

Gamecity Hamburg

Leitlinien für die Prototypenförderung

(Stand 01.03.2024)

Präambel (Rechtsgrundlage / Richtlinie / Mittelherkunft)

Gamecity Hamburg, die Standortinitiative der Freien und Hansestadt Hamburg für die Hamburger Games-Branche, ist Teil der Hamburg Kreativ Gesellschaft mbH, die deshalb Gamecity Hamburg rechtlich vertritt. Die Hamburg Kreativ Gesellschaft mbH gewährt im Sinne ihres im zuletzt am 24.10.2018 geänderten Gesellschaftsvertrag festgeschriebenen Gesellschaftszwecks Fördermittel an die Hamburger Kreativwirtschaft.

Mit dem Ziel der Unterstützung der Hamburger Gameswirtschaft durch den Abbau nationaler und internationaler Wettbewerbsnachteile sowie der Nachwuchsförderung wird Gamecity Hamburg ab dem Jahr 2020 bis auf weiteres ein Förderprogramm für die Entwicklung von Prototypen digitaler Spiele für Hamburger Spieleentwickler*innen konzipieren und durchführen.

Die Förderung der Erstellung von Prototypen digitaler Spiele erfolgt durch die Hamburg Kreativ Gesellschaft mbH auf Grundlage der Förderrichtlinie Hamburg Kreativ GmbH (insbesondere Pkt. 1, 1.2, 2) zuletzt bestätigt am 03.12.2019, dieser ergänzenden Leitlinien, der Förderempfehlung des Vergabegremiums und eines entsprechenden Fördervertrages. Die Freie und Hansestadt Hamburg stellt die Mittel für die Förderung zur Verfügung. Die Förderung erfolgt auf Grundlage von De-minimis, weitere Informationen dazu in § 6.4.3 der vorliegenden Leitlinien. Ein Rechtsanspruch von Antragsteller*innen auf Förderung besteht nicht.

Für die Verwendung der Fördermittel sowie für den Nachweis und die Prüfung der Verwendung gelten die „Allgemeinen Nebenbestimmungen für Zuwendungen zur Projektförderung (ANBest-P)“ soweit nicht in ihrer Richtlinie Abweichungen zugelassen worden sind.

1 Allgemeine Grundlagen und Ziele der Förderung

1.1 Grundlagen und Grundsätze

1.1.1 Förderfähig sind qualitativ hochwertige digitale Spiele, die eine erfolgreiche Positionierung am Markt erwarten lassen. In Bezug auf die zu erwartende Altersfreigabe

durch die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) sind alle Spiele bis zu und inklusive der Einstufung „Keine Jugendfreigabe“ bzw. einer entsprechenden Einstufung anderer geltender Kontrollsysteme förderfähig. Die Hamburg Kreativ Gesellschaft versteht Spiele gleichermaßen als Wirtschaftsfaktor und Kulturgut, die auch für eine erwachsene Zielgruppe konzipiert sein können.

1.1.2 Nicht gefördert werden digitale Spiele, die gegen die Verfassung oder gegen geltendes Recht verstoßen sowie gewaltverherrlichende, volksverhetzende, pornographische oder rassistische Inhalte beinhalten.

1.2 Förderziele

1.2.1 Die Förderung trägt zur Steigerung der Qualität, Marktchancen und Vielfalt von digitalen Spielen bei, die in Hamburg entwickelt werden.

1.2.2 Als Anschubfinanzierung unterstützt sie Gründer*innen, Start-ups und KMUs bei der Entwicklung von Prototypen, damit diese ihre Projekte eigenständig veröffentlichen oder damit weitere Investoren finden können.

1.2.3 Gründer*innen, Start-ups und Unternehmen sollen gleichermaßen angezogen und am Standort gehalten sowie neue Arbeitsplätze geschaffen werden.

2 Gegenstand der Förderung und Kriterien

2.1 Prototypen digitaler Spiele

Gegenstand der Förderung ist die Entwicklung vermarktungsfähiger Prototypen digitaler Spiele. Digitale Spiele im Sinne dieser Leitlinien sind interaktive elektronische Werke, das heißt Software, die auf einer Spielidee, Spielregeln und Spielzielen beruhen, auf Eingaben des Nutzers reagieren, Bewegtbildinhalte erzeugen, Bildungs- oder Unterhaltungszwecken dienen und zur Veröffentlichung vorgesehen sind, insbesondere Computer- und Videospiele (Games).

Ein Prototyp ist eine spielbare Version des zu entwickelnden digitalen Spiels, der einen realistischen Eindruck von der Spielmechanik, den USPs und der technischen Umsetzung vermittelt.

2.2 Förderkriterien

Die Förderkriterien sind Grundlage für die vom Vergabegremium ausgesprochene Förderempfehlung. Die Reihenfolge der Kriterien gibt Auskunft über die entsprechende Gewichtung bei der Förderempfehlung.

Die Prototypenförderung ist generell nur möglich, wenn es sich um qualitativ hochwertige und vermarktungsfähige Projekte handelt, die darüber hinaus mehrere oder alle der folgenden Kriterien erfüllt:

- **Nachwuchsförderung:** Die Entwickler*innen des Prototyps haben kürzlich die Gründung vollzogen oder diese steht noch bevor. Erste realisierte Projekte aus dem Studium oder der Hobbyentwicklung belegen die Kompetenz der Antragsteller*innen bzw. des antragstellenden Teams in Bezug auf die Entwicklung anspruchsvoller digitaler Spiele.
- **Team:** Das Team hat bereits erfolgreich zusammengearbeitet oder verfügt über die notwendige Erfahrung sowie die notwendigen personellen Ressourcen für das Projekt. Positiv zu bewerten ist darüber hinaus, wenn das Team die Diversität der Hamburger Spielelandschaft bereichert.
- **Marktpotential:** Die Verwertungsstrategie enthält eine auf das Projekt bezogene Marktanalyse, die auf eine erfolgreiche Vermarktung in der anvisierten Zielgruppe schließen lässt.
- **Standort-Effekt:** Die Entwicklung des Projekts schafft Arbeitsplätze und/ oder generiert Beauftragungen von Entwicklungsdienstleistungen in Hamburg.

Herangezogen werden als Kriterien können zudem die Höhe der beantragten Fördermittel sowie der prozentuale, finanzielle Eigenanteil der Antragsteller*innen.

3 Allgemeine Förderbedingungen und -voraussetzungen

3.1 Antragstellung Prototypenförderung

3.1.1 Antragsberechtigt sind Entwickler*innen und Entwickler*innengemeinschaften (natürliche und juristische Personen) sowie kleine und mittlere Unternehmen (KMU), die bereits in Hamburg ansässig sind oder nachweisen können, dass sie bei Erhalt von Fördermitteln ihren Sitz nach Hamburg verlegen bzw. eine Niederlassung oder Betriebsstätte in Hamburg eröffnen. Voraussetzung für die Zahlung der ersten Rate ist das tatsächliche Bestehen einer Betriebsstätte in Hamburg.

Als KMU im Sinne dieser Leitlinien gelten Unternehmen, die bei Antragstellung weniger als 250 Mitarbeiter beschäftigen und deren Vorjahresumsatz 50 Millionen Euro nicht übersteigt. Bei antragstellenden Unternehmen dürfen zudem nicht 25 Prozent oder

mehr des Kapitals oder der Stimmanteile im Besitz eines oder mehrerer Unternehmen in Summe sein, die nicht der Definition für KMU entsprechen.

3.1.2 Nur vollständige und fristgerecht zu den jeweiligen Einreichterminen eingereichte Anträge werden in der Fördervergabe berücksichtigt.

3.1.3 Projekte sind nicht förderfähig, wenn die Prototypenentwicklung bereits begonnen wurde.

3.1.4 Die Förderempfänger*innen haben in ihren Anträgen in einer Kurzpräsentation darzustellen, welche der in § 2.2 dieser Leitlinien enthaltenen Kriterien das eingereichte Projekt erfüllt.

3.1.5 Ein Beratungsgespräch mit Mitarbeiter*innen von Gamecity Hamburg ist vor Antragstellung verpflichtend und wird bis spätestens zwei Wochen vor dem jeweiligen Einreichtermin empfohlen.

3.2 Vergabe

3.2.1 Ein Vergabegremium bestehend aus Vertreter*innen der Hamburg Kreativ Gesellschaft/ Gamecity Hamburg, der Freien und Hansestadt Hamburg und weiteren Fachleuten empfiehlt auf Grundlage der eingereichten Anträge und persönlichen Präsentationen eine Auswahl förderfähiger Projekte und entscheidet über die damit verbundene Förderung. Die Fachleute werden auf Grundlage der eingereichten Förderanträge aus einem Pool von Expert*innen berufen. Förderzusagen erfolgen schriftlich.

3.2.2 Grundlage für die Entscheidung des Vergabegremiums bei der Prototypenförderung sind die eingereichten Antragsunterlagen wie unter § 5.1 beschrieben, die Kriterien unter § 2.2 und der Pitch der Antragsteller*innen. Das Vergabegremium entscheidet darüber, welche Antragsteller*innen mit welcher der in § 4.1 aufgeführten maximalen Fördersumme gefördert werden.

3.2.3 Die Auszahlung von bewilligten Fördermitteln setzt den Abschluss eines Fördervertrags voraus. Der Fördervertrag wird zwischen Gamecity Hamburg und den Förderempfänger*innen nach einem erfolgreichen Pitch vor dem Vergabegremium und auf Grundlage dessen Förderempfehlung geschlossen.

3.2.4 Zu wesentlichen Änderungen hinsichtlich der künstlerischen, technischen oder finanziellen Umsetzung des Prototyps sowie sonstiger für die Förderentscheidung wichtiger Aspekte, ist die vorherige Zustimmung von Gamecity Hamburg einzuholen.

4 Art und Höhe der Förderung

4.1 Prototypenförderung

4.1.1 Die Zuwendung kann bis zu 80 Prozent der veranschlagten Projektkosten aber maximal 80.000 Euro pro Projekt betragen. Wenn geplant ist, das Projekt durch eine gleichzeitige Förderung mit Mitteln der Prototypenförderung und der Computerspieleförderung des Bundes oder vergleichbaren öffentlichen Förderungen zu finanzieren (Kumulierung von Fördermitteln), kann ein Projekt durch Gamecity Hamburg abweichend mit maximal 120.000 Euro gefördert werden. Antragsteller*innen die eine Kumulierung anstreben und einen entsprechenden Kosten- und Finanzierungsplan einreichen, verpflichten sich damit zur Antragstellung bei den weiteren Förderprogrammen. Für eine Kumulierung müssen Förderempfänger*innen die Voraussetzungen aller beteiligten Förderprogramme erfüllen.

4.1.2 Im Rahmen der Förderung ist ein Eigenanteil von mindestens 20 Prozent der förderfähigen Entwicklungskosten einzuplanen und nachzuweisen.

4.1.3 Die Auszahlung des Zuschusses erfolgt nach Mittelabforderung des Förderempfängers in Raten abhängig vom Projektfortschritt:

- 50 Prozent nach Abschluss des Fördervertrages und Nachweis über Sitz in Hamburg
- 40 Prozent nach Einreichung eines einseitigen Zwischenberichts, der in der Regel zur Hälfte der Entwicklung des Prototyps Auskunft über den Projektfortschritt gibt
- 10 Prozent nach Vorlage eines Verwendungsnachweises und Abnahme des Prototyps durch Gamecity Hamburg

4.1.4 Der Förderzeitraum beträgt in der Regel 12 Monate ab Abschluss des Fördervertrages. Die Förderempfehlung kann zurückgenommen werden, wenn kein Fördervertrag innerhalb der folgenden 3 Monate nach dem Aussprechen der Förderempfehlung geschlossen wird.

4.2 Zuwendungsfähige Ausgaben

Zuwendungsfähige Ausgaben sind die nachgewiesenen, dem Projekt zurechenbaren Ausgaben, die bei wirtschaftlicher und sparsamer Verwendung im Rahmen der Vorbereitung und Durchführung des Vorhabens bei den Förderempfänger*innen anfallen.

Das können sein:

- Personalausgaben für Mitarbeiter*innen in Hamburg.
- Ausgaben für Fremdleistungen bei Hamburger Dienstleister*innen.

- Ausgaben für Fremdleistungen bei auswärtigen Dienstleister*innen, sofern diese nicht in gleicher Qualität in Hamburg bezogen werden können.
- Ausgaben für Assets, Lizenzen, Urheberrechte u. ä.
- Sonstige projektbezogene Ausgaben (z.B. zurechenbare Overheadkosten, Miete, technische Ausstattung oder Messepräsenzen)

Die auf die zuwendungsfähigen Ausgaben entfallende **Umsatzsteuer** ist nicht förderfähig.

4.3 Rückzahlung

4.3.1 Die Fördermittel für die Entwicklung eines Prototyps werden als nicht rückzahlbarer Zuschuss auf De-minimis-Basis gewährt.

4.3.2 Empfänger*innen der Prototypenförderung müssen die gesamten Fördermittel zurückzahlen, wenn sie ihren Hauptsitz innerhalb von drei Jahren nach Auszahlung der letzten Rate an einen anderen Standort verlegen. Dies gilt auch wenn ein Unternehmen als Förderempfänger von einer dritten Partei übernommen wird und damit die Verlegung der Arbeitsplätze verbunden ist.

5 Antragsunterlagen

5.1 Einzureichende Unterlagen für die Prototypenförderung

Die Antragstellung erfolgt durch die Einreichung folgender Unterlagen:

- (1) Projektname
- (2) Persönliche Daten Bewerber*in
- (3) Pitch Deck
- (4) Zusätzliche Projektbeschreibung
- (5) Vorgesehener Förderzeitraum
- (6) Referenzmaterial – Moodboard, Demo, Grafiken oder Animationen
- (7) Kosten- und Finanzierungsplan & Nachweis Eigenmittel
- (8) Diversity Checklist
- (9) Aktueller Handelsregisterauszug, Gewerbeanmeldung (wenn vorhanden) oder Meldebescheinigung für natürliche Personen
- (10) Dokumente unterschrieben im Original einzureichen:
 - De-minimis Erklärung
 - Einwilligungserklärung Datenschutz
 - Erklärungen zum Förderantrag
 - Bei Unternehmen: KMU-Bestätigung

6 Sonstige Zuwendungsbestimmungen

6.1 Kennzeichnung der Förderung

Die Förderempfänger*innen sind verpflichtet, bei der Durchführung, Präsentation, Veröffentlichung und Vermarktung des geförderten Projekts/Produkts in geeigneter Art und Weise mit folgendem Text auf die Förderung durch die Freie und Hansestadt Hamburg hinzuweisen: „gefördert durch Gamecity Hamburg“. 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 auf Social Media erfolgen.

6.2 Archiv

Nach Fertigstellung ist Gamecity Hamburg eine Kopie des fertiggestellten Projekts für das Archiv kostenlos zur Verfügung zu stellen. Bei reinen Online-Projekten wird ein Zugang zum fertiggestellten Projekt kostenlos zur Verfügung gestellt.

6.3 Controlling/Erfolgskontrolle

Die Förderempfänger*innen berichten Gamecity Hamburg laufend über die Umsetzung des Projekts und die wirtschaftliche Entwicklung. Berichtsform, -rhythmus und -inhalte werden im Fördervertrag aufgeführt.

6.4 Zu beachtende Vorschriften

6.4.1 Verfahrensbestimmungen

Für die Bewilligung, Auszahlung und Abrechnung der Zuwendung sowie für den Nachweis und die Prüfung der Verwendung und die ggf. erforderliche Aufhebung des Fördervertrages und die Rückforderung der gewährten Zuwendung gelten die Förderrichtlinien der Hamburg Kreativ Gesellschaft mbH, dieser ergänzenden Leitlinien und die Allgemeinen Nebenbestimmungen zur Projektförderung (ANBest-P), soweit nicht in diesen Leitlinien Abweichungen zugelassen worden sind.

Der Verwendungsnachweis ist innerhalb von drei Monaten nach Abschluss der Prototypenentwicklung (Ende des Zuwendungszeitraumes) vorzulegen. Er besteht aus einem Sachbericht, der u. a. die fortgeschriebene Projektbeschreibung enthalten muss, sowie einem zahlenmäßigen Nachweis, der eine den eingereichten Antragsunterlagen entsprechende Aufstellung der zuwendungsfähigen Ausgaben nebst ihrer Finanzierung enthalten muss sowie einer rechtsverbindlichen Erklärung zur Verwendung der Fördermittel. Ausgaben, insbesondere für Fremdleistungen sowie für Software und technische Ausstattung, sind durch Rechnungskopien zu belegen.

6.4.2 Subventionserhebliche Tatsachen

Im Rahmen dieser Richtlinie gewährte Zuschüsse sind Subventionen im Sinne des Subventionsgesetzes (SubvG) vom 29. Juli 1976. Eine missbräuchliche Inanspruchnahme ist gem. § 264 StGB in Verbindung mit § 2 des Subventionsgesetzes und § 1 des hamburgischen Subventionsgesetzes vom 30. November 1976 strafbar. Subventionserhebliche Tatsachen sind alle Angaben, die zur Erlangung oder Belassung einer Subvention erheblich sind.

6.4.3 De-minimis-Regelung

Bei den im Rahmen dieser Richtlinie gewährten Zuschüssen handelt es sich um Beihilfen im Sinne der Verordnung (EU) Nr. 1407/2013 vom 18. Dezember 2013 – De-minimis-Verordnung – (De-minimis, EU Abl. L 352/1 vom 24.12.2013). Danach kann ein Unternehmen ohne Notifizierung innerhalb von drei Jahren ab dem Zeitpunkt der ersten De-minimis Beihilfe einen Gesamtbetrag von bis zu 200.000 Euro erhalten.

Der Betrag umfasst

- alle Arten von öffentlichen Beihilfen, die als De-minimis-Beihilfen gewährt werden, und berührt nicht die Möglichkeit, dass der Empfänger andere Beihilfen aufgrund von der Kommission genehmigter Regelungen erhält,
- alle Kategorien von Beihilfen gleich welcher Form und Zielsetzung mit Ausnahme der Beihilfen für die Ausfuhr.

Die Förderempfänger*innen sind im Hinblick auf die zulässigen Höchstbeträge für die De-minimis-Beihilfen zur Offenlegung aller De-minimis-Beihilfen verpflichtet, die sie im Dreijahreszeitraum erhalten haben. Sie sind auch verpflichtet, bei der Beantragung anderer Beihilfen die nach dieser Richtlinie gewährten Beihilfen anzugeben. Überschreiten die Beihilfen die zulässigen Schwellenwerte bzw. höchstmögliche Förderquote, handelt es sich um eine unzulässige Beihilfe mit der Folge, dass die Beihilfe nicht gewährt werden kann bzw. wenn sie gewährt wurde in voller Höhe zurückgefordert werden muss.

6.5 Geltungsdauer

Diese Leitlinien treten am 01.03.2024 in Kraft.