



BAYERISCHE RICHTLINIE FÜR DIE FÖRDERUNG DIGITALER SPIELE

Vorspann

Der Freistaat Bayern gewährt Zuwendungen zur Förderung digitaler Spiele nach Maßgabe dieser Richtlinien sowie der allgemeinen haushaltsrechtlichen Bestimmungen, insbesondere der Art. 23 und 44 BayHO und der dazu erlassenen Verwaltungsvorschriften.

Die Gewährung von Zuwendungen nach dieser Richtlinie erfolgt nur im Rahmen der im Haushalt des Freistaates Bayern für diesen Zweck zur Verfügung gestellten Mittel. Ein Rechtsanspruch auf Förderung besteht nicht.

Die Förderung erfolgt auf Grundlage der Genehmigung der Europäischen Kommission vom 04.09.2017 (SA. 46572).

1. Zweck der Zuwendung

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 Bayern 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. Zuwendungsempfänger

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

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 6.2.2 setzt voraus, dass die Gesamtfinanzierung des Projekts, für das eine Förderung beantragt wird, nachgewiesen ist. Bei verzinslichen Darlehen richtet sich der Zinssatz nach der Kapitalmarktlage zum Zeitpunkt der Bewilligung.

- 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 Jeder Zuwendungsempfänger darf nur bis zu 50 % der zuwendungsfähigen anerkannten Herstellungskosten pro Projekt an Subunternehmer vergeben.
- 4.5 Der Zuwendungsempfänger hat in seinem Antrag darzulegen, welche der Kriterien des Kriterienkatalogs im Anhang erfüllt sind.
- 4.6 Nach Fertigstellung ist dem FilmFernsehFonds Bayern eine Kopie des fertiggestellten Projekts für Archivierungszwecke kostenlos zur Verfügung zu stellen.
- 4.7 Bei nach dieser Richtlinie geförderten Spielen ist auf die Förderung durch den FilmFernsehFonds Bayern in den Credits deutlich hinzuweisen.
- 4.8 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 des Freistaates Bayern, erfolgt.
- 4.9 Einem Unternehmen in Schwierigkeiten dürfen keine Zuwendungen gewährt werden.
- 4.10 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 20.000 Euro nicht überschreiten.

5.1.3 Dem Antrag sind ein High Concept mit Projektüberblick, ein Unique Selling Proposition (USP) und eine grobe Konkurrenzanalyse beizufügen.

5.1.4 Der Zuschuss wird in zwei Raten ausgezahlt: die erste Hälfte nach Förderempfehlung des Vergabeausschusses, die zweite Hälfte nach Vorlage des fertigen Konzepts.

Die Gewährung der ersten Rate begründet keinen Anspruch auf Bewilligung der zweiten Rate. Über die Förderung entscheidet der Vergabeausschuss, über die Freigabe der zweiten Rate die Geschäftsführung des FilmFernsehFonds Bayern.

5.1.5 Die Abgabefrist für das fertige Konzept beträgt vier Monate ab Auszahlung der ersten Rate. In begründeten Ausnahmefällen kann die Abgabefrist 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 v. H. der veranschlagten Entwicklungsausgaben höchstens jedoch 80.000 Euro je Vorhaben betragen. Bei besonders aufwendigen Vorhaben mit einem komplizierten Game Design oder überdurchschnittlichem Produktionswert kann dieser Betrag bis zu 120.000 Euro betragen. Der Antragsteller hat einen angemessenen Eigenanteil zu erbringen.

5.2.3 Dem Antrag sind 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. Zehn Monate nach Auszahlung der ersten Darlehensrate ist der LfA ein Verwendungsnachweis (Schlussbericht) 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 v. H. nach der Empfehlung des Vergabeausschusses, 30 v. H. nach Projektfortschritt und 20 v. H. nach Vorlage des Verwendungsnachweises und Abnahme des Prototypen durch den FFF. Das Darlehen ist bei Markteinführung oder Veräußerung der Rechte an dem geförderten Prototypen zurückzuzahlen. 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 Nr. 5.3.7 entsprechend. Die Rückzahlungsverpflichtung endet fünf Jahre nach Zahlung der letzten Darlehensrate.

- 5.2.5 Die Förderempfehlung erlischt, wenn die Gesamtfinanzierung nicht neun Monate nach Bekanntgabe der Entscheidung des Vergabeausschusses nachgewiesen wird. Sie erlischt ferner, wenn mit den Arbeiten nicht zwölf Monate nach Bekanntgabe der Entscheidung des Vergabeausschusses begonnen wird. In begründeten Ausnahmefällen kann die Geschäftsführung des FilmFernsehFonds Bayern 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 und verzinsliches Darlehen im Wege der Anteilfinanzierung gewährt werden. Die Verzinsung endet nach Ablauf des zwölften Monats ab Markteintritt des geförderten Spiels.
- 5.3.2 Die Herstellung eines Spiels kann mit bis zu 50 v. H. der zuwendungsfähigen Ausgaben gem. Ziff. 4.1, höchstens aber mit 500.000 Euro gefördert werden, wenn die Refinanzierung des Förderanteils auf dem nationalen oder internationalen Markt möglich erscheint.
- 5.3.3 Der Antragsteller hat entsprechend seiner Vermögens-, Liquiditäts- und Ertragslage bei der Finanzierung einen angemessenen Eigenanteil zu erbringen. Der Eigenanteil kann in Form von Eigenmitteln, 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 zehn v. H. betragen. Nicht auf den Eigenanteil angerechnet werden weitere Fördermittel.
- 5.3.4 Den Anträgen sind ein High Concept, 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. Zudem sind ein schlüssiges Vermarktungskonzept samt Rückflussplan und, soweit vorhanden, Investoren- und Vermarktungsverträge unter Offenlegung aller Partner vorzulegen.
- 5.3.5 Die Auszahlung des Darlehens erfolgt in Raten entsprechend des nachgewiesenen Projektfortschritts.
- 5.3.6 Die Förderempfehlung erlischt, wenn die Gesamtfinanzierung nicht neun Monate nach Bekanntgabe der Entscheidung des Vergabeausschusses nachgewiesen wird. Sie erlischt ferner, wenn mit den Arbeiten nicht zwölf Monate nach Bekanntgabe der Entscheidung des Vergabeausschusses begonnen wird. In begründeten Ausnahmefällen kann die Geschäftsführung des FilmFernsehFonds Bayern die Fristen auf Antrag verlängern.
- 5.3.7 Das Darlehen und die Darlehenszinsen sind aus den in- und ausländischen Verwertungserlösen des geförderten Spiels zu tilgen. Für die Zinszahlungen und Tilgung des Darlehens sind 50 v. H. 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. In diesem Fall gilt die 50-v.-H.-Regelung des Satzes 2 für den auf Bayern entfallenden Anteil. Die Rückführungspflicht endet frühestens drei Jahre nach Markteinführung.

- 5.3.8 Bei der Herstellung des Spiels sollen die Antragsteller in angemessenem Umfang die berufsspezifische Aus- und Weiterbildung gewährleisten.

6. Verfahren

6.1 Antragserfordernis

- 6.1.1 Eine Förderung wird nur auf Antrag gewährt. Für die Anträge sind die vom FilmFernsehFonds Bayern 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 vom FilmFernsehFonds Bayern auf dessen Website im Internet bekanntgegebenen Fristen einzureichen.

6.2 Bewilligungsverfahren

- 6.2.1 Soweit diese Richtlinie nichts anderes bestimmt, gibt ein beim FilmFernsehFonds Bayern gebildeter Vergabeausschuss Empfehlungen zu den einzelnen Vorhaben ab.
- 6.2.2 Basierend auf den Empfehlungen des Vergabeausschusses nach Maßgabe von Ziffer 6.3 bewilligt die LfA Förderbank Bayern, Königinstraße 17, 80539 München die Zuwendungen und reicht die Zuschüsse und Darlehen aus.

6.3 Vergabeausschuss

- 6.3.1 Der Vergabeausschuss besteht aus dem Geschäftsführer des FilmFernsehFonds Bayern, aus einem Vertreter des Bayerischen Staatsministeriums für Wirtschaft und Medien, Energie und Technologie sowie mindestens fünf weiteren Mitgliedern aus Wirtschaft und Wissenschaft im Bereich der Spieleentwicklung. Den Vorsitz im Vergabeausschuss führt der Geschäftsführer des FilmFernsehFonds Bayern.
- 6.3.2 Die Berufung der Mitglieder erfolgt durch das Bayerische Staatsministerium für Wirtschaft und Medien, Energie und Technologie, jeweils für drei Jahre. Der Vergabeausschuss ist beschlussfähig, wenn wenigstens zwei Drittel seiner Mitglieder anwesend sind.
- 6.3.3. Der Vergabeausschuss entscheidet über seine Förderempfehlungen anhand des in Anlage 1 beigefügten Kriterienkatalogs.
- 6.3.4 Empfehlungen des Vergabeausschusses bedürfen der Zustimmung von zwei Dritteln der anwesenden Mitglieder. Ausnahmeentscheidungen von dieser Richtlinie sind möglich, wenn alle Anwesenden der Empfehlung zustimmen.

- 6.3.5 Die Ausschusssmitglieder 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 In unaufschiebbaren Fällen steht dem Vorsitzenden ein Eilentscheidungsrecht für Einzelempfehlungen zu. Er berichtet darüber in der nächsten Sitzung des Vergabeausschusses.
- 6.3.8 Die Empfehlungen des Vergabeausschusses gibt das Bayerische Staatsministerium für Wirtschaft und Medien, Energie und Technologie zusammen mit dem Geschäftsführer des FilmFernsehFonds Bayern unmittelbar gegenüber den Antragstellern bekannt.
- 6.3.9 Bei Anträgen, die der Vergabeausschuss zur Förderung empfohlen hat, prüft die LfA Förderbank Bayern die Kalkulation und den Finanzierungsplan sowie die sonstigen Voraussetzungen für die Bewilligung der Zuwendung und wickelt die Mittelvergabe ab. Dazu schließt sie mit dem Zuwendungsempfänger entsprechende Zuschuss- bzw. Darlehensverträge ab. Die maßgeblichen Bestimmungen werden, soweit in dieser Richtlinie keine abweichenden Regelungen enthalten sind, sinngemäß in die Verträge der LfA Förderbank Bayern mit den Zuwendungsempfängern. Insbesondere die Übernahme von Nr. 3 ANBest-P ist hiervon ausgenommen. Ergeben sich aus der Prüfung Bedenken gegen die Kalkulation oder den Finanzierungsplan, so kann die LfA Förderbank Bayern den Antrag nochmals dem FilmFernsehFonds Bayern zur Kenntnisnahme zuleiten.

6.4 Sicherheiten

Die von der LfA Förderbank Bayern gewährten Darlehen für die Entwicklung und Produktion sind in geeigneter Weise abzusichern. Die Darlehensnehmer haben dabei der LfA Förderbank Bayern oder dem von dieser beauftragten Treuhänder hinsichtlich des jeweils geförderten Projekts nach Maßgabe eines besonderen Sicherungsvertrags Sicherungsrechte an den Verwertungsrechten gemäß §§ 15 bis 23 des Urheberrechtsgesetzes einzuräumen oder Ansprüche aus den im Rahmen der Verwertung abgeschlossenen Verträgen, insbesondere die Ansprüche auf die den Darlehensnehmern zustehenden Verwertungserlöse, zu übertragen; daneben sind die Ansprüche aus Versicherungsverträgen abzutreten.

6.5 Verwendungsnachweis

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

7. Kosten

Die LfA Förderbank Bayern behält aus dem Darlehensbetrag die Prüfungsgebühr bei ausschließlich durch den Freistaat Bayern geförderten Projekten ein. Sie beträgt bei der Konzeptentwicklung 1% der Zuschusssumme und bei der Prototypenentwicklung und Produktionsförderung 3 % der Darlehenssumme bis zu einem Höchstbetrag von 300.000 € und darüber hinaus 1 % der Darlehenssumme. Sind mehrere Fördereinrichtungen beteiligt, kann die LfA mit diesen eine abweichende Handhabung vereinbaren.

8. Geltungsdauer

Diese Richtlinie tritt am 01.01.2018 in Kraft. Sie tritt am 31.12.2020 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 Bayerischen Subventionsgesetzes vom 23. Dezember 1976 (GVBl S. 586).

Auf das allgemeine Prüfungsrecht des Bayerischen Obersten Rechnungshofs (ORH) in Art. 91 der Bayerischen Haushaltsordnung wird hingewiesen.

Anhang 1: Kriterienkatalog nach Ziffer 6.3.3

Ein Spiel kann gefördert werden, wenn es wenigstens je 2 Kriterien der nachfolgenden Kategorien I. und II. (davon II.1 oder II.2) und mindestens 1 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 zugrunde liegende 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 Deutschlands Kultur (Alltagskultur, Popkultur, Spielekultur, 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 Spieltraditionen oder entwickelt diese weiter,
 - d. das Spiel stellt Aspekte der regionalen Vielfalt in Deutschland oder dem EWR heraus, oder
 - e. Widerspiegelung des bayerischen/deutschen 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 Bayern stattfinden.
2. Mindestens 50% der Teammitglieder haben ihren ersten Wohnsitz in Bayern, werden dort besteuert oder sind anderweitig mit der bayerischen Kultur vertraut, beispielsweise aufgrund ihrer in Bayern erworbenen Qualifikationen oder durch einen entsprechenden Aufenthalt in Bayern 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 Bayern gelegen ist oder
- b. von ausländischen Universitäten oder Hochschulen, wenn der Absolvent seinen aktuellen Wohnsitz in Bayern 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.