

# Förderrichtlinie

## Prototypenentwicklung in der Gamesbranche

(Version 4.0, v. 19.08.2010)

### 1 Zuwendungszweck und Rechtsgrundlage

Die Freie und Hansestadt Hamburg, Behörde für Kultur, Sport und Medien gewährt Zuwendungen auf der Grundlage von §§ 23 und 44 LHO, den dazu erlassenen VV und den Allgemeinen Nebenbestimmungen zur Projektförderung (ANBest-P) sowie dieser Richtlinie. Damit werden folgende wirtschaftspolitische Ziele verfolgt: Unterstützung bei der Entwicklung innovativer Computerspiele, Reduktion von Markteintrittsbarrieren für kleine und mittelständische Games-Entwickler, Ausschöpfung der daraus resultierenden direkten und indirekten Beschäftigungspotentiale für den Standort, Steigerung der Wettbewerbsfähigkeit der Hamburger Games-Branche und Stärkung der Stellung des Games-Standortes Hamburg.

Die Bewilligungsbehörde entscheidet über die Förderung aufgrund pflichtgemäßen Ermessens im Rahmen der verfügbaren Haushaltsmittel. Ein Anspruch auf Gewährung einer Zuwendung besteht nicht.

### 2 Gegenstand der Förderung

Gegenstand der Förderung ist die Entwicklung vermarktungsfähiger Prototypen für Computerspiele.

**Computerspiele**<sup>1</sup> im Sinne dieser Richtlinie umfassen alle interaktiven, in Abgrenzung zum Film non-linearen Medien, die mit Hilfe audiovisueller Wiedergabe das Spielen ermöglichen oder Spiel zu Lernzwecken einsetzen. Dabei sind Trägermedium, Wiedergabesystem oder Übertragungsweg unerheblich. Spiel ist eine freiwillige Beschäftigung von Einzelnen oder Gruppen, mit mindestens folgenden drei Eigenschaften:

- Interaktion zwischen Spieler(n) und Medium,
- die Existenz eines Spielfeldes / Spielbereiches,
- das Vorhandensein von Spielregeln.

Zu den Games gehören (Beispiele): Konsolenspiele, Videospiele, Browser Games, Mobile Games, Werbespiele. Nicht zu den Games gehören (Beispiele): Didaktische Lernprogramme ohne Spielinhalte (z.B. Vokabeltrainer), zweckgebundene technische Simulationen.

Als **Prototyp** wird ein spielbarer Level des zu entwickelnden Spiels bezeichnet, der einen realistischen Eindruck von der Spielidee und der technischen Umsetzung gibt. Ergebnis jedes Förderprojekts ist der fertige Prototyp sowie ein fortgeschriebener Businessplan als Grundlage für die weitere Finanzierung und Umsetzung des Vorhabens.

---

<sup>1</sup> Vgl. GAME – Bundesverband der Entwickler von Computerspielen, „Antworten zu 30 Fragen zur vorgeschlagenen Förderung von Computerspielen“, 10.02.2005

Förderfähig sind nur Spiele, die die Einstufung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) von „Freigabe ohne Altersbeschränkung“ bis einschließlich „Freigegeben ab 12 Jahren“ gem §14 Jugendschutzgesetz anstreben.

### **3 Ausschluss der Förderung**

Nicht gefördert werden Computerspiele

- mit Gewalt verherrlichenden und Gewalt verharmlosenden, Volks verhetzenden, pornografischen oder rassistischen Inhalten,
- bei denen mit der Prototypenentwicklung bereits begonnen wurde. Als begonnen gilt das Vorhaben insbesondere, wenn bereits für die Prototypenentwicklung ins Gewicht fallende Verbindlichkeiten gegenüber Dritten eingegangen worden sind.

### **4 Zuwendungsempfänger**

#### **4.1 Förderungsfähige Unternehmen**

Förderungsfähig sind kleine und mittlere Unternehmen (KMU), die bereits in Hamburg ansässig sind oder ihren Sitz nach Hamburg verlegen bzw. eine Niederlassung oder Betriebsstätte in Hamburg eröffnen.

Als KMU im Sinne dieser Richtlinie gelten Unternehmen, die bei Antragstellung nicht mehr als 250 Mitarbeiter beschäftigen und deren Vorjahresumsatz 50 Mio. Euro oder deren Vorjahresgesamtbilanzsumme 43 Mio. Euro nicht übersteigt. In besonderen Fällen können zur Erreichung des Zuwendungszwecks auch freiberufliche Anbieter vergleichbarer Größenordnung gefördert werden.

#### **4.2 Unternehmensverflechtungen**

Nicht förderungsfähig sind Unternehmen, die zu 25% oder mehr im unmittelbaren oder mittelbaren Besitz eines oder mehrerer Unternehmen gemeinsam stehen, die ihrerseits die Definition nach 4.1 nicht erfüllen. Ausgeschlossen sind auch Unternehmen, die per Organschafts- und/oder Gewinnabführungsvertrag unmittelbar oder mittelbar mit solchen Unternehmen verflochten sind. Ferner sind Unternehmen nicht förderungsfähig, die an anderen Unternehmen mehrheitlich beteiligt sind, mit denen sie insgesamt die vorgenannte Größenordnung überschreiten.

Eine Überschreitung des Schwellenwerts von 25 % beeinträchtigt die Förderungsfähigkeit nicht, wenn es sich bei den besitzenden Unternehmen um öffentliche Beteiligungsgesellschaften, Risikokapitalgesellschaften oder institutionelle Anleger handelt und diese weder einzeln noch gemeinsam Kontrolle über das Unternehmen ausüben.

## 5 Art und Höhe der Zuwendungen

### 5.1 Projektförderung

Die Mittel werden im Wege der Projektförderung als rückzahlbarer Zuschuss in Form einer Festbetragsfinanzierung bewilligt. Die Auszahlung der Zuwendung erfolgt in Raten, abhängig vom Projektfortschritt (Milestones).

Der Förderanteil beträgt bis zu 75% der Projektausgaben zur Entwicklung des Prototyps. Die Höhe der Förderung beträgt bis zu 100.000 Euro.

Anderweitige öffentliche Fördermittel, mit denen der Zweck der Zuwendung in gleicher Weise erreicht werden kann, sind nach Möglichkeit vorrangig zu beantragen. Die Summe der öffentlichen Fördermittel darf 100% der Projektkosten nicht überschreiten.

### 5.2 Zuwendungsfähige Ausgaben

Zuwendungsfähige Ausgaben im Sinne dieser Richtlinie sind die nachgewiesenen, dem Prototypenentwicklungs-Projekt zurechenbaren Ausgaben, die bei wirtschaftlicher und sparsamer Verwendung im Rahmen der Vorbereitung und Durchführung des Vorhabens beim Zuwendungsempfänger anfallen.

Im Einzelnen sind zuwendungsfähig:

- Eigene Personalausgaben für Mitarbeiter in Hamburg.
- Ausgaben für Fremdleistungen bei Hamburger Dienstleistern.
- Ausgaben für Fremdleistungen bei auswärtigen Dienstleistern, sofern diese nicht in Hamburg bezogen werden können.
- Ausgaben für Lizenzen, Urheberrechte u. ä..
- Sonstige projektbezogene Ausgaben (z.B. zurechenbare Overheadkosten), diese müssen aber im Rahmen des Verwendungsnachweises mit einer Nachkalkulation belegt werden.

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

### 5.3 Rückzahlung

Die Zuwendung ist unverzinst spätestens 3 Jahre nach Ende des Zuwendungszeitraumes zurückzuzahlen. Bei vorzeitiger Rückzahlung wird für Raten, die im ersten Halbjahr nach Ende des Zuwendungszeitraumes gezahlt werden, ein Bonus von 25 %, im 2. Halbjahr ein Bonus von 20 %, im 3. Halbjahr von 15 %, im 4. Halbjahr von 10 %, im 5. Halbjahr von 5 % auf die jeweilige Rate zusätzlich als Tilgung angerechnet.

Im Falle eines Börsengangs oder der Übernahme der Mehrheit der Anteile des geförderten Unternehmens durch ein anderes Unternehmen innerhalb von 3 Jahren nach Ende des Zuwendungszeitraumes ist die gesamte Fördersumme sofort zurück zu zahlen.

Wenn das geförderte Unternehmen seinen Sitz, seine Niederlassung oder Betriebsstätte innerhalb von 3 Jahren ab Datum des Zuwendungsbescheids aus Hamburg verlagert, ist der Zuwendungsbetrag zzgl. Zinsen sofort in einer Summe zurückzuzahlen. Die Zinsen betragen nach § 49a HmbVwVfG von diesem Zeitpunkt an 3 % über dem jeweiligen Basiszinssatz.

Wenn das geförderte Spiel eine USK-Einstufung von „Freigegeben ab 16 Jahren“ oder „keine Jugendfreigabe“ nach §14 Jugendschutzgesetz erhält, ist der Zuwendungsbetrag zzgl. Zinsen sofort in einer Summe zurückzuzahlen. Die Zinsen betragen nach § 49a HmbVwVfG von diesem Zeitpunkt an 3 % über dem jeweiligen Basiszinssatz.

## 6 Bewilligungsverfahren

### 6.1 Einzureichende Unterlagen

Die Antragstellung erfolgt durch die Einreichung folgender Unterlagen:

- **Businessplan** als Grundlage für die inhaltliche Beurteilung (Details siehe Anlage).
- Unterschriebenes **Antragsformular**.
- **Jahresabschlüsse** der vergangenen beiden Jahre<sup>2</sup>.

Beides ist in schriftlicher, der Businessplan zudem in digitaler Form (auch per E-Mail) einzureichen. Dabei sollte insbesondere das Zahlenwerk in EXCEL-kompatibler Form vorliegen.

Die Anträge sind an folgende Adresse zu richten:

Freie und Hansestadt Hamburg Behörde für Kultur, Sport und Medien IT-Wirtschaft, Telekommunikation, Neue Medien Jens Unrau Hohe Bleichen 22 20354 Hamburg Tel.: 040/ 428 24 171 E-Mail: jens.unrau@bksm.hamburg.de
---

Anträge sind bis spätestens **05.11.2010** einzureichen.

### 6.2 Entscheidungsverfahren

Über die eingehenden Anträge wird laufend entschieden.

Die Bewilligungsbehörde wird dabei durch eine Fachjury unterstützt. Die Jury wird fallbezogen durch die Bewilligungsbehörde zusammengestellt. Die Jury-Mitglieder werden zur Vertraulichkeit verpflichtet. Die Sitzungen der Jury sind nicht öffentlich.

---

<sup>2</sup> Sofern das Unternehmen bereits solange besteht.

Das Verfahren besteht aus zwei Schritten:

### **Schritt 1: Vorauswahl auf Basis der schriftlichen Unterlagen**

Die eingegangenen Anträge werden durch die Bewilligungsbehörde nach formalen und inhaltlichen Gesichtspunkten geprüft.

### **Schritt 2: Präsentation vor der Jury**

Diejenigen Vorhaben, die die Kriterien der Vorauswahl erfüllen, werden zu einer Präsentation vor der Jury eingeladen, die die Bewilligungsbehörde bei der Entscheidungsfindung unterstützt.

Besonderes Gewicht bei der inhaltlichen Bewertung sowohl der Bewilligungsbehörde, als auch der Jury haben folgende Aspekte:

- Qualität des Vorhabens (inhaltlicher und technischer Innovationsgrad, Marktchancen, wirtschaftliche Plausibilität, Professionalität der Projektplanung).
- Kompetenz des Antragstellers und seines Teams.
- Finanzieller Eigenanteil des Antragstellers.
- Direkte und indirekte Arbeitsplatzeffekte in Hamburg sowie die sonstigen Auswirkungen für den Standort Hamburg.

## **7 Sonstige Zuwendungsbestimmungen**

### **7.1 Kennzeichnung der Förderung**

Der Zuwendungsempfänger ist verpflichtet, bei der Vermarktung des geförderten Vorhabens/Produkts in geeigneter Art und Weise mit folgendem Text auf die Förderung durch die Freie und Hansestadt Hamburg hinzuweisen: „gefördert durch die Gamecity Hamburg“.

### **7.2 Controlling/Erfolgskontrolle**

Der Zuwendungsempfänger berichtet der Bewilligungsbehörde laufend über die Umsetzung des Projekts und die wirtschaftliche Entwicklung. Berichtsform, -rhythmus und -inhalte werden durch die Bewilligungsbehörde im Zuwendungsbescheid definiert.

### **7.3 Zu beachtende Vorschriften**

#### **7.3.1 Verfahrensbestimmungen**

Für die Bewilligung, Auszahlung und Abrechnung der Zuwendung sowie für den Nachweis und die Prüfung der Verwendung und die ggf. erforderliche Aufhebung des Zuwendungsbescheides und die Rückforderung der gewährten Zuwendung gelten die Allgemeinen Nebenbestimmungen zur Projektförderung (ANBest-P) und das Hamburgische Verwaltungsverfahrensgesetz, soweit nicht in dieser Förderrichtlinie Abweichungen zugelassen worden sind.

Die Auszahlung der Zuwendung erfolgt in Raten auf schriftliche Anforderung, aus der hervorgehen muss, dass die Beträge entsprechend Nr. 1.4 ANBest-P voraussichtlich innerhalb von 2 Monaten für den Zuwendungszweck benötigt werden. Die letzte Rate in Höhe von mindestens 10 % des Zuwendungsbetrages wird davon abweichend erst nach Vorlage des Verwendungsnachweises ausgezahlt.

Der Verwendungsnachweis ist innerhalb von drei Monaten nach Abschluss der Prototypenentwicklung (Ende des Zuwendungszeitraumes) vorzulegen. Er besteht aus einem Sachbericht, der u. a. den fortgeschriebenen Businessplan enthalten muss, sowie einem zahlenmäßigen Nachweis, der eine den eingereichten Antragsunterlagen entsprechende Aufstellung der zuwendungsfähigen Ausgaben nebst ihrer Finanzierung enthalten muss. Ausgaben, insbesondere für Fremdleistungen sowie für Soft- und Hardware, sind durch Rechnungskopien zu belegen.

### **7.3.2 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.

### **7.3.3 „De-minimis“-Regelung**

Bei den im Rahmen dieser Richtlinie gewährten Zuschüssen handelt es sich um Beihilfen im Sinne der Verordnung (EG) Nr. 1998/2006 vom 15. Dezember 2006 über die Anwendung der Artikel 87 und 88 EG-Vertrag auf „De-minimis-Beihilfen“ (Amtsblatt der Europäischen Gemeinschaften Nr. L 379/5 vom 28. Dezember 2006). Danach kann ein Unternehmen ohne Notifizierung innerhalb von drei Jahren ab dem Zeitpunkt der ersten „de-minimis“ Beihilfe einen Gesamtbetrag entsprechend 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.

Der Beihilfenehmer ist im Hinblick auf die zulässigen Höchstbeträge für die „de-minimis“ Beihilfen zur Offenlegung aller „de-minimis“ Beihilfen verpflichtet, die er im Dreijahreszeitraum erhalten hat. Er ist auch verpflichtet, bei der Beantragung anderer Beihilfen die nach dieser Richtlinie gewährten Beihilfen anzugeben.

## **7.4 Inkrafttreten**

Diese Richtlinie tritt mit Wirkung vom 19.08.2010 erneut in Kraft und ist bis zum 31.12.2010 befristet.

## Inhalt des Businessplans<sup>3</sup>

<p><b>Executive Summary (2 Seiten)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kurzinformation über das Unternehmen und die handelnden Personen.</li> <li>- Kurze Beschreibung der Projekt-Idee und der entscheidenden Wettbewerbsvorteile.</li> <li>- Kapitalbedarf insgesamt, Finanzierung, Höhe der beantragten Förderung für die Entwicklung des Prototypen.</li> <li>- Kurzdarstellung des Erlösmodells.</li> </ul> <p><b><u>Teil A: Gesamtvorhaben</u></b></p> <p><b>I. Beschreibung des Spiels</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spielidee</li> <li>- Inhaltliche Innovation</li> <li>- Technische Innovation</li> </ul> <p><b>II. Markt/Konkurrenz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Positionierung im Games-Markt: Genre, Plattform, Zielgruppe, ...</li> <li>- Informationen zum eigenen Marktsegment: Beschreibung „Ihres“ Marktes: Detailinfos zum Marktsegment, national (oder international), spezifische Marktentwicklungen, Wertschöpfungskette, Wettbewerber, Erfolgsfaktoren in diesem Markt (Alleinstellungsmerkmale, Zeit, Preis, Kreativität, Kontakte, Größe/Manpower).</li> <li>- Konkurrenzanalyse.</li> </ul> <p><b>III. Geschäftsmodell</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Geschäftsmodell: Wie wird das Geld verdient/ wie funktionieren die Erlösströme?</li> <li>- Wer sind die Kunden? Wie werden die angesprochen?</li> </ul> <p><b>IV. SWOT<sup>4</sup>-Analyse</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Beschreibung der Stärken/ Schwächen, Chancen/Risiken des Projekts</li> </ul> <p><b>V. Unternehmen/ Team</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Name, Anschrift</li> <li>- Rechtsform, ggf. Gesellschafter, Anteilseigner, Unternehmensverflechtungen</li> <li>- Team: Geschäftsführung, Mitarbeiter</li> <li>- Historie des Unternehmens, u.a. Mitarbeiterzahl und Umsatz/Bilanzsumme des Vorjahres</li> <li>- Referenzen</li> </ul>	<p><b>VI. Zeitplan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Welche Projektphasen sollen bis wann beendet sein?</li> <li>- Wann soll das Spiel in den Markt gebracht werden?</li> </ul> <p><b>VII. Finanzplanung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Projektbezogene Gewinn- und Verlustrechnung für 3 Jahre.</li> <li>- Planungsprämissen für die Gewinn- und Verlustrechnung.</li> <li>- Kapitalbedarf für das gesamte Vorhaben, geplante Finanzierung.</li> </ul> <p><b><u>Teil B: Entwicklung des Prototypen</u></b></p> <p><b>VIII. Zeitplan für die Prototypenentwicklung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Detaillierte Milestones für die einzelnen Entwicklungsschritte: Welche Zwischenergebnisse sollen bis wann erreicht werden?</li> <li>- Was soll konkret am Ende der Prototypenentwicklungsphase vorliegen.</li> </ul> <p><b>IX. Finanzplan für die Prototypenentwicklung</b></p> <p>Detaillierter Liquiditätsplan für die gesamte Dauer der Prototypenentwicklung auf Monatsbasis:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- projektbezogene Personal-, Fremd-, Material- und Sonstige Kosten.</li> <li>- Finanzierung der Projektkosten: Zuwendung, Eigenmittel, Drittmittel.</li> <li>- Nachweis der „Ko-Finanzierung“ durch das Unternehmen.</li> </ul> <p><b>X. Förderspezifika</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zahl der Arbeitsplätze (Vollzeitäquivalente), die in Hamburg während der Prototypenentwicklung und der Fertigstellung des Spiels geschaffen werden.</li> <li>- Nutzen für den Games-Standort Hamburg.</li> <li>- Erklärung, ob und weshalb die Durchführung des Projekts ohne die Zuwendung nicht möglich oder gefährdet wäre.</li> </ul> <p><b>Anlagen</b></p>
--	---

<sup>3</sup> Die hier aufgeführten Punkte sind ausdrücklich als Anhalt/Checkliste für einen Businessplan zu verstehen. Antragssteller sollten ihren „eigenen“ Businessplan erstellen und dabei die hier aufgeführten Punkte berücksichtigen.

<sup>4</sup> Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats (Stärken, Schwächen, Chancen, Risiken)

