

medienboard BerlinBrandenburg

Förderrichtlinie Games-Förderung

Inhalt

1. Zweck der Zuwendung
2. Gegenstand der Förderung
3. Antragsberechtigte
4. Allgemeine Zuwendungsvoraussetzungen
5. Einzelregelungen zu den Vorhabenabschnitten
 - 5.1 Prototypenentwicklung
 - 5.2 Produktion und kombinierte Prototypenentwicklung und Produktion
6. Verfahren
 - 6.1 Antragstellung
 - 6.2 Entscheidung über die Förderung
 - 6.3 Verwendungsnachweis
7. Kosten
8. Geltungsdauer
9. Hinweise

Förderrichtlinie für die Games-Förderung in Berlin und Brandenburg

– gültig ab 14.Juni.2022 –

Die Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH (im Folgenden: Medienboard) ist von den Ländern Berlin und Brandenburg beauftragt worden, die Entwicklung des audiovisuellen Sektors in der gemeinsamen Medienregion zu fördern und ihn damit in Deutschland und Europa zu stärken. Im Rahmen ihres Auftrags erhält Medienboard Haushaltsmittel von den Ländern Berlin und Brandenburg. Das Medienboard gewährt nach Maßgabe dieser Richtlinie sowie der dazu ergangenen Merkblätter unter Beachtung des Grundsatzes der Wirtschaftlichkeit und Sparsamkeit gemäß der Landeshaushaltsordnungen Förderungen für die Entwicklung und Produktion von digitalen Spielen und interaktiven Inhalten (Games). Die zuwendungsrechtlichen Vorgaben der Landeshaushaltsordnungen zum Verbot des vorzeitigen Maßnahmebeginns, zum Nachweis und zur Prüfung der Verwendung sowie zur Erfolgskontrolle sind zu berücksichtigen. Die Gewährung von Förderungen nach dieser Richtlinie erfolgt nur im Rahmen der durch die Länder Berlin und Brandenburg für diesen Zweck zur Verfügung gestellten Mittel. Ein Rechtsanspruch auf Förderung besteht nicht. Die Förderung erfolgt auf Grundlage der Genehmigung der Europäischen Kommission vom 14.06.2022 (SA.101124 (2022/N)).

1. Zweck der Zuwendung

Die Förderung soll die Entwicklung qualitativ hochwertiger digitaler Spiele und interaktiver Inhalte (Games) unterstützen. Daneben soll sie zur Leistungsfähigkeit der Entwicklungs- und Produktionswirtschaft in Berlin und Brandenburg 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 Games nach Ziffer 1 erstreckt sich auf folgende Vorhabensabschnitte:

- a) Prototypenentwicklung
- b) Produktion
- c) kombinierte Entwicklung und Produktion

3. Antragsberechtigte

Antragsberechtigt sind Unternehmen und gewerbetreibende Personen, die vorrangig Games entwickeln und produzieren, die Sitz, Niederlassung oder Betriebsstätte in Berlin oder Brandenburg haben oder bei Antragstellung glaubhaft machen, dass sie zum Zeitpunkt der Auszahlung der ersten Rate ihren Sitz, eine Niederlassung oder eine Betriebsstätte in Berlin oder Brandenburg haben werden. Voraussetzung für die

Auszahlung der ersten Rate ist das tatsächliche Bestehen des Sitzes, der Betriebsstätte oder der Niederlassung in Berlin oder Brandenburg. Davon abweichend kann ein Projekt auch dann gefördert werden, wenn die Förderung im besonderen medienkulturellen oder medienwirtschaftlichen Interesse von Berlin und Brandenburg liegt.

4. Allgemeine Zuwendungsvoraussetzungen

4.1 Die Ausgaben des Vorhabens sind branchenüblich und nach dem Grundsatz sparsamer Wirtschaftsführung zu veranschlagen. Der Abschluss eines Fördervertrages gemäß Ziffer 6.1.3 setzt voraus, dass die Gesamtfinanzierung des Projekts, für das eine Förderung beantragt wird, nachgewiesen ist.

4.2 Mit der Arbeit an dem Projekt darf zum Zeitpunkt der Antragstellung nicht begonnen worden sein.

Auf besonderen Antrag des Antragstellers hin, kann die Genehmigung zum vorzeitigen Maßnahmebeginn nach Antragstellung erteilt werden. Die Zulassung einer Ausnahme vom Verbot des vorzeitigen Maßnahmebeginns begründet keinen Anspruch auf Förderung. Das Risiko, dass dem Zuwendungsantrag ganz oder teilweise nicht entsprochen wird, liegt beim Antragsteller.

4.3 Vorhaben, die nach dieser Richtlinie gefördert werden, müssen ein nach den Kriterien von Qualität und Wirtschaftlichkeit förderungswürdiges Vorhaben erwarten lassen.

Gefördert werden nur Projekte, die den Förderzielen des Medienboard entsprechen. Nicht gefördert werden Projekte, die ein Werk erwarten lassen, das gegen die Verfassung oder die Gesetze verstößt, Persönlichkeitsrechte, das sittliche oder religiöse Gefühl verletzt oder dessen Inhalt pornografisch, gewaltverherrlichend oder jugendgefährdend i.S.d. §§ 131, 184 StGB ist.

4.4. Für die Förderung sind neben der Förderrichtlinie die vom Medienboard erstellten und unter www.medienboard.de abrufbaren Merkblätter maßgeblich, denen detaillierte Einzelheiten zu den allgemeinen und besonderen Voraussetzungen des Förderverfahrens zu entnehmen sind.

4.5 Jede am Förderprojekt beteiligte angestellte Person muss mindestens den für das jeweilige Gewerk geltenden Mindestlohn, mindestens jedoch den Lohn nach dem Mindestlohngesetz (MiLoG) erhalten.

4.6 Im Förderantrag ist darzulegen, welche der Kriterien des Kriterienkatalogs im Anhang erfüllt sind.

4.7 Nach Fertigstellung sind dem Medienboard eine Zugangsmöglichkeit zum Game und eine archivfähige Version des Förderprojekts kostenlos zur Verfügung zu stellen.

- 4.8 Auf die Förderung durch das Medienboard ist in branchenüblicher Form, beispielsweise in den Credits, deutlich hinzuweisen.
- 4.9 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 dieser Richtlinie zu beachten. Insgesamt sind Doppelförderungen für dieselben förderfähigen Kosten ausgeschlossen.
- 4.10 Einem Unternehmen in Schwierigkeiten gemäß den Leitlinien für staatliche Beihilfen zur Rettung und Umstrukturierung nichtfinanzieller Unternehmen in Schwierigkeiten dürfen keine Zuwendungen gewährt werden.
- 4.11 Förderungen nach dieser Richtlinie dürfen solchen Unternehmen nicht gewährt werden, die einer Rückforderungsanordnung aufgrund eines früheren Beschlusses der EU- Kommission zur Feststellung der Unzulässigkeit einer Beihilfe und ihrer Unvereinbarkeit mit dem Binnenmarkt nicht nachgekommen sind.

5. Einzelregelungen zu den Vorhabenabschnitten

5.1 Prototypenentwicklung

- 5.1.1 Für die Entwicklungsarbeit/Produktionsvorbereitung eines Games und/oder die Entwicklung eines Prototypen kann eine Förderung als bedingt rückzahlbares, zinsloses Darlehen im Wege der Anteilsfinanzierung gewährt werden.
- 5.1.2 Das Darlehen beträgt in der Regel 50 v. H. und kann in Ausnahmefällen bis zu 80 v. H. der veranschlagten Entwicklungsausgaben je Vorhaben, in der Regel jedoch höchstens EUR 300.000,- je Einzelprojekt betragen. Ein Ausnahmefall kann bei besonders aufwendigen Vorhaben mit einem komplizierten Game Design oder überdurchschnittlichem Produktionswert vorliegen. Der/Die Antragsteller/-in hat einen angemessenen Eigenanteil zu erbringen.
- 5.1.3 Der Antrag muss vollständig und fristgerecht zu den jeweiligen Einreichterminen eingereicht werden. Die Antragstellung erfolgt unter Verwendung des vom Medienboard bereitgestellten Antragstools, dem die für die Antragstellung erforderlichen Anlagen zu entnehmen sind.

Ein kalkulierter Gewinn wird nicht als Entwicklungsausgabe anerkannt. Sechs Monate nach Fertigstellung ist der Investitionsbank des Landes Brandenburg (ILB) ein Verwendungsnachweis (Schlussbericht) zur Prüfung der endgültigen Entwicklungskosten vorzulegen. In begründeten Ausnahmefällen kann diese Frist auf Antrag verlängert werden.

- 5.1.4 Das Darlehen wird in der Regel auf Anforderung in folgenden Raten ausgezahlt: 45 v. H. nach Abschluss des Fördervertrages, 45 v. H. nach Projektfortschritt und 10 v. H.

nach Vorlage des Verwendungsnachweises und Abnahme des Prototypen durch das Medienboard. Das Darlehen ist aus den Erlösen nach Markteinführung des aus dem geförderten Prototypen hervorgegangenen Games oder Veräußerung der Rechte an dem geförderten Prototypen vollständig zurückzuzahlen. Wird im Anschluss an die Entwicklungsförderung zusätzlich eine Produktionsförderung für dasselbe Game gewährt, ist die Entwicklungsförderung bei Produktionsbeginn vollständig zurück zu zahlen. Die Kosten für die Entwicklung geförderter Prototypen können bei einer späteren Produktionsförderung nicht mehr in der Finanzierung geltend gemacht werden. Für die Rückzahlung des Darlehens gilt Nr. 5.2.7 entsprechend. Die Rückzahlungsverpflichtung endet in der Regel fünf Jahre nach Prüfung des Verwendungsnachweises.

- 5.1.5 Die Förderzusage erlischt, wenn die Gesamtfinanzierung nicht sechs Monate nach Bekanntgabe der Zusage der Förderung nachgewiesen wird. Die Frist kann auf Antrag verlängert werden.
- 5.1.6 Durch die Förderung der Prototypen-Entwicklung entsteht kein Rechtsanspruch auf Produktionsförderung.

5.2 Produktion und kombinierte Prototypenentwicklung und Produktion

- 5.2.1 Für die Produktion eines Games kann ein bedingt rückzahlbares, zinsloses Darlehen im Wege der Anteilsfinanzierung gewährt werden. Die Produktion eines Games kann auch dessen Entwicklung umfassen (kombinierte Entwicklung und Produktion). Bei kombinierter Prototypenentwicklung und Produktion gelten die Ziffern 5.2.2 bis 5.2.9 entsprechend.
- 5.2.2 Das Darlehen beträgt bis zu 50 v. H. der zuwendungsfähigen Ausgaben gem. Ziff. 4.1, wenn die Refinanzierung des Förderanteils auf dem nationalen oder internationalen Markt möglich erscheint, in der Regel jedoch höchstens EUR 600.000,- je Einzelprojekt. Bei „schwierigen audiovisuellen Werken“ kann die Förderung bis zu 80 v. H. der zuwendungsfähigen Ausgaben betragen.
- 5.2.3 Der Antragsteller hat einen angemessenen Eigenanteil zu erbringen. Die Eigenmittel sollen mindestens 5 v. H. der förderfähigen Produktionskosten betragen. Nicht auf den Eigenanteil angerechnet werden weitere Fördermittel.
- 5.2.4 Der Antrag muss entsprechend Ziffer 5.1.3 eingereicht werden.
- 5.2.5 Die Auszahlung des Darlehens erfolgt in Raten entsprechend Ziffer 5.1.4.
- 5.2.6 Die Förderzusage erlischt, wenn die Gesamtfinanzierung nicht sechs Monate nach Bekanntgabe der Förderzusage nachgewiesen wird. Die Frist kann auf Antrag verlängert werden.

- 5.2.7 Das Darlehen ist aus den in- und ausländischen Verwertungserlösen des geförderten Games zu tilgen. Dabei ist darauf zu achten, dass in etwaigen Verträgen zwischen dem/der Fördernehmer/-in und dem Verwerter eine faire Rechtaufteilung vorgenommen wird und die dem/der Fördernehmer/-in verbleibenden Rechte eindeutig bezeichnet und werthaltig sind.
- 5.2.8 Für die Tilgung des Darlehens sind 50 v. H. der dem/der Fördernehmer/-in aus der Verwertung des Spiels zufließenden Erlöse zu verwenden. Im Übrigen gilt der im Fördervertrag 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 Game von mehreren Fördereinrichtungen gefördert worden, soll die Rückzahlung entsprechend den jeweiligen Förderanteilen erfolgen. In diesem Fall gilt die 50-v.-H.-Regelung des Satzes 1 für den auf alle Förderer gemeinsam entfallenden Anteil. Die Rückführungspflicht endet in der Regel fünf Jahre nach Markteinführung.
- 5.2.9 Bei der Herstellung des Game soll der/die Fördernehmer/-in in angemessenem Umfang die berufsspezifische Aus- und Weiterbildung gewährleisten.

6. Verfahren

6.1 Antragstellung

- 6.1.1 Eine Förderung wird nur auf Antrag gewährt. Im Vorfeld der Antragstellung ist ein Beratungsgespräch erforderlich. Für die Anträge ist das vom Medienboard vorgegebene Antragstool zu verwenden.
- 6.1.2 Anträge sind zu den vom Medienboard auf dessen Website im Internet bekanntgegebenen Fristen vollständig einzureichen.
- 6.1.3 Bei Anträgen, für die das Medienboard eine Förderzusage ausgesprochen hat, prüft die vom Medienboard beauftragte Geschäftsbesorgerin die Kalkulation und den Finanzierungsplan sowie die sonstigen Voraussetzungen für den Abschluss des Fördervertrags und wickelt die Mittelvergabe ab. Dazu schließt sie mit dem/der Fördernehmer/-in entsprechende Darlehensverträge ab. Die maßgeblichen Bestimmungen werden, soweit in dieser Richtlinie keine abweichenden Regelungen enthalten sind, sinngemäß in die Verträge der Geschäftsbesorgerin mit den Fördernehmern und Fördernehmerinnen aufgenommen. Ergeben sich aus der Prüfung Bedenken gegen die Kalkulation oder den Finanzierungsplan, so kann die Geschäftsbesorgerin den Antrag nochmals dem Medienboard zuleiten.

6.2 Entscheidung über die Förderung

Über die Förderung entscheidet die Geschäftsführung des Medienboard. Ein Rechtsanspruch auf Förderung besteht nicht.

6.3 Verwendungsnachweis

Der Verwendungsnachweis für die ausgereichten Darlehen ist gegenüber der Geschäftsbesorgerin zu führen, die auch die zweckentsprechende Verwendung überwacht. Bei Mehrfachförderungen kann die Geschäftsbesorgerin mit anderen Fördereinrichtungen eine gemeinsame Prüfung vereinbaren.

7. Kosten

Die Geschäftsbesorgerin behält aus dem Darlehensbetrag die Prüfungsgebühr ein. Die Höhe der Prüfungsgebühr ergibt sich aus dem Fördervertrag.

8. Geltungsdauer

Diese Richtlinie tritt am 14.06.2022 in Kraft. Sie tritt am 31.12.2028 außer Kraft.

9. Hinweise

Die Angaben im Antrag sowie in den dazu eingereichten ergänzenden Unterlagen sind subventionserheblich im Sinne des § 264 des Strafgesetzbuches in Verbindung mit § 2 des Subventionsgesetzes vom 29. Juli 1976 (BGBl I S. 2037) und Art. 1 des Brandenburgisches Gesetz gegen den Mißbrauch von Subventionen vom 11. November 1996 (GVBl.I/96, [Nr. 24], S.306). Auf das allgemeine Prüfungsrecht der Rechnungshöfe der Länder Berlin und Brandenburg sowie der Europäischen Kommission wird hingewiesen.

Anhang 1: Kriterienkatalog nach Ziffer 4.6

Ein Game kann gefördert werden, wenn es wenigstens je zwei Kriterien der nachfolgenden Kategorien I. und II. und mindestens ein Kriterium der Kategorie III. erfüllt.

I. Kultureller Kontext und kultureller Inhalt

1. Das Setting des Games ist in Deutschland oder dem Europäischen Wirtschaftsraum angesiedelt oder weist aktuelle, zeitgeschichtliche bzw. historische Bezüge dazu auf.
2. Die Hauptcharaktere des Games 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 Game erscheint mindestens auch in deutscher Sprache.
4. Das dem Game zugrundeliegende Thema, seine Motive oder Ideen weisen einen Bezug zu Deutschland oder dem EWR auf, z.B.
 - a. Gamegestaltung, Story oder das Design des Game greifen 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 Game 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 Game entspricht der deutschen Spieltradition oder entwickelt diese weiter,
 - d. das Game stellt Aspekte der regionalen Vielfalt in Deutschland oder dem EWR heraus, oder
 - e. das Game spiegelt das berlin-brandenburgische, deutsche oder europäische Kulturerbe wider.

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 Berlin oder Brandenburg stattfinden.
2. Mindestens 50% der Teammitglieder haben ihren ersten Wohnsitz in Berlin oder Brandenburg, werden dort besteuert oder sind anderweitig mit der regionalen Kultur vertraut, beispielsweise aufgrund ihrer in Berlin oder Brandenburg erworbenen Qualifikationen oder durch einen entsprechenden Aufenthalt in Berlin, Brandenburg oder Deutschland.

Die folgenden Teammitglieder müssen in jedem Fall 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.
3. Kulturelle Nachwuchsförderung: Das Team enthält Absolventen von Universitäten oder Hochschulen, deren Abschluss bis zu 2 Jahren zurückliegt, wenn
 - a. die Universität oder Hochschule in Berlin oder Brandenburg gelegen ist oder
 - b. von ausländischen Universitäten oder Hochschulen, wenn der Absolvent seinen aktuellen Wohnsitz in Berlin oder Brandenburg hat.

III. Gestalterische, kreative und technologische Innovation

Das Game 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.