

Merkblatt Games und interaktive Inhalte

in Ergänzung der Förderrichtlinie (zu finden unter www.medienboard.de)

Das Medienboard fördert die Entwicklung und Herstellung von hochwertigen digitalen Spielen und interaktiven Inhalten. Die Förderung soll 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 beitragen.

Allgemeine Grundsätze

1. Medienboard kann die Entwicklung und Herstellung von qualitativ hochwertigen digitalen Spielen und interaktiven Inhalten unterstützen. Die Entwicklungsförderung kann die Entwicklung eines Prototypens und/oder die Produktionsvorbereitung eines Games beinhalten. Die Produktionsförderung unterstützt insbesondere die Herstellung von Games und kann mit einer Entwicklungsförderung kombiniert werden.
2. Grundsätzlich darf mit der geförderten Maßnahme erst nach der Förderentscheidung begonnen werden. In besonders begründeten Ausnahmefällen kann MBB einem Antrag auf vorzeitigen Maßnahmebeginn zustimmen. Damit ist jedoch kein Anspruch auf Förderung verbunden, vielmehr liegt das finanzielle Risiko, dass dem Förderantrag ganz oder teilweise nicht entsprochen wird, allein bei den Antragstellenden.
3. Der Veröffentlichungstermin ist dem Medienboard und der ILB unverzüglich mitzuteilen.
4. Die Förderung erfolgt grundsätzlich in Form eines erfolgsbedingt rückzahlbaren, zinslosen Darlehens. Die Abwicklung der Förderung erfolgt nach der Förderzusage des Medienboard durch die Investitionsbank des Landes Brandenburg (ILB).
5. Es müssen mindestens die vom Medienboard gewährten Fördermittel in Berlin-Brandenburg verwendet werden (siehe Merkblatt Regionaleffekt).
6. Fördermittel des Medienboard können mit Fördermitteln anderer Förderinstitutionen kumuliert werden.
7. Bei geförderten Projekten soll an geeigneter Stelle, sowie auf allen Werbeträgern in geeigneter Form durch die Verwendung der Wort-Bild-Marke auf die Förderung von Medienboard hingewiesen werden. Das Logo ist im Internet unter www.medienboard.de/presse/fotos-und-logos abrufbar.
8. Nach Fertigstellung der geförderten Projekte sind dem Medienboard eine Zugangsmöglichkeit zum Game und ein archivfähiges Belegexemplar zu überlassen.
9. Durch die Förderung einer Prototypenentwicklung entsteht kein Anspruch auf eine Produktionsförderung.

Merkblatt Games und interaktive Inhalte

in Ergänzung der Förderrichtlinie (zu finden unter www.medienboard.de)

10. Bei geförderten Projekten ist ein ausgewogenes Verhältnis von Frauen und Männern unter den beteiligten Beschäftigten anzustreben, faire Arbeitsbedingungen sollen durch die Anwendung von Branchentarifverträgen oder vergleichbarer sozialer Standards (Bsp. Mindestlohngesetz) erreicht werden. Belange der beruflichen Aus- und Weiterbildung sind in angemessenem Umfang zu berücksichtigen.
11. Bei der Durchführung der geförderten Projekte sollen Nachhaltigkeitsstandards beachtet und wirksame Maßnahmen zur Förderung der ökologischen Nachhaltigkeit eingesetzt werden, um eine deutlichere Reduzierung des CO₂-Ausstoßes und sonstiger umweltschädigender Emissionen zu erreichen.

Antragstellung

1. Antragsberechtigt sind Unternehmen und gewerbetreibende Personen, die vorrangig Games entwickeln, 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, Betriebsstätte oder Niederlassung 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.
2. Die aktuellen Einreichtermine und die jeweiligen Ansprechpersonen sind auf der Homepage www.medienboard.de zu finden.
3. Vor der Antragstellung ist ein Antragsgespräch erforderlich. Antragsgespräche finden mit einer Frist von mindestens zwei Wochen vor dem jeweiligen Einreichungstermin statt. Erst nach dem Antragsgespräch wird der Zugang zum Online-Antragsportal freigeschaltet.
4. Die Anträge sind fristgerecht und digital im Antragsportal zu stellen. Die für die Antragstellung notwendigen Dokumente sind im Portal aufgeführt und hochzuladen. Unvollständige Anträge, die trotz Aufforderung nicht ergänzt werden, können nicht berücksichtigt werden.
5. Ein Game kann gefördert werden, wenn es Mindestkriterien des Kulturtests in den Antragsunterlagen erfüllt. Dazu sollten mindestens zwei Kriterien des kulturellen Kontextes und kulturellen Inhalts, der kulturellen und kreativen Plattform (und mindestens ein Kriterium zur gestalterischen, kreativen und technologischen Innovation) erfüllt sein. Im Förderantrag ist darzulegen, welche Kriterien des Katalogs erfüllt werden. Weiterführende Informationen zum Kulturtest können dem Anhang der Games-Richtlinie entnommen werden.

Merkblatt Games und interaktive Inhalte

in Ergänzung der Förderrichtlinie (zu finden unter www.medienboard.de)

6. Der Antrag soll insbesondere Folgendes enthalten:
 - detaillierte Projektbeschreibung,
 - Marketingkonzept, Alleinstellungsmerkmale, Konkurrenzanalyse,
 - Angaben zum geplanten Geschäftsmodell, Erlösprognose,
 - detaillierte Kalkulation mit ausgewiesenem Regionaleffekt,
 - Finanzierungsplan, Finanzierungsnachweise,
 - Erklärung und Begründung des Kulturtest,
 - Visualisierungshilfen (ggf. Referenzprojekte),
 - Angaben zum Team (Wohnort, Position, Track-Record),
 - Firmenprofil,
 - Kopie des Handelsregisterauszugs mit Gesellschafterliste bzw. GbR-Vertrag oder Gewerbeanmeldung sowie wirtschaftliche Unterlagen zum Unternehmen (aktueller Jahresabschluss inklusive G+V, aktuelle BWA bzw. Einnahme-/ Überschuss-Rechnung oder Steuerbescheid).
 - Erklärungen der Antragstellenden zur Anwendbarkeit von Branchentarifverträgen oder der Einhaltung vergleichbarer sozialer Standards (Bsp. Mindestlohngesetz), zur Einhaltung von Nachhaltigkeitsstandards und zu Unternehmen in Schwierigkeiten,
 - ggf. Antrag auf vorzeitigem Maßnahmebeginn mit Begründung.

Finanzierung

1. Für die **(Prototypen-) Entwicklungsförderung** gilt: Das Darlehen beträgt in der Regel 50% und kann in Ausnahmefällen bis zu 80% der veranschlagten Entwicklungsausgaben je Vorhaben betragen. Einzelprojekte können in der Regel mit höchstens 300.000 € gefördert werden, Ausnahmen können bei besonders aufwendigen Vorhaben mit einem komplizierten Gamedesign oder überdurchschnittlichem Produktionswert gemacht werden. Antragstellende sollen einen angemessenen Eigenanteil erbringen.
2. Bei der **Produktions- und kombinierter Prototypenentwicklung- und Produktionsförderung** gilt: Das Darlehen beträgt bis zu 50% der förderfähigen Kosten, wenn die Refinanzierung des Förderanteils auf dem nationalen oder internationalen Markt möglich erscheint, in der Regel jedoch höchstens 600.000 € je Einzelprojekt. Bei „schwierigen audiovisuellen Werken“ kann die Förderung bis zu 80% der förderfähigen Kosten betragen. Antragstellende sollen einen angemessenen Eigenanteil erbringen.
3. Die Eigenmittel sollten mindestens 5% der förderfähigen Produktionskosten betragen. Weitere Fördermittel werden nicht auf den Eigenanteil angerechnet.
4. Die Höhe der Förderung bemisst sich am deutschen Finanzierungsanteil. Bei internationalen Koproduktionen müssen die jeweiligen Finanzierungsanteile der Länder an den Herstellungskosten separat ausgewiesen werden.

Merkblatt Games und interaktive Inhalte

in Ergänzung der Förderrichtlinie (zu finden unter www.medienboard.de)

Kalkulation

1. Es sind nur projektbezogene Kosten förderfähig. Pauschale Handlungskosten können bis zu einer Höhe von 7,5% der kalkulierten Gesamtkosten (ohne ILB-Gebühr) anerkannt werden.
2. Eine Überschreitungsreserve und Finanzierungskosten können nicht anerkannt werden.
3. Ein Gewinn kann nicht kalkuliert werden.
4. Es können Beratungskosten für „Green Production“, Kosten für Vertrauenspersonen oder Cultural, Historical oder Gender Advisor angesetzt werden.
5. Der Regionaleffekt muss im branchenüblichen Kalkulationsschema detailliert in EURO in jeder Position der Gesamtkosten ausgewiesen werden (siehe Merkblatt Regionaleffekt).
6. Für die Berechnung der Fördermittel und der förderfähigen Kosten werden die Beträge vor Steuern und sonstigen Abgaben herangezogen (Netto-Prinzip).
7. Es muss eine Bearbeitungsgebühr der ILB von 3 % des beantragten Darlehens kalkuliert werden. Bei Darlehen von 10.000 € bis zu 16.667 € ist eine Mindestgebühr von 500 € zu kalkulieren. Die Gebühr ist Teil der förderfähigen Herstellungskosten und des Regionaleffekts und wird mit Auszahlung der ersten Rate einbehalten.
8. Kosten für Anlagegüter, die nach Projektende an Fördernehmer/in übergehen, können in der Regel nicht als Herstellungskosten anerkannt werden.
9. Eigene Sachleistungen (z.B. Nutzung eigener Technik) und Eigenleistungen (Leistungen angestellter Beschäftigter), die nicht als Rückstellungen oder Beistellungen behandelt, sondern bezahlt werden, sollten in der Kalkulation explizit ausgewiesen werden.

Auszahlung

1. Die Darlehen werden in drei Raten entsprechend dem nachgewiesenen Projektfortschritt ausgezahlt (45 % nach Abschluss des Fördervertrags, 45 % nach Zwischenabnahme, 10 % nach erfolgter Schlussprüfung).
2. Die Einzelheiten regelt der Darlehensvertrag.

Rückzahlung

1. **Entwicklungsdarlehen** sind aus allen in- und ausländischen Verwertungserlösen nach Markteinführung des aus dem geförderten Prototypen hervorgegangenen Games oder der Veräußerung der Rechte an dem geförderten Prototypen vollständig zurückzuzahlen. Wird im Anschluss an die Entwicklungsförderung zusätzlich eine Produktionsförderung für dasselbe Game gewährt, ist zuerst die Entwicklungsförderung vollständig zurückzuzahlen. Die Kosten für die Entwicklung geförderter Prototypen können bei einer späteren Produktionsförderung nicht mehr in der Kalkulation geltend gemacht werden.
2. Für die Rückzahlung von **Produktionsdarlehen** gilt: Das Darlehen ist aus allen in- und ausländischen Verwertungserlösen des geförderten Games zu tilgen.

Merkblatt Games und interaktive Inhalte

in Ergänzung der Förderrichtlinie (zu finden unter www.medienboard.de)

3. In Verträgen zwischen Fördernehmer/in und Verwerter ist darauf zu achten, dass eine faire Rechtaufteilung vorgenommen wird und die verbleibenden Rechte eindeutig bezeichnet und werthaltig sind.
4. Grundsätzlich sind nach vorrangiger Rückführung des anerkannten Eigenanteils für die Tilgung von Produktionsdarlehen 50% der der Fördernehmer/in aus der Verwertung des Spiels zufließenden Erlöse zu verwenden. Im Übrigen gilt der im Fördervertrag festgelegte Vorrang.
5. Sind an der Finanzierung des Projekts weitere Fördereinrichtungen beteiligt, wird in der Regel eine anteilige Rückzahlung entsprechend dem Verhältnis der jeweils gewährten Förderdarlehen vereinbart.
6. Wird mit einer anderen an dem Projekt beteiligten Fördereinrichtung ein niedrigerer Eigenanteilsvorrang und/oder ein Rückzahlungskorridor oder längerer Rückzahlungszeitraum vereinbart, gelten diese auch für die Rückzahlung des Medienboard-Darlehens.
7. Die Rückzahlungspflicht endet in der Regel 5 Jahre nach Verwendungsnachweisprüfung bzw. bei Produktionsförderungen nach Markteinführung. Bei Projekten, die einen länger dauernden Erlöszeitraum erwarten lassen, kann eine dementsprechende Rückzahlungsfrist vereinbart werden.
8. Die erste Erlösabrechnung ist in der Regel unaufgefordert drei Monate nach Verwertungsbeginn bei der ILB einzureichen. In den folgenden zwei Jahren sind Erlösabrechnungen halbjährlich zu den Stichtagen 30. Juni und 31. Dezember einzureichen. Für die restliche Laufzeit des Darlehens ist eine jährliche Abrechnung zum 31. Dezember ausreichend.

Verwendungsnachweis

1. Der Verwendungsnachweis ist spätestens 6 Monate nach Fertigstellung des Games bei der ILB einzureichen (siehe Merkblatt zur Vorlage der Unterlagen für die Schlusskosten-Prüfung). In begründeten Fällen kann diese Frist auf Antrag verlängert werden.
2. Bei internationalen Koproduktionen sind die ausländischen Kosten und Finanzierungsbestandteile durch Wirtschaftsprüfungen zu testieren.

Stand: 07.04.2025