

Merkblatt zur kulturwirtschaftlichen Förderung von Games (digitalen Spielen) in Niedersachsen durch die nordmedia – Film- und Mediengesellschaft Niedersachsen/Bremen mbH

vom 01.09.2011, geändert am 19.02.2014, 08.07.2019 und 19.03.2020

1 Richtlinie, Rechtsgrundlage, Mittelherkunft, Förderziele

Auf Grundlage ihrer Richtlinie¹ fördert die nordmedia – Film- und Mediengesellschaft Niedersachsen/Bremen mbH (nordmedia) Games aus Mitteln, die ihr das Land Niedersachsen für Förderzwecke zur Verfügung stellt. Rechtsgrundlage von Beihilfen zur Förderung von Games gem. Ziff. 10 der o.g. Richtlinie ist die Verordnung (EU) Nr. 1407/2013 vom 18. Dezember 2013 – De-minimis-Verordnung – (De-minimis, EU Abl. L 352/1 vom 24.12.2013). Danach darf der Gesamtbetrag der einem einzigen Unternehmen gewährten De-minimis-Beihilfen in einem Zeitraum von drei Steuerjahren 200 000 EUR nicht übersteigen.

Ziele der Förderung von Games nach Maßgabe dieses Merkblatts sind die quantitative und qualitative Stärkung und Weiterentwicklung der audiovisuellen Medienwirtschaft in Niedersachsen. Die Förderung will einen Beitrag zur Stärkung des audiovisuellen Sektors in Deutschland und Europa leisten. Sie dient damit indirekt der Verbesserung und Sicherung des Medienstandorts Niedersachsen.

2 Allgemeine Förderbedingungen

Förderfähig sind qualitativ hochwertige und kulturell wertvolle Projekte, die den Vorgaben des Jugendschutzes² gerecht werden und eine Altersfreigabe durch eine anerkannte Einrichtung der freiwilligen Selbstkontrolle (USK, FSM) höchstens „ab 16 Jahren“ erwarten lassen bzw. entsprechende Einstufungen anderer geltender Kontrollsysteme (z.B. IARC) für den deutschen Markt. Die Förderung von Games erfolgt unter kulturellen Kriterien und soll insbesondere Entwicklungen von digitalen Spielen unterstützen, die Wissen und/oder kulturelle Werte vermitteln.

Förderkriterien sind u.a. die Originalität und Qualität der Gestaltung, der Innovationsgehalt sowie Art und Höhe der kulturwirtschaftlichen Effekte im Fördergebiet. Indikatoren für Qualität sind zudem eine zielgruppengerechte Konzeption, innovative Spielideen und Crossmedialität.

Die Projekte sollen als Kulturgut wahrnehmbar, zugleich aber auch darauf ausgerichtet sein, im Verhältnis zum Mitteleinsatz angemessene Erlöse zu erzielen. Die Wirtschaftlichkeit zeigt sich insbesondere im Auswertungskonzept, der Marktfähigkeit (z. B. Multiplattform-Konformität) und an Referenzprojekten.

Antragsberechtigt sind Entwickler, Entwicklungsgemeinschaften, Hersteller, Eigen-Vertriebe und sonstige Unternehmen (einschließlich Vereine, Organisationen), insbesondere Start-ups sowie kleine und mittlere Unternehmen (KMU³). Publisher sind von der Antragstellung

¹ Richtlinie zur kulturwirtschaftlichen Film- und Medienförderung der nordmedia – Film- und Mediengesellschaft Niedersachsen/Bremen mbH (nordmedia) vom 01.01.2018.

² Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien (Jugendmedienschutz-Staatsvertrag - JMStV) bzw. des Jugendschutzgesetzes in der jeweils geltenden Fassung.

³ KMU sind solche, die

ausgeschlossen. Es werden vorrangig Antragsteller mit Sitz oder Betriebsstätte in Niedersachsen gefördert. Die Antragsunterlagen sind in deutscher Sprache bei der nordmedia über das nordmedia Antragsportal online einzureichen (vgl. Ziff. 8). Die Förderentscheidungen werden auf Grundlage von Voten eines fachlich beratenden Beirates vom Vergabeausschuss der nordmedia getroffen und von nordmedia als zuständiger Bewilligungsstelle umgesetzt.

3 Fördergegenstände (gem. De-minimis)

Förderfähig sind im Gamesbereich:

1. die Konzeptentwicklung,
2. die Prototypenentwicklung,
3. die Produktion,
4. das Marketing und der Vertrieb,
5. Veranstaltungen/ Präsentationen,
6. Investitionen in Hard und Software zur Produktion sowie
7. Ausbildungsmaßnahmen und Beratungsdienstleistungen.

3.1 Konzept-, Prototypen-, Produktions-,Marketing- und Vertriebsförderung von Games

3.1.1 Konzeptentwicklung von Games

Eine Förderung kann gewährt werden für die Entwicklung eines Konzepts für ein Game, einer interaktiven Unterhaltungssoftware oder für die Entwicklung einer interaktiven Multimedia-Anwendung für das Internet oder andere Vertriebswege.

Im Einzelnen sind förderfähig:

- Erstellung eines Game-Designs⁴
- Erstellung einer nicht anspielbaren Demoversion (z. B. Animatic)

Dem Antrag sind beizufügen:

- Executive Summary⁵
- Beschreibung des Vorhabens
- High Concept⁶
- Vorentwurf der Concept Art (z. B. als Moodboard)

-
1. weniger als 250 Personen beschäftigen und die
 2. entweder einen Jahresumsatz von höchstens 50 Mio. Euro erzielen oder deren Jahresbilanzsumme sich auf höchstens 43 Mio. Euro beläuft. Die Unternehmen müssen entweder eigenständig sein oder dürfen als Partnerunternehmen oder verbundene Unternehmen die Schwellenwerte des Anhangs I der AGVO nicht überschreiten.

Neben KMU sind auch ähnlich strukturierte Akteure der audiovisuellen Film- und Medienwirtschaft wie Vereine und Organisationen antragsberechtigt.

⁴ Das Game-Design umfasst mindestens: Inhaltsangabe, Mechaniken/Systeme, Concept Art, (künstlerischer, grafischer Entwurf), Musik- und Sounddesign, technische Rahmenbedingungen („technical constraints“).

⁵ Eine Executive Summary beinhaltet auf höchstens zwei Seiten 1. Kurzinformation über das Unternehmen und die handelnden Personen (des Unternehmens), 2. eine kurze Beschreibung der Projektidee und der entscheidenden Wettbewerbsvorteile und 3. Angaben zu dem Kapitalbedarf insgesamt, der Finanzierung und der Höhe der beantragten Förderung.

⁶ Ein High Concept beinhaltet mindestens: Inhaltsangabe, Marktanalyse, Genre-Definition, angestrebte Zielgruppe, Alleinstellungsmerkmal (USP), Konkurrenzanalyse, Kosten- und Erlösvorschau (eine Seite), Teamvorstellung (des Projektes), angestrebte Altersfreigabe.

- detaillierter Kosten- und Finanzierungsplan, der alle in Niedersachsen anfallenden Kosten (kulturwirtschaftlicher Effekt) gesondert ausweist

Die Förderung erfolgt als Zuschuss als „De-minimis“-Beihilfe im Wege der Anteilfinanzierung. Dabei kann die Förderintensität bis zu 80 % der beihilfefähigen Kosten, die Förderhöhe aber höchstens EUR 20.000,00 betragen.

3.1.2 Prototypentwicklung von Games

Eine Förderung kann gewährt werden für die Entwicklung eines anspielbaren Prototyps eines Games, einer interaktiven Unterhaltungssoftware oder für die Entwicklung einer interaktiven Multimedia-Anwendung für das Internet oder andere Vertriebswege.

Förderfähig ist die Erstellung einer anspielbaren Demoversion.

Dem Antrag sind beizufügen:

- Beschreibung des Vorhabens
- Executive Summary
- Game Design
- High Concept
- nicht anspielbare Demoversion (z. B. Animatic) oder Testversion
- detaillierter Kosten- und Finanzierungsplan, der alle in Niedersachsen anfallenden Kosten (kulturwirtschaftlicher Effekt) gesondert ausweist
- Absichtserklärung eines Publishers oder eines zur Verwertung des Produkts geeigneten Branchenvertreters (z. B. Betreiber von Social-Media-Plattformen etc.), der das entsprechende Projekt verwerten will. Wenn die Antragstellerin/der Antragsteller das Game im Eigenverlag veröffentlichen will, ist ein Verwertungskonzept vorzulegen.

Die Förderung erfolgt als Zuschuss als „De-minimis“-Beihilfe im Wege der Anteilfinanzierung. Dabei kann die Förderintensität bis zu 80 % der beihilfefähigen Kosten, die Förderhöhe aber höchstens EUR 80.000,00 betragen.

3.1.3 Produktionsförderung von Games

Eine Förderung kann gewährt werden für die Herstellung einer vertriebsfertigen Version oder einer Beta-Version eines Games, einer interaktiven Unterhaltungssoftware oder einer interaktiven Multimedia-Anwendung für das Internet oder andere Vertriebswege.

Förderfähig ist die Herstellung eines vertriebsfertigen Games oder einer Beta-Version inklusive Programmierung.

Dem Antrag sind beizufügen:

- Beschreibung des Vorhabens
- Executive Summary
- Game Design
- High Concept
- nicht anspielbare Demoversion (z. B. Animatic) oder Testversion
- detaillierter Kosten- und Finanzierungsplan, der alle in Niedersachsen anfallenden Kosten (kulturwirtschaftlicher Effekt) gesondert ausweist
- Verwertungskonzept
- Absichtserklärung eines Publishers oder eines zur Verwertung des Produkts geeigneten Branchenvertreters (z. B. Betreiber von Social-Media-Plattformen etc.), der das

entsprechende Projekt verwerten will – sofern die Antragstellerin/der Antragsteller nicht im Eigenverlag veröffentlichen will.

Die Förderung erfolgt in Form eines erfolgsbedingt rückzahlbaren Darlehens als „De-minimis“-Beihilfe im Wege der Anteilfinanzierung. Dabei kann die Förderintensität im Regelfall bis zu 50 % und im begründeten Ausnahmefall bis zu 80 % der beihilfefähigen Kosten, die Förderhöhe aber höchstens EUR 200.000,00 betragen.

Die Fördernehmerin/der Fördernehmer hat von den ihr/ihm aus der Verwertung des geförderten Produkts zustehenden Erlösen das Förderdarlehen zu tilgen. Diese Verpflichtung entsteht spätestens nach Abdeckung des im Zuwendungsbescheid anerkannten vorrangigen Eigenanteils des Produzenten und endet nach vollständiger Rückzahlung des Förderbetrages bzw. nach Ablauf des im Zuwendungsbescheid festgelegten Rückzahlungszeitraumes (in der Regel drei Jahre nach Veröffentlichung des Games). Preisgelder werden nicht als Erlös bewertet. Im Zuwendungsbescheid können auch andere Rückzahlungsmodalitäten vereinbart werden.

Ist das Game von mehreren Fördereinrichtungen gefördert worden, soll die Rückzahlung entsprechend den jeweiligen Förderanteilen erfolgen. Wird zwischen dem Antragsteller/der Antragstellerin und einer anderen an dem Projekt beteiligten Fördereinrichtung ein niedrigerer Vorrang und/oder ein Rückzahlungskorridor und/oder ein längerer Rückzahlungszeitraum vereinbart, gelten diese Regelungen auch für das Darlehen der nordmedia.

3.1.4 Marketing- und Vertriebsförderung von Games

Eine Förderung kann gewährt werden für das Marketing und den Vertrieb eines Games, einer interaktiven Unterhaltungssoftware oder einer interaktiven Multimedia-Anwendung für das Internet oder für andere digitale Vertriebswege, soweit das Projekt bereits in der Entwicklungs- oder Produktionsphase von nordmedia gefördert wurde.

Darüber hinaus sind auch frühe entwicklungs- oder produktionsbegleitende Marketing- oder Vertriebsmaßnahmen förderfähig, soweit hierfür – nach Abschluss der Konzept- und Prototypenentwicklung – neben der Beantragung einer Produktionsförderung eine gesonderte Antragstellung erfolgt.

Förderfähig sind Marketing- und Herausbringungskosten, Präsentationskosten auf Fachmessen.

Dem Antrag sind beizufügen:

- Projektbeschreibung
- vertriebsfertiges Game, soweit bereits vorhanden
- Verwertungskonzept/Vertriebskonzept
- detaillierte Beschreibung der Marketingmaßnahmen (z.B. für eine Messebeteiligung oder den digitalen Vertrieb)
- detaillierter Kosten- und Finanzierungsplan, der alle in Niedersachsen anfallenden Kosten (kulturwirtschaftlicher Effekt) gesondert ausweist

Die Förderung erfolgt als Zuschuss als „De-minimis“-Beihilfe im Wege der Anteilfinanzierung. Dabei kann die Förderintensität bis zu 50 % der beihilfefähigen Kosten, die Förderhöhe aber höchstens EUR 50.000,00 betragen.

3.2 Veranstaltungen und Präsentationen im Gamesbereich

Netzwerkveranstaltungen, Medienfestivals, Konferenzen und Ausstellungen, sowie die Erprobung innovativer Präsentationsformen im Gamesbereich können gefördert werden, sofern es sich um Veranstaltungen mit überregionaler Bedeutung handelt, die auf eine Vernetzung von Akteuren der Gamesbranche mit Akteuren anderer Branchen abzielt.

Die Förderung erfolgt als Zuschuss als „De-minimis“-Beihilfe im Wege der Anteilfinanzierung. Dabei kann die Förderintensität bis zu 50 % der beihilfefähigen Kosten, die Förderhöhe aber höchstens EUR 50.000,00, betragen.

3.3 Investitionen

Soweit für die Entwicklung oder Produktion von förderwürdigen Games in besonderem Maße betriebliche Investitionen getätigt werden müssen, können diese gefördert werden. Begünstigte Investitionen sind die Anschaffung von neuen abnutzbaren beweglichen Wirtschaftsgütern, die mindestens 60 Monate nach ihrer Anschaffung (Fünfjahreszeitraum) zum Anlagevermögen eines Betriebs oder einer Betriebsstätte im Fördergebiet gehören, dort verbleiben und einem der folgenden Zwecke dienen:

- Errichtung einer neuen Betriebsstätte
- Erweiterung einer bestehenden Betriebsstätte
- grundlegende Änderung eines Produkts oder eines Produktionsverfahrens eines bestehenden Betriebs oder einer bestehenden Betriebsstätte oder
- Übernahme eines Betriebs, der geschlossen worden ist oder geschlossen worden wäre, wenn der Betrieb nicht übernommen worden wäre.

Förderfähig sind:

- Investitionen in Hardware
- Investitionen in Software, Entwicklerkits/-engines, Lizenzen

Die Förderung erfolgt als Zuschuss als „De-minimis“-Beihilfe im Wege der Anteilfinanzierung. Dabei kann die Förderintensität bis zu 50 % der beihilfefähigen Kosten, die Förderhöhe aber höchstens EUR 50.000,00, betragen.

3.4 Ausbildungsmaßnahmen und Beratungsdienstleistungen

Die Förderung von Ausbildungsmaßnahmen richtet sich an Veranstalter von Weiterbildungsangeboten im Fördergebiet aus dem Bereich interaktive Unterhaltungssoftware und Multimedia, die ergänzenden, bedarfsgerechten und innovativen Charakter haben.

Die Förderung erfolgt als Zuschuss als „De-minimis“-Beihilfe im Wege der Anteilfinanzierung, die Förderintensität kann bis zu 50 % der beihilfefähigen Kosten betragen. Sie kann jedoch wie folgt auf maximal 70% der beihilfefähigen Kosten erhöht werden:

- a) um 10 Prozentpunkte bei Ausbildungsmaßnahmen für Arbeitnehmer mit Behinderungen oder benachteiligte Arbeitnehmer;
- b) um 10 Prozentpunkte bei Förderungen für mittlere Unternehmen und um 20 Prozentpunkte bei Beihilfen für kleine Unternehmen. Die Förderhöhe kann höchstens EUR 5.000,-- betragen.

Die Förderung von Inanspruchnahme von Beratungsleistungen durch externe Berater ist förderfähig zum Beispiel bei Markt- und Zielgruppenanalysen, Businessplänen oder Marketing- und Vertriebskonzepten, die nicht regelmäßig stattfinden und mit einem förderwürdigen Projekt in Verbindung stehen. Die Förderung kann bis zu 50 % der beihilfefähigen Gesamtausgaben, die Förderhöhe höchstens EUR 5.000,--€, betragen.

4. Förderhinweis, Premieren

Bei der Durchführung, Präsentation und Veröffentlichung geförderter Projekte ist in angemessener Weise auf die Förderung durch die nordmedia hinzuweisen. Dies soll u.a. auf dem Loading-, Start- oder Titlescreen, im Vor- und Nachspann, in den Credits, auf Verpackungen, in Publikationen für Öffentlichkeitsarbeit und Marketingzwecke, im Internet und in sozialen Netzwerken erfolgen.

5. Belegstücke und Mitteilungspflichten

Die Fördernehmerin/der Fördernehmer ist verpflichtet, der nordmedia nach Abschluss des Projekts, spätestens jedoch zeitgleich mit dem Verwendungsnachweis, unentgeltlich eine technisch einwandfreie archivfähige Kopie im Original-Publikationsformat des geförderten Games in deutscher Sprachfassung oder mit deutschen Untertiteln sowie zwei Datenträger des geförderten Games zur Archivierung und zur ausschnittsweisen Nutzung zur eigenen Presse- und Öffentlichkeitsarbeit zu übereignen.

Die Abnahme der Belegstücke als Teil des Nachweises der ordnungsgemäßen Verwendung der Fördermittel erfolgt durch die nordmedia.

Darüber hinaus ist der nordmedia veröffentlichungsfähiges Material (verschiedene Fotos/Bilddateien, Plakate und – sofern vorhanden – Trailer) für ihre Presse- und Öffentlichkeitsarbeit (z. B. Druckwerke, Internetauftritt, Präsentationen) unentgeltlich und frei von Rechten Dritter zur Verfügung zu stellen. Die nordmedia ist befugt, diese Nutzungsrechte zu gleichen Zwecken auch an Dritte zu übertragen. Die Kosten der Herstellung dieser Materialien können in die anerkennungsfähigen Kosten einbezogen werden.

Die Zahlung der letzten Förderrate erfolgt erst nach Eingang der Belegstücke und Abnahme der Projektergebnisse durch nordmedia.

6. Erlösmitteilungen bei Darlehensförderung

Ist die Förderung als erfolgsbedingt rückzahlbares Darlehen gewährt worden, so sind die im Fördervertrag festgehaltenen Regelungen und Fristen zur turnusmäßigen termingerechten Abgabe von Erlösmitteilungen (ggf. Nullmeldungen) und Rückzahlung von Erlösanteilen einzuhalten.

7. Hinweise zur Kalkulation und Schlusskostenprüfung

Die Inanspruchnahme von Fördermitteln der nordmedia bedingt, dass Verpflichtungen, die sich aus dem Fördervertrag oder dem Zuwendungsbescheid der nordmedia ergeben, beachtet werden. nordmedia informiert mit dem gesonderten Merkblatt „Hinweise zur Kalkulation und Schlusskostenprüfung geförderter Projekte bei der nordmedia – Film- und Mediengesellschaft Niedersachsen/Bremen mbH (vom 20.09.2018, geändert am 15.03.2019)“ Antragsteller/innen und Fördernehmer/innen über wesentliche Aspekte und mögliche Fehlerquellen im Umgang mit Fördermitteln, um in zentralen Fragen möglichst schon vor Projektbeginn Klarheit zu schaffen und für Fördernehmer/innen ggf. nachteilige Folgen der späteren Verwendungsnachweisprüfung zu vermeiden. Dieses Merkblatt liegt zu Einsicht und zum Download auf der Homepage der nordmedia bereit.

8. Antragsstellung

Förderanträge sind fristgerecht zu den Einreichterminen der jeweiligen Sitzungen bei der nordmedia einzureichen. Dazu wird eine vorherige Kontaktaufnahme mit dem/der jeweiligen Förderreferenten/in empfohlen. Die Antragstellung erfolgt digital über das nordmedia-Antragsportal. Der Zugang dazu befindet sich auf den Förderbereichsseiten der Homepage der nordmedia. Zusätzlich zur Einreichung eines Antrags im nordmedia-Antragsportal ist das Antragsformular auszudrucken und rechtsverbindlich unterzeichnet mit einer Papierfassung aller im Antragsportal hochgeladenen Anlagen innerhalb von fünf Werktagen an nordmedia in Hannover (Postfach 721247, 30532 Hannover) zu schicken oder direkt vor Ort (nordmedia, Deutscher Pavillon, Expo Plaza 1, 30539 Hannover) abzugeben.