

## **Merkblatt Gamesförderung gemäß Ziffer 10 der Richtlinie**

Stand 06.09.2024

### **1. Richtlinie, Rechtsgrundlage, Mittelherkunft, Förderziele**

Auf Grundlage ihrer Richtlinie<sup>1</sup> fördert die nordmedia – Film- und Mediengesellschaft Niedersachsen/Bremen mbH (nordmedia) Games aus Mitteln, die ihr das Land Niedersachsen und die Freie Hansestadt Bremen für Förderzwecke zur Verfügung stellt. Rechtsgrundlage von Beihilfen zur Förderung von Games gem. Ziff. 10 der o.g. Richtlinie ist Verordnung (EU) Nr. 2023/2831 vom 13. Dezember 2023 (ABl. EU L vom 15. Dezember 2023, S. 1) – im Folgenden De-minimis-Verordnung in der jeweils gültigen Fassung. Danach darf der Gesamtbetrag der einem einzigen Unternehmen gewährten De-minimis-Beihilfen in einem Zeitraum von drei Steuerjahren 300.000 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 und Bremen. 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 und Bremen.

### **2. Allgemeine Förderbedingungen**

Förderfähig sind qualitativ hochwertige und kulturell wertvolle Projekte, die den Vorgaben des Jugendschutzes<sup>2</sup> gerecht werden und eine Altersfreigabe durch eine anerkannte Einrichtung der freiwilligen Selbstkontrolle (USK, FSM) höchstens „ab 16 Jahren“ erwarten lassen. 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 und innovative Spielideen.

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 und an Referenzprojekten.

Antragsberechtigt sind Entwickler:innen, Entwicklungsgemeinschaften, Hersteller:innen, Eigen-Vertriebe und sonstige Unternehmen (einschließlich Vereine, Organisationen), insbesondere

---

<sup>1</sup> Richtlinie zur kulturwirtschaftlichen Film- und Medienförderung der nordmedia – Film- und Mediengesellschaft Niedersachsen/Bremen mbH (nordmedia) in der jeweils geltenden Fassung.

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

Start-ups sowie kleine und mittlere Unternehmen (KMU<sup>3</sup>). Publisher sind von der Antragstellung ausgeschlossen. Es werden vorrangig Antragstellende mit Sitz oder Betriebsstätte in Niedersachsen oder Bremen 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)**

#### **3.1. Förderfähig sind:**

1. die Konzeptentwicklung,
2. die Prototypenentwicklung,
3. die Produktion,
4. das Marketing und der Vertrieb,
5. Veranstaltungen und Präsentationen

#### **3.2. 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 Multimediaanwendung für das Internet oder andere Vertriebswege. Förderfähig ist die Erstellung des Konzeptes bzw. des Game-Design-Documents (GDD)<sup>4</sup>.

Dem Antrag sind beizufügen:

- Executive Summary<sup>5</sup>
- Beschreibung des Vorhabens
- High Concept<sup>6</sup>
- Vorentwurf der Concept Art (z. B. Moods)
- detaillierter Kosten- und Finanzierungsplan, der alle in Niedersachsen und Bremen anfallenden Kosten (kulturwirtschaftlicher Effekt) gesondert ausweist
- ggf. bisherige Testbuilds

---

<sup>3</sup> **KMU** sind solche, die weniger als 250 Personen beschäftigen und die entweder einen Jahresumsatz von höchstens 50 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.

<sup>4</sup> Das **GDD** umfasst mindestens: Inhaltsangabe, Core Game Loop, Mechaniken/Systeme, Concept Art, Musik- und Sounddesign, UI/UX, technische Rahmenbedingungen

<sup>5</sup> Eine **Executive Summary** beinhaltet auf höchstens zwei Seiten, Kurzinformation über das Unternehmen und die handelnden Personen, eine kurze Beschreibung der Projektidee und der entscheidenden Wettbewerbsvorteile und Angaben zu dem Kapitalbedarf insgesamt, der Finanzierung und der Höhe der beantragten Förderung

<sup>6</sup> Ein **High Concept** beinhaltet mindestens: Inhaltsangabe, Marktanalyse, Genre-Definition, angestrebte Zielgruppe, Alleinstellungsmerkmal (USP), Konkurrenzanalyse, Kosten- und Erlösvorschau (eine Seite), angestrebte Altersfreigabe

Die Förderung erfolgt als Zuschuss im Wege der Anteilfinanzierung. Dabei kann die Förderintensität bis zu 80 % der beihilfefähigen Kosten, die Förderhöhe aber höchstens EUR 20.000,00 betragen. 20 % der Finanzierung (Eigenanteil) können als Barmittel, Eigenleistungen, Beistellungen oder Rückstellungen erbracht werden.

### **3.3. 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 des Prototypen.

Dem Antrag sind beizufügen:

- Beschreibung des Vorhabens
- Executive Summary<sup>5</sup>
- Game-Design-Dokument (GDD)<sup>4</sup>
- High Concept<sup>6</sup>
- ggf. bisherige Testbuilds
- Verwertungskonzept
- detaillierter Kosten- und Finanzierungsplan, der in Niedersachsen und Bremen anfallenden Kosten gesondert ausweist (kulturwirtschaftlicher Effekt/Regionaleffekt)
- ggf. Absichtserklärung eines Publishers oder eines zur Verwertung des Produkts geeigneten Partners

Die Förderung erfolgt als Zuschuss im Wege der Anteilfinanzierung. Dabei kann die Förderintensität bis zu 80 % der beihilfefähigen Kosten, die Förderhöhe aber höchstens EUR 100.000,00 betragen. 20 % der Finanzierung (Eigenanteil) können als Barmittel, Eigenleistungen, Beistellungen oder Rückstellungen erbracht werden.

### **3.4. Produktionsförderung von Games**

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

Dem Antrag sind beizufügen:

- Beschreibung des Vorhabens
- Executive Summary<sup>5</sup>
- Game-Design-Dokument (GDD)<sup>4</sup>
- High Concept<sup>6</sup>
- Verwertungskonzept
- Prototyp
- detaillierter Kosten- und Finanzierungsplan, der in Niedersachsen und Bremen anfallenden Kosten gesondert ausweist (kulturwirtschaftlicher Effekt/Regionaleffekt)
- ggf. Absichtserklärung eines Publishers oder eines zur Verwertung des Produkts geeigneten Partners.

Die Förderung erfolgt in Form eines erfolgsbedingt rückzahlbaren Darlehens im Wege der Anteilfinanzierung. Dabei kann die Förderintensität bis zu 80 % der beihilfefähigen Kosten, die Förderhöhe aber höchstens EUR 300.000,00 betragen.

15 % der Finanzierung (Eigenanteil) können als Barmittel, Eigenleistungen, Beistellungen oder Rückstellungen erbracht werden. Mindestens 5 % der Finanzierung sind durch Barmittel zu erbringen.

Die Fördernehmerin/der Fördernehmer hat aus der Verwertung des geförderten Produkts mit den ihm/ihr zustehenden Erlösen, das Förderdarlehen zu tilgen. Diese Verpflichtung entsteht spätestens nach Abdeckung des im Zuwendungsbescheid anerkannten vorrangigen Eigenanteils 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 Antragsteller 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.

### **3.5. 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, wenn das Projekt bereits in der Entwicklungs- oder Produktionsphase von nordmedia gefördert wurde.

Förderfähig sind Marketing- und Herausbringungskosten sowie Präsentationskosten auf Fachmessen.

Dem Antrag sind beizufügen:

- Projektbeschreibung
- vertriebsfertiges Game, soweit vorhanden
- Verwertungskonzept
- Vertriebskonzept
- detaillierte Beschreibung der Marketingmaßnahmen (z.B. Messen)
- detaillierter Kosten- und Finanzierungsplan, der in Niedersachsen und Bremen anfallenden Kosten gesondert ausweist (kulturwirtschaftlicher Effekt/Regionaleffekt)

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

### **3.6. 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 im Wege der Anteilfinanzierung. Dabei kann die Förderintensität bis zu 50 % der beihilfefähigen Kosten, die Förderhöhe aber höchstens EUR 50.000,00, 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 Vertriebsplattformen, in Publikationen für Öffentlichkeitsarbeit und Marketingzwecke, im Internet und in sozialen Netzwerken erfolgen. Grundlage hierfür ist das Merkblatt der nordmedia zum Förderhinweis.

#### **5. Belegstücke und Mitteilungspflichten**

Der nordmedia ist nach Abschluss des Projekts, spätestens jedoch zeitgleich mit dem Verwendungsnachweis, unentgeltlich eine archivfähige Kopie des geförderten Games, sowie ein Presskit bzw. sonstige Medien zur Archivierung und zur ausschnittweisen 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. Die Mitteilungen sind im Antrags- und Förderportal der nordmedia einzureichen.

#### **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 (in der jeweils gültigen Fassung)“ über wesentliche Aspekte und mögliche Fehlerquellen im Umgang mit Fördermitteln, um in zentralen Fragen möglichst schon vor Projektbeginn Klarheit zu schaffen und ggf. nachteilige Folgen der späteren Verwendungsnachweisprüfung zu vermeiden. Dieses Merkblatt liegt zu Einsicht und zum Download auf der Homepage der nordmedia bereit.

## **8. Antragsstellung**

Anträge 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 [www.nordmedia.de/games](http://www.nordmedia.de/games).