

Richtlinie für die Förderung von Games in Baden-Württemberg

Vorspann

Die Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH (nachfolgend „MFG“ genannt) gewährt Förderungen zur Unterstützung digitaler Spiele nach Maßgabe dieser Richtlinie.

Die Gewährung von Förderungen nach dieser Richtlinie erfolgt nur im Rahmen der im Wirtschaftsplan der MFG für diesen Zweck zur Verfügung gestellten Mittel. Ein Rechtsanspruch auf Förderung besteht nicht.

Die Förderung erfolgt auf Grundlage der Genehmigung der Europäischen Kommission vom 18. Februar 2020 (SA.55709).

1. Zweck der Förderung

Die Förderung soll die Entwicklung qualitativ hochwertiger, kulturell oder pädagogisch bedeutsamer digitaler Spiele und innovativer, interaktiver Medienprojekte mit Spielecharakter (nachfolgend: „Spiele“) unterstützen.

Daneben soll sie zur Leistungsfähigkeit der Entwicklungs- und Produktionswirtschaft in Baden-Württemberg beitragen, eine vielfältige Kulturlandschaft gewährleisten und Innovationen unterstützen. Darüber hinaus soll die Förderung auch einen Beitrag zur Stärkung des digitalen audiovisuellen Sektors in Europa leisten.

2. Gegenstand der Förderung

Die Förderung von Spielen nach Ziffer 1 erstreckt sich auf folgende Vorhabenabschnitte:

- a) Konzeptentwicklung,
- b) Prototypenentwicklung und
- c) Produktion.

3. Förderungsempfänger

Förderungsempfänger können Entwicklungsstudios und Unternehmen sein, die vorrangig digitale Spiele entwickeln, herstellen oder vertreiben, die Sitz, Betriebsstätte oder Niederlassung in Baden-Württemberg haben oder bei Antragstellung glaubhaft machen, dass sie zum Zeitpunkt der Auszahlung der ersten Rate ihren Sitz, eine Betriebsstätte oder eine Niederlassung in Baden-Württemberg haben werden. Voraussetzung für die Auszahlung der ersten Rate ist das tatsächliche Bestehen des Sitzes, der Betriebsstätte oder der Niederlassung in Baden-Württemberg.



4. Allgemeine Förderungsvoraussetzungen

- 4.1. Die Ausgaben des Vorhabens sind branchenüblich und nach dem Grundsatz sparsamer Wirtschaftsführung zu veranschlagen. Der Abschluss eines Fördervertrages gemäß Ziffer 6.2.2 setzt voraus, dass die Gesamtfinanzierung des Projekts, für das eine Förderung beantragt wird, nachgewiesen ist.
- 4.2. Das Vorhaben darf bei Antragstellung noch nicht begonnen sein.
- 4.3. Vorhaben, die nach dieser Richtlinie gefördert werden, müssen ein nach den Kriterien von Qualität und Wirtschaftlichkeit förderungswürdiges Vorhaben erwarten lassen.

Nicht gefördert werden Vorhaben, die gegen die Verfassung oder die Gesetze verstoßen oder das sittliche oder religiöse Gefühl verletzen oder sexuelle Vorgänge oder Brutalitäten in aufdringlich vergrößernder spekulativer Form darstellen.

Es werden nur Spiele gefördert, die eine Altersfreigabe höchstens bis „ab 16 Jahren“ (USK) erwarten lassen bzw. entsprechende Einstufungen anderer geltender Kontrollsysteme (wie z. B. IARC) für den deutschen Markt.
- 4.4. Der Förderungsempfänger hat in seinem Antrag darzulegen, welche der Kriterien des Kriterienkatalogs nach Ziffer 6.3.3 (Anhang) erfüllt sind.
- 4.5. Nach Fertigstellung ist der MFG eine Kopie des fertiggestellten Projekts für Archivierungszwecke kostenlos zur Verfügung zu stellen.
- 4.6. Bei nach dieser Richtlinie geförderten Spielen ist auf die Förderung durch die MFG in den Credits deutlich hinzuweisen.
- 4.7. Fördermittel nach dieser Richtlinie können mit Fördermitteln anderer Förderinstitutionen kumuliert werden. Soweit nach deutschem oder europäischem Recht Höchstgrenzen für die Kumulierung von staatlichen Fördermitteln festgelegt sind, sind diese auch für die Förderung nach diesen Richtlinien zu beachten. Eine Förderung nach dieser Richtlinie ist ausgeschlossen, soweit eine Förderung aus anderen Mitteln der MFG erfolgt.
- 4.8. Einem Unternehmen in Schwierigkeiten dürfen keine Zuwendungen gewährt werden.
- 4.9. Einem Unternehmen, das einer Rückforderungsanordnung aufgrund eines früheren Beschlusses der Kommission zur Feststellung der Unzulässigkeit einer von demselben Mitgliedstaat gewährten Beihilfe und ihrer Unvereinbarkeit mit dem Binnenmarkt nicht nachgekommen ist, darf keine Förderung nach dieser Richtlinie gewährt werden.

5. Einzelregelungen zu den Vorhabenabschnitten

5.1. Konzeptentwicklung

- 5.1.1. Für die Konzeptentwicklung kann ein Zuschuss im Wege der Anteilfinanzierung gewährt werden.
- 5.1.2. Der Zuschuss darf im Einzelfall einen Betrag von T€ 20 nicht überschreiten.
- 5.1.3. Dem Antrag sind sowohl ein inhaltlicher als auch ein zeitlicher Projektplan, ein Unique Selling Proposition (USP) und eine grobe Konkurrenzanalyse beizufügen.
- 5.1.4. Der Zuschuss wird in zwei Raten ausgezahlt: die erste Hälfte nach Abschluss des Fördervertrages, die zweite Hälfte nach Abnahme des fertigen Konzepts.

Die Gewährung der ersten Rate begründet keinen Anspruch auf Bewilligung der zweiten Rate.



- 5.1.5. Die Abgabefrist für das fertige Konzept beträgt zwölf Monate ab Auszahlung der ersten Rate. In begründeten Ausnahmefällen kann die Abgabefrist auf Antrag verlängert werden. Der Förderempfänger verpflichtet sich, das Konzept, soweit er es nicht selbst zu einem Prototypen weiterentwickelt, einem Verlag bzw. einem Entwickler zur Weiterentwicklung anzubieten.
- 5.1.6. Durch die Förderung des Konzepts entsteht kein Rechtsanspruch auf eine Prototypenentwicklungs- oder Produktionsförderung. Die Kosten eines geförderten Konzepts können bei einer späteren Prototypenentwicklungs- oder Produktionsförderung nicht mehr in der Budgetkalkulation geltend gemacht werden.

5.2. Prototypenentwicklung

- 5.2.1. Für die Entwicklung eines Prototypen, für die eine Produktionsförderung in Frage kommt, kann eine Förderung als bedingt rückzahlbares, zinsloses Darlehen im Wege der Anteilfinanzierung gewährt werden.
- 5.2.2. Das Darlehen kann bis zu 80% der veranschlagten Entwicklungsausgaben höchstens jedoch T€ 80 je Vorhaben betragen. Bei besonders aufwändigen Vorhaben mit einem komplizierten Game Design oder überdurchschnittlichem Produktionswert kann dieser Betrag bis zu T€ 120 betragen. Der Antragsteller hat einen angemessenen Eigenanteil zu erbringen.
- 5.2.3. Dem Antrag sind ein Konzept, ein zeitlicher Projektplan, ein Game Design 1.0, eine Risikoabschätzung sowie eine branchenübliche Kalkulation der Produktionsvorbereitungskosten beizufügen.

Ein kalkulierter Gewinn wird nicht als Entwicklungsausgabe anerkannt. Eine Überschreitungsreserve kann bis zu einer Höhe von zehn v. H. geltend gemacht werden. Bis zu max. 25% der gesamten Prototypenentwicklungskosten können für projektbegleitende Vertriebs- und/oder Marketing-/PR-Kosten angesetzt werden. Zwölf Monate nach Auszahlung der ersten Darlehensrate ist ein Verwendungsnachweis zur Prüfung der endgültigen Entwicklungskosten vorzulegen. In begründeten Ausnahmefällen kann diese Frist auf Antrag verlängert werden.

- 5.2.4. Das Darlehen wird auf Anforderung in folgenden Raten ausgezahlt:
 - 50% nach dem Abschluss des Fördervertrages mit der MFG, 35% nach Projektfortschritt und 15% nach Vorlage des Verwendungsnachweises und Abnahme des Prototypen durch die MFG.Das Darlehen ist bei Markteinführung oder Veräußerung der Rechte an dem geförderten Prototypen zurückzuzahlen. Die Rückzahlungspflicht endet frühestens drei Jahre nach der Prüfung des Verwendungsnachweises.

Die Kosten für die Entwicklung geförderter Prototypen können bei einer späteren Produktionsförderung nicht mehr in der Budgetkalkulation geltend gemacht werden. Für die Rückzahlung des Darlehens gilt Ziffer 5.3.7 entsprechend.
- 5.2.5. Eine Förderzusage der MFG erlischt, wenn die Gesamtfinanzierung nicht binnen neun Monaten nach Bekanntgabe nachgewiesen wird. Sie erlischt ferner, wenn mit den Arbeiten nicht zwölf Monate nach Bekanntgabe begonnen wird. In begründeten Ausnahmefällen kann die Geschäftsführung der MFG die Fristen auf Antrag verlängern.
- 5.2.6. Durch die Förderung der Prototypenentwicklung entsteht kein Rechtsanspruch auf Produktionsförderung.



5.3. Produktion

- 5.3.1. Für die Herstellung eines Spiels kann ein bedingt rückzahlbares unverzinsliches Darlehen oder im begründeten Ausnahmefall ein Zuschuss im Wege der Anteilfinanzierung gewährt werden. Ein begründeter Ausnahmefall liegt insbesondere vor, wenn die Kriterien des Kriterienkatalogs nach Ziffer 6.3.3 der Richtlinie (Anhang 1) auf herausragende Weise erfüllt werden.
- 5.3.2. Die Herstellung eines Spiels kann von der MFG
 - a) im Darlehenswege mit bis zu 50% der anererkennungsfähigen Gesamtherstellungskosten oder
 - b) als Zuschuss mit bis zu 20% der anererkennungsfähigen Gesamtherstellungskosten, höchstens aber mit T€ 500 gefördert werden.
- 5.3.3. Der Antragsteller hat bei der Finanzierung einen angemessenen Eigenanteil zu erbringen. Der Eigenanteil kann z. B. in Form von Eigenmitteln, Eigenleistungen, Lizenzvorschüssen und Vertriebsgarantien erbracht werden. Als Eigenmittel zählen eigene Mittel des Entwicklers sowie Fremdmittel, die dem Entwickler darlehensweise mit unbedingter Rückzahlungspflicht überlassen werden, z. B. Bankkredite. Die Eigenmittel sollen mindestens zwei v. H. betragen. Nicht auf den Eigenanteil angerechnet werden weitere Fördermittel.
- 5.3.4. Den Anträgen sind ein zeitlicher Projektplan, ein Konzept, ein Game Design 2.0, eine branchenübliche Kalkulation und ein Finanzierungsplan beizufügen. Nicht als Produktionskosten wird ein kalkulierter Gewinn anerkannt. Eine Überschreitungsreserve kann bis zu einer Höhe von zehn v. H. geltend gemacht werden. Bis zu max. 25% der Gesamtherstellungskosten können für projektbegleitende Vertriebs- und/oder Marketing-/PR-Kosten angesetzt werden. Zudem sind ein schlüssiges Vermarktungskonzept samt Rückflussplan und, soweit vorhanden, Investoren- und Vermarktungsverträge unter Offenlegung aller Partnerverträge vorzulegen.
- 5.3.5. Die Auszahlung der Förderung erfolgt in Raten entsprechend des nachgewiesenen Projektfortschritts.
- 5.3.6. Eine Förderzusage der MFG erlischt, wenn die Gesamtfinanzierung nicht binnen neun Monaten nach Bekanntgabe nachgewiesen wird. Sie erlischt ferner, wenn mit den Arbeiten nicht zwölf Monate nach Bekanntgabe begonnen wird. In begründeten Ausnahmefällen kann die Geschäftsführung der MFG die Fristen auf Antrag verlängern.
- 5.3.7. Ein Darlehen ist aus den in- und ausländischen Verwertungserlösen des geförderten Spiels zu tilgen. Für die Tilgung des Darlehens sind 50% der dem Antragsteller aus der Verwertung des Spiels zufließenden Erlöse zu verwenden. Im Übrigen gilt der im Darlehensvertrag festgelegte Vorrang. Wird mit einer anderen an dem Projekt beteiligten Fördereinrichtung ein niedrigerer Vorrang und/oder ein Rückzahlungskorridor vereinbart, gelten diese auch für das Darlehen nach dieser Richtlinie. Ist das Spiel von mehreren Fördereinrichtungen gefördert worden, soll die Rückzahlung entsprechend den jeweiligen Förderanteilen erfolgen. Die Rückzahlungspflicht endet frühestens drei Jahre nach der Prüfung des Verwendungsnachweises.



6. Verfahren

6.1. Antragserfordernis

- 6.1.1. Eine Förderung wird nur auf Antrag gewährt. Für die Anträge sind die von der MFG vorgegebenen Formblätter zu verwenden. Die in den Antragsformularen geforderten Unterlagen sollen in deutscher bzw. englischer (nur für Game Design 1.0 und 2.0) Sprache beigefügt werden.
- 6.1.2. Anträge sind zu den von der MFG auf deren Website im Internet bekanntgegebenen Fristen einzureichen. Anträge mit einer Fördersumme bis zu T€ 20 können laufend eingereicht werden.

6.2. Entscheidungsverfahren

- 6.2.1. Soweit diese Richtlinie nichts anderes bestimmt, gibt ein bei der MFG gebildeter Vergabeausschuss Empfehlungen zu den einzelnen Vorhaben ab.
- 6.2.2. Basierend auf den Empfehlungen des Vergabeausschusses nach Maßgabe von Ziffer 6.3 entscheidet die MFG über die Förderungen und reicht die Zuschüsse und Darlehen aus.

6.3. Vergabeausschuss

- 6.3.1. Dem Vergabeausschuss gehört der Geschäftsführer der MFG an. Er kann sich durch ein Mitglied der Geschäftsleitung der MFG vertreten lassen. Die weiteren Mitglieder werden vom zuständigen Ministerium in Abstimmung mit dem SWR entsandt.
Bei Förderanträgen bis zu T€ 20 entscheidet der Geschäftsführer der MFG.
- 6.3.2. Die Berufung der Mitglieder erfolgt jeweils für drei Jahre; eine erneute Berufung ist zulässig. Der Vergabeausschuss ist beschlussfähig, wenn wenigstens die Hälfte seiner Mitglieder teilnehmen.
- 6.3.3. Der Vergabeausschuss entscheidet über seine Förderempfehlungen anhand des im Anhang enthaltenen Kriterienkatalogs.
- 6.3.4. Empfehlungen und Entscheidungen des Vergabeausschusses bedürfen der Zustimmung der einfachen Mehrheit der teilnehmenden Mitglieder. Ausnahmeentscheidungen von dieser Richtlinie sind möglich, wenn der Vergabeausschuss dem zustimmt.
- 6.3.5. Die Ausschussmitglieder sind unabhängig und an Aufträge und Weisungen nicht gebunden. Sie sind zum Stillschweigen über den Inhalt der Antragsunterlagen, der Beratungen und der Empfehlungen verpflichtet. Mitglieder des Vergabeausschusses nehmen an Beratungen und Empfehlungen nicht teil, wenn sie selbst oder Angehörige vom Gegenstand der Beratung betroffen sind.
- 6.3.6. Der Vergabeausschuss spricht Empfehlungen zur Förderung im Einzelfall aus. Hinsichtlich des Gesamtumfangs seiner Empfehlungen ist er an die für diesen Zweck zur Verfügung stehenden Mittel gebunden.
- 6.3.7. Die Empfehlungen des Vergabeausschusses gibt der Geschäftsführer der MFG als Förderzusage schriftlich unmittelbar gegenüber den Antragstellern bekannt.



- 6.3.8 Bei Anträgen, die der Vergabeausschuss zur Förderung empfohlen hat, prüft ein von der MFG hierzu eingeschalteter Dienstleister die Kalkulation und den Finanzierungsplan sowie die sonstigen Voraussetzungen für den Abschluss der Förderverträge und wickelt die Mittelvergabe ab. Dazu schließt der Dienstleister in Vertretung der MFG mit dem Förderungsempfänger entsprechende Zuschuss- bzw. Darlehensverträge ab.

6.4. Verwendungsnachweis

Der Verwendungsnachweis für die ausgereichten Darlehen oder Zuschüsse ist gegenüber dem hierfür von der MFG eingeschalteten Dienstleister zu führen, der dann auch die zweckentsprechende Verwendung überwacht. Bei Mehrfachförderungen kann die MFG mit anderen Fördereinrichtungen eine gemeinsame Prüfung vereinbaren.

7. Geltungsdauer

Diese Richtlinie tritt am 1. Juli 2020 in Kraft und endet zum 30.06.2025.

8. Hinweise

Die Angaben im Antrag sowie in den dazu eingereichten ergänzenden Unterlagen sind subventionserheblich im Sinne des § 264 des Strafgesetzbuches in Verbindung mit §§ 2 ff des Subventionsgesetzes vom 29. Juli 1976 (BGBl I S. 2034/2037) und § 1 Landessubventionsgesetz vom 1. März 1977.



Anhang zur Richtlinie für die Förderung von Games in Baden-Württemberg Kriterienkatalog nach Ziffer 6.3.3

Ein Spiel kann gefördert werden, wenn es wenigstens je zwei Kriterien der nachfolgenden Kategorien I. und II. – davon II.1 oder II.2 – und mindestens ein Kriterium der Kategorie III. erfüllt.

I. Kultureller Kontext und kultureller Inhalt

1. Das Setting des Spiels ist in Deutschland oder dem Europäischen Wirtschaftsraum angesiedelt oder weist zeitgeschichtliche bzw. historische Bezüge dazu auf.
2. Die Hauptcharaktere des Spiels weisen Bezug zu Deutschland oder dem EWR auf oder stellen eine Persönlichkeit der deutschen oder europäischen Zeit- und Weltgeschichte oder eine fiktive Figur der deutschen oder europäischen Kulturgeschichte dar.
3. Das Spiel erscheint mindestens auch in deutscher Sprache.
4. Das dem Spiel zugrundeliegende Thema, seine Motive oder Ideen weisen einen Bezug zu Deutschland oder dem EWR auf, z. B.
 - a. Spielgestaltung, Story oder das Design des Spiels greifen Baden-Württembergs bzw. Deutschlands Kultur (Alltagskultur, Popkultur, Spielkultur, Jugendkultur, Hochkultur, Lernkultur, Medienkultur etc.), Gesellschaft, Identität, die deutsche Geschichte oder Aspekte des Lebens in Deutschland oder im EWR auf,
 - b. die Story des Spiels beruht auf einer literarischen, filmischen, Fernseh- oder sonstigen Grundlage aus dem deutschen oder Europäischen (Sprach-)Raum, z. B. auch Märchen, Sagen und Science-Fiction,
 - c. das Spiel entspricht der deutschen Spieltradition oder entwickelt diese weiter,
 - d. das Spiel stellt Aspekte der regionalen Vielfalt in Baden-Württemberg oder Deutschland oder dem EWR heraus, oder
 - e. Widerspiegelung des baden-württembergischen/deutschen und/oder europäischen Kulturerbes.

Der kulturelle Kontext und Inhalt kann in Ausnahmefällen auch ein nicht europäischer sein, wenn er sehr klar umrissen und besonders kreativ oder innovativ ausgestaltet ist und unter II. und III. besonders viele Kriterien erfüllt sind.

II. Kulturelle/Kreative Plattform

1. Das Vorhaben lässt einen besonderen Fördereffekt für die heimische Kultur- und Kreativwirtschaft erwarten, etwa, weil ein wesentlicher Anteil der kreativen Arbeiten (Konzeptentwicklung, Programmierung, Musikaufnahmen) in Baden-Württemberg stattfinden.
2. Mindestens 50% der Teammitglieder haben ihren ersten Wohnsitz in Baden-Württemberg, werden dort besteuert oder sind anderweitig mit der baden-württembergischen Kultur vertraut, beispielsweise aufgrund ihrer in Baden-Württemberg erworbenen Qualifikationen oder durch einen entsprechenden Aufenthalt in Baden-Württemberg bzw. Deutschland.



Von den folgenden Teammitgliedern müssen in jedem Fall vier dieses Kriterium erfüllen:

- a. Producer
 - b. Leading Texter/Author/Concept Developer
 - c. Leading Composer/Sound Designer
 - d. Art Director
 - e. Technical Director
 - f. Leading Game Designer
 - g. Technical Developer
3. Kulturelle Nachwuchsförderung:
- Das Team enthält Absolventen von Universitäten oder Hochschulen oder Akademien nach dem Baden-Württembergischen Akademiengesetz, deren Abschluss bis zu zwei Jahren zurückliegt, wenn
- a. die Universität oder Hochschule oder Akademie in Baden-Württemberg gelegen ist, oder
 - b. von anderen in- oder ausländischen Universitäten oder Hochschulen, wenn der Absolvent seinen aktuellen Wohnsitz in Baden-Württemberg hat.

III. Gestalterische, kreative und technologische Innovation

Das Spiel ist z. B. in den folgenden Bereichen besonders kreativ oder innovativ:

1. Erzählstruktur oder Spielaufbau,
2. Design der Charaktere, des Settings, der Story und der Umgebung,
3. Games-Musik,
4. Interaktivität, Mehrspielerfunktion, Benutzerschnittstelle, benutzergenerierter Inhalt
5. Anwendung künstlicher Intelligenz,
6. Verwendung neuer Technologie für die Entwicklung, Umsetzung oder Anwendung des Spiels.

Stand 11.06.2019