

Richtlinie des Landes Schleswig-Holstein für die Gewährung von Zuwendungen zur Förderung von digitalen Spielen

Bekanntmachung des Ministeriums für Wirtschaft, Verkehr, Arbeit, Technologie und Tourismus vom 14. Juni 2023 – [VII 322]

Präambel

Die Landesregierung Schleswig-Holstein bündelt ihre wirtschaftspolitischen Fördermaßnahmen unter dem Dach des Landesprogramms Wirtschaft 2021-2027 (LPW 2021):

Das Programm bildet den Rahmen für die Förderung aus:

- dem Europäischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE),
- der Gemeinschaftsaufgabe „Verbesserung der regionalen Wirtschaftsstruktur“ (GRW) und
- Mitteln des Landes.

Mit dem LPW 2021 setzt die Landesregierung auf Investitionen in Innovation, Digitalisierung und Dekarbonisierung, um die wirtschaftliche Entwicklung Schleswig-Holsteins weiter voranzubringen. Flankiert wird dies durch die Förderung einer leistungsfähigen und modernen Infrastruktur als Grundvoraussetzung für einen wettbewerbsfähigen Wirtschaftsstandort.

Schleswig-Holstein hat die besten Voraussetzungen, ein wichtiger Standort der Entwicklung und Produktion von Games zu werden. Spannende Start-Ups und etablierte Unternehmen aus dem Bereich der Gameswirtschaft haben sich bereits angesiedelt. Die Landesregierung verfolgt mit dieser Richtlinie das Ziel, die Entwicklung einer gamesbezogenen Wirtschaftsstruktur im Land aktiv zu befördern.

Mit der Förderung soll der wachsenden Bedeutung der Games-Branche für die Entwicklung neuer Technologien und Lösungen Rechnung getragen werden. Die Digitalisierung gilt als wichtiges Querschnittsthema in der Innovations- und Technologiepolitik. Technologien und Mechanismen der Games-Branche, z. B. Maschinelles Lernen, Gamification-Ansätze, Serious Gaming und Virtual-Reality-Technologien finden schon jetzt Anwendung u. a. in Logistik und Gesundheitswesen. Die Games-Industrie zeigt sich als Treiber für Innovationen in allen Branchen, insbesondere im Spezialisierungsfeld IKT, aber auch in alle anderen Spezialisierungsfeldern wie z.B. Life Science.

1. Förderziel, Verwendungszweck und Rechtsgrundlage

1.1 Ziel der Förderung nach dieser Richtlinie sind

- bessere Rahmenbedingungen für die Entwicklung von digitalen Spielen in Schleswig-Holstein zu schaffen und damit zur Leistungsfähigkeit der Entwicklungs- und Produktionswirtschaft in Schleswig-Holstein beizutragen,

- eine vielfältige Kulturlandschaft zu gewährleisten und Innovationen zu unterstützen,
- die Wettbewerbsfähigkeit der schleswig-holsteinischen Kultur- und Kreativwirtschaft zu stärken und damit die Anzahl der Beschäftigten und Unternehmen innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft in Schleswig-Holstein zu erhalten und langfristig zu erhöhen.

Die Förderung erfolgt dabei mit Mitteln des EFRE und Landesmitteln.

1.2 Das Land Schleswig-Holstein gewährt Zuwendungen zur Förderung von digitalen Spielen insbesondere nach Maßgabe

- dieser Richtlinie i.V.m. den Auswahl- und Fördergrundsätzen und Regeln für die finanzielle Unterstützung im Rahmen des Landesprogramm Wirtschaft 2021-2027 (AFG LPW 2021),
- der §§ 23 und 44 Landeshaushaltsordnung (LHO),
- der Verwaltungsvorschriften (VV) zu § 44 der Landeshaushaltsordnung (LHO), des Subventionsgesetzes für das Land Schleswig-Holstein (Landessubventionsgesetz - LSubvG), des Allgemeinen Verwaltungsgesetzes für das Land Schleswig-Holstein (Landesverwaltungsgesetz - LVwG)
- des Haushaltsgesetzes,
- der Regelungen der Europäischen Union für Förderungen aus dem Europäischen Fonds für Regionale Entwicklung (EFRE),
- des EFRE-Programms 2021-2027 für Schleswig-Holstein in der jeweils geltenden Fassung,
- Verordnung (EU) Nr. 1407/2013 der Kommission vom 18. Dezember 2013 über die Anwendung der Artikel 107 und 108 des Vertrags über die Arbeitsweise der Europäischen Union auf De-minimis-Beihilfen.

Maßgeblich sind die Regelungen in der jeweils geltenden Fassung.

1.3 Ein Anspruch der Antragstellenden auf Gewährung der Zuwendung besteht nicht. Vielmehr entscheidet die Bewilligungsbehörde nach pflichtgemäßem Ermessen im Rahmen der verfügbaren Haushaltsmittel.

1.4 Bei nicht ausreichend verfügbaren Haushaltsmitteln wird die Bewilligungsbehörde mit dem für Wirtschaft zuständigen Ministerium eine Auswahl der Vorhaben nach pflichtgemäßem Ermessen durchführen. Dabei kommen die in Ziff. 4.1 definierten Auswahlkriterien zur Anwendung.

2. Gegenstand der Förderung

2.1 Gegenstand der Förderung sind folgende Entwicklungsstufen eines digitalen Spiels

- Modul 1: Konzeptentwicklung,
- Modul 2: Prototypentwicklung,
- Modul 3: Produktion

Digitale Spiele im Sinne dieser Förderrichtlinie sind interaktive elektronische Werke, die auf einer Spielidee beruhen. Diese reagieren auf Eingaben der Nutzenden, dienen Bildungs- und/oder Unterhaltungszwecken und sind zur Veröffentlichung vorgesehen. Serious Games und sonstige digitale Spiele sind im Rahmen dieser Förderrichtlinie in gleicher Weise förderfähig.

Konzepte (Modul 1) im Sinne dieser Förderrichtlinie (im Folgenden als Konzept 2.0 bezeichnet) bauen auf einem ersten Kurzkonzept auf (Konzept 1.0 – s. Nr. 5.1) und haben das Ziel, eine Spielidee zu präzisieren und dabei die Fragen nach Genredefinition, Gamedesign, Look and Feel, Narration und genrespezifischen Schwerpunkten zu beantworten. Das Konzept 2.0 dient als Grundlage, um entweder in die technische Umsetzung eines Prototyps einsteigen oder direkt mit der Produktion eines Spiels beginnen zu können.

Prototypen (Modul 2) im Sinne dieser Förderrichtlinie sind Vorhaben, mit deren Hilfe eine Entscheidungsgrundlage für eine spätere Produktionsphase eines Spiels geschaffen werden soll. Prototypen können dabei unterschiedlichen Zwecken dienen, u.a.: Bewertung der Spielidee, technische Machbarkeit, Vergleich verschiedener Umsetzungsvarianten, Festlegung des späteren Produktionsaufwands (Umfang, Kosten, Zeit), Erstellung eines „vertical slice“¹ für Investoren.

Unter dem Begriff Produktion (Modul 3) werden im Rahmen dieser Förderrichtlinie sämtliche Vorhaben zusammengefasst, deren Ziel die Erstellung eines öffentlich angebotenen marktreifen Produkts für Kundinnen und Kunden ist. Neben neuen Spielen können dies auch Portierungen von existierenden Spielen auf neue Plattformen oder umfangreiche Erweiterungen für bereits veröffentlichte Spiele sein. Soll ein Vorhaben auf einem bereits existierenden Prototyp oder veröffentlichten Spiel aufsetzen, muss das neue Vorhaben klar vom existierenden Entwicklungsstand abgegrenzt werden.

2.2 Ein Vorhaben ist ausschließlich einem Modul zuzuordnen.

Jedes Modul (Entwicklungsstufe eines Spiels) ist für sich förderfähig. Dabei muss das jeweils vorige Modul abgeschlossen sein, bevor ein Förderantrag für das Folgemodul gestellt werden kann. Eine parallele Förderung beispielsweise von Konzept- und Prototypentwicklung oder Prototypentwicklung und Produktion desselben Spiels ist somit ausgeschlossen.

2.3 Die Förderung einer Prototypentwicklung ist auch ohne vorherige Förderung der Konzeptentwicklung möglich, sofern im Rahmen der Antragstellung ein Konzept vorgelegt wird.

2.4 Die Förderung einer Produktion ist auch ohne vorherige Förderung der Prototypentwicklung möglich, sofern im Rahmen der Antragstellung ein Konzept oder ein spielbarer Prototyp vorgelegt wird.

¹ Vertical slice = Teil eines Spiels, der als Proof of Concept dient

2.5 Nicht gefördert werden insbesondere 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.

2.6 Es werden nur Spiele gefördert, die den Vorgaben des Jugendschutzes gerecht werden und eine Altersfreigabe durch eine anerkannte Einrichtung der freiwilligen Selbstkontrolle (USK) bzw. entsprechende Einstufungen anderer geltender Kontrollsysteme (z.B. IARC) für den deutschen Markt erwarten lassen. Die Förderung von Games erfolgt unter Zugrundelegen kultureller Kriterien (Kulturtest).

3. Zuwendungsempfängerinnen/Zuwendungsempfänger (Begünstigte)

3.1 Begünstigte der Zuwendung sind Unternehmen mit Sitz oder einer Betriebsstätte in Schleswig-Holstein, die

- vorrangig digitale Spiele oder interaktive Inhalte entwickeln und
- die Kriterien als Kleinunternehmen, kleines oder mittleres Unternehmen (KMU) gemäß der Definition nach Anhang I der AGVO² https://ec.europa.eu/competition/state_aid/reform/gber_final_de.pdf erfüllen.

3.2 Begünstigte sind in vollem Umfang für die förderrechtskonforme Abwicklung des Vorhabens verantwortlich und haften dementsprechend gegenüber dem Zuwendungsgeber für den Fall einer etwaigen Rückforderung.

3.3 Begünstigte nach Ziffer 3.1, die einer Rückforderungsanordnung aufgrund eines früheren Beschlusses der Europäischen Kommission zur Feststellung der Unzulässigkeit einer von demselben Mitgliedstaat gewährten Beihilfe und ihrer Unvereinbarkeit mit dem Binnenmarkt nicht nachgekommen sind, darf keine Förderung nach dieser Richtlinie gewährt werden.

3.4 Unternehmen in Schwierigkeiten im Sinne von Art. 2 Abs. 18 der AGVO wird keine Förderung nach dieser Richtlinie gewährt.

4. Zuwendungsvoraussetzungen

4.1 Alle Förderanträge werden durch die Bewilligungsbehörde (Ziff. 7.2) einer vorhabensspezifischen Bewertung unterzogen. Dabei werden die folgenden Auswahlkriterien herangezogen:

- Erfüllen der im Kulturtest als Teil des Antragsformulars abgefragten Kriterien,
- Gestalterische, kreative und technologische Innovation des geförderten Spiels,

² Maßgeblich für die Feststellung der Unternehmensgröße ist die Definition der kleinen und mittleren Unternehmen (KMU) nach Anhang I der AGVO. Zum Zeitpunkt des Inkrafttretens dieser Richtlinie gelten folgende Schwellenwerte: Kleine Unternehmen sind Unternehmen,
- die weniger als 50 Personen beschäftigen und
- dessen Jahresumsatz bzw. Jahresbilanz 10 Mio. Euro nicht übersteigt

- das Vorhaben lässt einen besonderen Fördereffekt auf die Kultur- und Kreativwirtschaft in Schleswig-Holstein erwarten, etwa, weil ein wesentlicher Anteil der kreativen Arbeiten (z.B. Konzeptentwicklung, Programmierung, Musikaufnahmen, Design) in Schleswig-Holstein stattfindet,
 - Beitrag des Vorhabens zu den für das spezifische Ziel 1.3 im EFRE-Programm festgelegten Indikatoren
 - Beitrag zu den Querschnittszielen des EFRE-Programms.
- 4.2 Das Vorhaben ist im Antrag hinsichtlich der Zielsetzung, des innovativen Ansatzes sowie der wirtschaftlichen Bedeutung für die weitere Unternehmensentwicklung darzustellen. Der Umfang, die Kostenplanung und die zeitliche Dauer des Vorhabens sind detailliert zu erläutern. Die für das Vorhaben eingeplanten Personalkapazitäten sind in Bezug auf den Projektinhalt nachvollziehbar zu begründen.
- 4.3 Der Fördernehmer ist verpflichtet, das Spiel (Modul 3) nach Fertigstellung und vor Veröffentlichung einem Alterskennzeichnungsverfahren nach den entsprechenden Bestimmungen des Jugendschutzgesetzes zuzuführen. Erfolgt keine Alterskennzeichnung, wird die gewährte Zuwendung durch den Fördermittelgeber zurückgefordert.

5. Einzelregelungen zu den Entwicklungsstufen

5.1 Modul 1: Konzeptentwicklung (Konzept 2.0)

Dem Antrag sind sowohl eine inhaltliche Darstellung (Konzept 1.0) als auch ein zeitlicher Projektplan beizufügen.

Die inhaltliche Darstellung kann in Form eines Pitch Decks oder als gegliedertes Textdokument mit fortlaufendem Fließtext erfolgen. Hierin ist einzugehen auf:

- Kurze Inhaltsbeschreibung (Elevator Pitch – ca. ½ DIN A4-Seite)
- Inhalte/Vision (Genredefinition, Game Design, Look and Feel, Narration, genrespezifische Schwerpunkte)
- Projektüberblick (Angestrebte Zielgruppe, angestrebte Altersfreigabe, Alleinstellungsmerkmal (USP), grobe Markt- und Konkurrenzanalyse)
- Beschreibung der geplanten Konzeptarbeit

Die Konzeptentwicklung besteht darin, die im Rahmen der Antragstellung dargestellten Inhalte auszuarbeiten. Das Konzept 2.0 stellt die Grundlage für die Entwicklung des Prototyps dar. Minimal spielbare Umsetzungen sind möglich (Proof of Concept).

5.2 Modul 2: Prototypentwicklung

Dem Antrag sind folgende Angaben beizufügen:

- Kurze Inhaltsbeschreibung (Elevator Pitch – ca. ½ DIN A4-Seite)
- Inhalte/Vision (Genredefinition, Game Design, Look and Feel, Narration, genrespezifische Schwerpunkte)

- Projektüberblick (Angestrebte Zielgruppe, angestrebte Altersfreigabe, Alleinstellungsmerkmal (USP), grobe Markt- und Konkurrenzanalyse)
- Technische Herausforderungen (besondere Software- und Hardwareanforderungen zur Entwicklung des Spiels), marktspezifische Herausforderungen als Teil der Konkurrenzanalyse (Konkurrenzspiele, Sichtbarkeit auf Distributionsplattformen)
- Detaillierte Darstellung, wie der Prototyp aussehen und welche Bestandteile er umfassen soll
- Darstellung der im Rahmen des Projektes auf die schleswig-holsteinische Kultur- und Kreativwirtschaft entfallenden Arbeiten („Schleswig-Holstein-Effekt“)
- Verwertungskonzept (Skizzierung der geplanten Vermarktung: In welcher Form zu welchem Preis kommt das fertige Spiel auf den Markt? Welche Vertriebsplattformen sollen bedient werden? Welche Marketing-Maßnahmen sind vorstellbar?)

Der fertige Prototyp muss im Rahmen des Verwendungsnachweises als kompilierter Build³ (in physischer Form oder als Downloadlink) und als repräsentatives Gameplay Video vorgelegt werden.

5.3 Modul 3: Produktion

Dem Antrag sind folgende Angaben beizufügen:

- Kurze Inhaltsbeschreibung (Elevator Pitch – ca. ½ DINA4-Seite)
- Inhalte/Vision (Genredefinition, Game Design, Look and Feel, Narration, genrespezifische Schwerpunkte)
- Projektüberblick (Angestrebte Zielgruppe, angestrebte Altersfreigabe, Alleinstellungsmerkmal (USP), grobe Markt- und Konkurrenzanalyse)
- Technische Herausforderungen (besondere Software- und Hardwareanforderungen zur Entwicklung des Spiels), marktspezifische Herausforderungen als Teil der Konkurrenzanalyse (Konkurrenzspiele, Sichtbarkeit auf Distributionsplattformen)
- Detaillierte, dem Genre entsprechende Darstellung, wie das fertige Spiel aussehen und welche Inhalte und Features es umfassen soll
- Darstellung der im Rahmen des Projektes auf die schleswig-holsteinische Kultur- und Kreativwirtschaft entfallenden Arbeiten („Schleswig-Holstein-Effekt“)
- Ggfs. Spielbarer Prototyp und zusätzliche Visualisierungen (z.B. Gameplay-Video zum Prototyp, Screenshots, Artwork)
- Verwertungskonzept (Skizzierung der geplanten Vermarktung: In welcher Form zu welchem Preis kommt das fertige Spiel auf den Markt? Welche Vertriebsplattformen sollen bedient werden? Welche Marketing-Maßnahmen sind vorstellbar?)

³ kompilierter Build = anspielbarer Prototyp eines Spiels

Das fertige Spiel muss im Rahmen des Verwendungsnachweises als kompilierter Build (in physischer Form oder als Downloadlink) und als repräsentatives Gameplay Video zur Verfügung gestellt werden.

Geförderte Konzepte oder Prototypen gelten nicht als Finanzierungsbestandteile einer Produktion.

6. Art, Umfang und Höhe der Zuwendung

Die Zuwendung wird im Wege der Projektförderung als Anteilfinanzierung in Form eines zweckgebundenen, nicht rückzahlbaren Zuschusses gewährt.

6.1 Zuwendungsfähige Ausgaben

Zuwendungsfähig sind Ausgaben, soweit sie ursächlich im Zusammenhang mit dem Vorhaben stehen, zur Durchführung unbedingt erforderlich sind und den Grundsätzen von Wirtschaftlichkeit und Sparsamkeit entsprechen. Bemessungsgrundlage sind die nachweisbaren zuwendungsfähigen Ausgaben, die unter Anlegung eines strengen Maßstabes für eine sparsame, wirtschaftliche und zweckmäßige Erlangung des Zuwendungszwecks unmittelbar entstehen. Es sind die Regelungen hinsichtlich der Zuwendungsfähigkeit von Ausgaben in Anhang I der AFG LPW 2021 zu beachten.

Alle mit dem Zuwendungszweck zusammenhängenden Einnahmen (insbesondere Zuwendungen, Leistungen Dritter) und der Eigenanteil der Begünstigten sind als Deckungsmittel für alle mit dem Zuwendungszweck zusammenhängenden Ausgaben einzusetzen.

Zu den zuwendungsfähigen Ausgaben für Maßnahmen nach Ziffer 2.1 gehören:

- Personalkosten für die im Rahmen der beantragten Phasen eingesetzten Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter (bspw. Community Manager, Game Analyst, Game Artist, Game Design, Programmierer etc.) und sonstiges Personal, soweit diese bzw. dieses bei der Zuwendungsempfängerin bzw. beim Zuwendungsempfänger angestellt sind und für das Vorhaben eingesetzt werden.

Personalkosten werden gemäß Anhang I Ziffer 1.4 der AFG LPW 2021 als Kosten je Einheit pauschal berechnet. Das geltend gemachte Mengengerüst (geleistete Arbeitsstunden) ist für ausschließlich oder zu einem festen Anteil ihrer Arbeitszeit im geförderten Vorhaben tätige Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter über ein vom Arbeitgeber ausgestelltes Dokument nachzuweisen, in dem der feste Prozentsatz der pro Monat für das Vorhaben geleisteten Arbeitszeit angegeben ist. Für zeitweise bzw. in schwankendem Umfang im geförderten Vorhaben tätige Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sind Stundennachweise zu führen und zum Nachweis des geltend gemachten Mengengerüsts (geleistete Arbeitsstunden) vorzulegen.

Pro Jahr sind höchstens 1.720 Stunden pro Person förderfähig. Ausfallzeiten (z. B. aufgrund von Urlaub oder Krankheit) sind nicht förderfähig. Ein anteiliges Mitwirken einer Geschäftsführerin oder eines Geschäftsführers ist zuwendungsfähig, wird jedoch auf höchstens 860 Stunden pro Jahr begrenzt.

- Modul 2 und 3: Die Höhe der förderfähigen Kosten, welche keine direkten Personalkosten darstellen, wird pauschal mit 5 % der förderfähigen direkten Personalkosten festgesetzt.

Die Bestimmungen des jeweils geltenden Vergaberechts sowie von Ziffer 1.12 der AFG LPW 2021 sind einzuhalten.

Bei Begünstigten, die allgemein oder für das betreffende Vorhaben zum Vorsteuerabzug nach § 15 UStG berechtigt sind, sind nur die Nettoausgaben zuwendungsfähig.

Nicht zuwendungsfähig ist die für die reguläre Geschäftstätigkeit benötigte technische Ausstattung (z.B. Anschaffung von Servern, Computern etc.).

6.2 Eigenanteil

Eine Förderung erfolgt nur, sofern die Gesamtfinanzierung des Vorhabens gesichert ist.

6.3 Höhe der Förderung

Die Zuwendung beträgt bis zu 80 Prozent der zuwendungsfähigen Ausgaben – höchstens jedoch

- Konzeptentwicklung (Modul 1): 20.000 Euro
- Prototypentwicklung (Modul 2): 100.000 Euro
- Produktion (Modul 3): 200.000 Euro

6.4 Die Gesamtsumme der einem Unternehmen gewährten De-minimis-Beihilfen darf in einem Zeitraum von drei Steuerjahren 200.000 Euro brutto nicht übersteigen. Der Dreijahreszeitraum ist fließend, d.h. bei jeder Neubewilligung einer De-minimis-Beihilfe ist die Gesamtsumme der im laufenden Steuerjahr sowie in den vorangegangenen zwei Steuerjahren gewährten De-minimis-Beihilfe festzustellen.

7. Sonstige Zuwendungsbestimmungen

7.1 Subventionserhebliche Tatsachen

Die im Antrag und in den sonstigen einzureichenden Unterlagen als subventionserheblich benannten Angaben sind subventionserheblich im Sinne der Strafvorschriften zum Subventionsbetrug (§ 264 StGB) und des § 1 Landessubventionengesetzes. Zudem ist eine Erklärung über die Kenntnis dieser subventionserheblichen Tatsachen abzugeben. Ändern sich subventionserhebliche Tatsachen, ist dies der Bewilligungsbehörde unverzüglich mitzuteilen. Bei vorsätzlichen oder leichtfertigen Falschangaben muss mit einer Strafverfolgung wegen Subventionsbetrugs gerechnet werden.

7.2 Kumulierung

Nach dieser Richtlinie gewährte Förderungen können mit anderen staatlichen Beihilfen nicht kumuliert werden.

7.3 Evaluierung

Im Hinblick auf die Förderung aus dem EFRE unterliegen die geförderten Vorhaben einer ständigen Begleitung und Bewertung anhand finanzieller und materieller Indikatoren.

Die Abwicklung und Prüfung der Vorhaben macht die Speicherung und Verarbeitung von personenbezogenen sowie im Zusammenhang mit der Förderung stehenden Daten des Antragstellenden erforderlich. Diese wird gestützt auf die Artikel 69, 72-77 der VO (EU) 2021/1060 in Verbindung mit Artikel 6 Abs. 1 Buchstabe c) der VO (EU) 2016/679 (Datenschutzgrundverordnung). Details sind dem Informationsblatt zur Datenverarbeitung im LPW 2021 zu entnehmen.

Mit der Durchführung von Evaluierungen und Erfolgsmessungen kann das für Wirtschaft zuständige Ministerium wissenschaftliche Einrichtungen beauftragen. Der Zuwendungsempfänger erklärt sich damit einverstanden, an Evaluierungen teilzunehmen. Die Auswertungsergebnisse enthalten lediglich anonymisierte oder öffentlich (über die Liste der Vorhaben) zugängliche Daten. Auch Einrichtungen des Landes Schleswig-Holstein, des Bundes oder der Europäischen Union können im anonymisierte Daten für Zwecke der Statistik und der Erfolgskontrolle über die Wirksamkeit des Förderprogramms auswerten und die Ergebnisse veröffentlichen.

Für die Dauer von bis zu drei vollen Kalenderjahren nach Abschluss des Vorhabens ist der Bewilligungsbehörde Bericht über die Verwertung des Vorhabens sowie gegebenenfalls dessen Auswirkungen auf die Unternehmensentwicklung unter Angabe der Beschäftigungseffekte auf entsprechenden Formblättern zu erstatten (Verwertungsberichte).

7.4 Informations- und Kommunikationsverpflichtung

Die Begünstigten verpflichten sich mit der Annahme der Zuwendung, Informations- und Kommunikationsmaßnahmen gemäß Art. 50 VO (EU) Nr. 2021/1060 durchzuführen. Mit der Annahme der Zuwendung nehmen die Begünstigten gleichzeitig die Aufnahme der Daten in die öffentliche Liste der Vorhaben gemäß Art. 49 Abs. 5 VO (EU) Nr. 2021/1060 zur Kenntnis.

Einzelheiten zu Kommunikationsverpflichtungen und der Liste der Vorhaben sind den AFG LPW 2021 zu entnehmen.

Bei nach dieser Richtlinie geförderten Spielen ist auf die Förderung aus dem EFRE in den Credits deutlich hinzuweisen.

7.5 Ausschluss der Förderung/Rückforderungsanordnung

Die Begünstigten verpflichten sich, der Bewilligungsbehörde mit der Antragstellung sowie vor jeder Auszahlung mitzuteilen, ob eine ggfls. zuvor erhaltene Zuwendung von der Europäischen Kommission für formell oder materiell rechtswidrig erklärt und eine diesbezügliche Rückforderungsentscheidung erlassen wurde.

Eine Auszahlung der Zuwendung unterbleibt dann so lange, bis die erhaltene Zuwendung in Umsetzung der Rückforderungsentscheidung der Europäischen Kommission vollständig und verzinst zum Referenzzins, der für die Berechnung des Subventionsäquivalents von Beihilfen verwendet wird, zurückgezahlt oder

auf ein Sperrkonto eingezahlt wurde. Dies gilt bei tranchenweiser Auszahlung der Zuwendung auch für zukünftig ergehende Rückforderungsentscheidungen; diese sind der Bewilligungsbehörde unverzüglich mitzuteilen.

7.6 Umsetzung klima- und umweltpolitischer Vorgaben der Europäischen Kommission

Es dürfen gem. Art. 9 Abs. 4 der VO (EU) 2021/1060 nur Vorhaben gefördert werden, die die klima- und umweltpolitischen Standards und Prioritäten der Europäischen Union beachten und die keine erhebliche Beeinträchtigung der Umweltziele im Sinne von Artikel 17 der Verordnung (EU) 2020/852 des Europäischen Parlaments und des Rates über die Einrichtung eines Rahmens zur Erleichterung nachhaltiger Investitionen (sog. Taxonomieverordnung EU 2020/852) verursachen. Die Prüfung, ob ein Vorhaben erhebliche Beeinträchtigungen verursachen kann, erfolgt im Rahmen der Bewertung des Querschnittsziels „Nachhaltige Entwicklung“.

8. Verfahren

8.1 Vorzeitiger Maßnahmebeginn

Gemäß Ziffer 1.3 der VV zu § 44 LHO dürfen Zuwendungen zur Förderung eines Vorhabens nur für solche Vorhaben bewilligt werden, die noch nicht begonnen worden sind. Hiervon abweichend darf mit dem Vorhaben vor der abschließenden Förderentscheidung nur dann begonnen werden (sogenannter vorzeitiger Maßnahmebeginn), wenn die bewilligende Stelle dies auf Antrag schriftlich genehmigt. Das Finanzierungsrisiko tragen die Antragstellenden.

8.2 Antrags- und Bewilligungsverfahren

Bewilligungsbehörde ist die Wirtschaftsförderung und Technologietransfer Schleswig-Holstein GmbH, Lorentzendamm 24, 24103 Kiel.

Anträge sind vor Beginn eines Vorhabens grundsätzlich formgebunden unter Beifügung prüffähiger, den Anforderungen der Förderrichtlinie entsprechenden Unterlagen bei der Bewilligungsbehörde einzureichen.

Die Bewilligungsbehörde stellt die für die Antragstellung und die weitere Abwicklung erforderlichen Informationen, Formulare und den digitalen Zugang zur elektronischen Antragstellung auf ihrer Internetseite (<https://wtsh.de/de/foerderprogramme>) bereit.

Das Verfahren zur Bewertung von Zuwendungsfähigkeit und Förderwürdigkeit des Förderantrages sowie zur Bewilligung richtet sich nach den AFG LPW 2021 in der jeweils geltenden Fassung.

8.3 Auszahlungsverfahren

Der Zuschuss oder Teile davon werden nachträglich auf Basis von nachgewiesenen, produktiv für das Vorhaben geleisteten Stunden des eingesetzten Personals ausgezahlt.

Voraussetzung für die Auszahlung ist das Einreichen eines förmlichen Erstattungsantrags. Dem Erstattungsantrag sind die Stundenaufzeichnungen und ggfs. ergänzende Unterlagen beizufügen.

Da in dieser Maßnahme Kosten auf Basis vereinfachter Kostenoptionen (Pauschalen) abgerechnet werden, erfolgt die Auszahlung in Abhängigkeit von der Art der verwendeten Pauschalierung:

- bei Standardeinheitskosten nach Vorlage eines Nachweises über die erbrachten Mengen (Stundennachweise bzw. Dokument, aus dem sich der feste Anteil der dem Projekt zugeordneten Stelle ergibt),
- bei Pauschalsätzen nach Vorlage eines Nachweises über die Bezugsgröße (direkte förderfähige Personalkosten), auf die der Pauschalsatz zur Ermittlung der Restkosten angewandt wird. In diesen Fällen sind dem einzureichenden Erstattungsantrag die vorstehenden Nachweise beizufügen.

Der Erstattungsantrag kann gem. den Vorgaben der Europäischen Kommission grundsätzlich nur elektronisch eingereicht werden. Die Bewilligungsbehörde stellt die für die Einreichung erforderlichen Informationen und den digitalen Zugang zur elektronischen Einreichung auf ihrer Internetseite unter <https://wtsh.de/de/foerderprogramme> bereit. Auf schriftlichen Antrag (Post oder Mail) kann die Bewilligungsbehörde die Einreichung in Papierform ausnahmsweise zulassen.

Die mit den Erstattungsanträgen eingereichten Unterlagen werden als zahlenmäßige Zwischennachweise anerkannt.

8.4 Verwendungsnachweisverfahren

Der Verwendungsnachweis nach Nummer 6 der ANBest-P besteht jeweils aus dem zahlenmäßigen Nachweis über die Einnahmen und -ausgaben des Vorhabens und dem Sachbericht, der von den Begünstigten zu erstellen ist.

Modul 1: Zusätzlich ist das erarbeitete Konzept 2.0 beizufügen.

Modul 2 und 3: Zusätzlich ist das Spiel (Modul 3) / der Prototyp (Modul 2) durch einen kompilierten Build (in physischer Form oder als Downloadlink) und durch ein Gameplay-Video zu dokumentieren und als Teil des Verwendungsnachweises vorzulegen. Das Video soll sowohl die Lauffähigkeit und die Qualität des Spiels bzw. Prototypen dokumentieren und die wichtigsten Elemente des Spiels (Modul 3) / Prototyps (Modul 2) demonstrieren. Dies kann auch ein Trailer sein, sofern er die obenstehenden Kriterien (als Gameplay-Trailer) beinhaltet.

Der Verwendungsnachweis ist der Bewilligungsbehörde innerhalb von sechs Monaten nach Beendigung des Bewilligungszeitraums einzureichen.

Der Verwendungsnachweis kann gem. den Vorgaben der Europäischen Kommission grundsätzlich nur elektronisch eingereicht werden. Die Bewilligungsbehörde stellt die für die Einreichung erforderlichen Informationen und den digitalen Zugang zur elektronischen Einreichung auf ihrer Internetseite <https://wtsh.de/de/foerderprogramme> bereit. Auf schriftlichen Antrag (Post oder Mail) kann die Bewilligungsbehörde die Einreichung in Papierform ausnahmsweise zulassen.

8.5 Ausnahmen

Ergibt sich bei der Anwendung dieser Richtlinie eine im Einzelfall nicht beabsichtigte Härte oder liegen besondere landespolitische Interessen vor, können gegebenenfalls mit dem für Wirtschaft zuständigen Ministerium Ausnahmen zugelassen werden. Bei Ausnahmen von den VV zu § 44 LHO ist zusätzlich das Einvernehmen des Finanzministeriums erforderlich.

8.6 Zu beachtende Vorschriften

Für die Bewilligung, Auszahlung und Abrechnung der Zuwendung sowie für den Nachweis und die Prüfung der Verwendung und die gegebenenfalls erforderliche Aufhebung des Zuwendungsbescheides und die Rückforderung der gewährten Zuwendung nebst Zinsen gelten die Verwaltungsvorschriften (VV) zu § 44 LHO i.V.m. den entsprechenden Regelungen des Landesverwaltungsgesetzes (§§ 116, 117, 117 a LVwG), soweit nicht in dieser Richtlinie Abweichungen zugelassen worden sind, sowie die Bestimmungen der Europäischen Kommission.

9. Nachhaltigkeitscheck

Ergebnis des Nachhaltigkeitschecks ist:

Das Vorhaben hat positive Auswirkungen auf 'Gesundes Leben', 'Bildung' und 'Globale Verantwortung'.

Das Vorhaben hat keine direkten oder indirekten Auswirkungen auf die Treibhausgasemissionen.

10. Inkrafttreten

Diese Richtlinie tritt mit Veröffentlichung in Kraft. Zugleich tritt die Richtlinie für die „Gewährung von Zuwendungen zur Förderung von digitalen Spielen“ vom 18. April 2023 (Amtsbl. Schl.-H. 2023, S. 1223) außer Kraft.

Die Laufzeit dieser Förderrichtlinie ist bis zum Zeitpunkt des Auslaufens ihrer beihilferechtlichen Grundlage, der De-minimis-Verordnung zuzüglich einer Übergangsperiode von sechs Monaten, mithin bis zum 30. Juni 2024, befristet. Sollte die zeitliche Anwendung der De-minimis-Verordnung ohne die Beihilferegelung betreffende relevante inhaltliche Veränderungen verlängert werden, verlängert sich die Laufzeit dieser Förderrichtlinie entsprechend, nicht aber über den 31. Dezember 2029 hinaus. Sollte die De-minimis-Verordnung nicht verlängert und durch eine neue De-minimis-Verordnung ersetzt werden oder sollten relevante inhaltliche Veränderungen der derzeitigen De-minimis-Verordnung vorgenommen werden, wird eine den dann geltenden Freistellungsbestimmungen entsprechende Nachfolge-Förderrichtlinie bis mindestens 31. Dezember 2029 in Kraft gesetzt.

Anhang zur Richtlinie des Landes Schleswig-Holstein für die Gewährung von Zuwendungen zur Förderung von digitalen Spielen

Ein Spiel kann gefördert werden, wenn es

- in Kategorie 1 wenigstens 2 Kriterien,
- in Kategorie 2 das Kriterium 2.1 sowie wenigstens ein weiteres Kriterium und
- in Kategorie 3 wenigstens 1 Kriterium

erfüllt.

1. Kategorie 1: Kultureller Kontext und kultureller Inhalt

1.1 Die Spielsituation ist in Deutschland oder dem Europäischen Wirtschaftsraum angesiedelt oder weist zeitgeschichtliche bzw. historische Bezüge dazu auf.

1.2 Die Hauptcharaktere des Spiels stellen eine Persönlichkeit der deutschen oder europäischen Zeit- und Weltgeschichte oder eine fiktive Figur der deutschen oder europäischen Kulturgeschichte dar.

1.3 Das Spiel erscheint mindestens auch in deutscher Sprache.

1.4 Das dem Spiel zugrundeliegende Thema, seine Motive oder Ideen weisen einen Bezug zu Deutschland oder dem Europäischen Wirtschaftsraum 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 Europäischen Wirtschaftsraum 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 weist Bezug zur deutschen Spieltraditionen auf oder entwickelt diese weiter.
- d. Das Spiel stellt Aspekte der regionalen Vielfalt in Deutschland oder des Europäischen Wirtschaftsraums heraus.
- e. Das Spiel spiegelt das deutsche Kulturerbe wieder.

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 2. und 3. besonders viele Kriterien erfüllt sind.

2. Kategorie 2: Kulturelle/Kreative Plattform

2.1 Ein wesentlicher Anteil der kreativen Arbeiten (z.B. Konzeptentwicklung, Programmierung, Musikaufnahmen, Design) wird in Schleswig-Holstein stattfinden, wodurch ein besonderer Fördereffekt für die schleswig-holsteinische Kultur- und Kreativwirtschaft zu erwarten ist.

2.2 Mindestens 50% der Teammitglieder haben ihren ersten Wohnsitz in Schleswig-Holstein, werden dort besteuert oder sind anderweitig mit der schleswig-holsteinischen Kultur vertraut, beispielsweise aufgrund ihrer in Schleswig-Holstein erworbenen Qualifikationen oder durch einen entsprechenden Aufenthalt in Schleswig-Holstein.

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

2.3 Kulturelle Nachwuchsförderung: Das Team enthält Absolventinnen oder Absolventen von Universitäten oder Hochschulen, deren Abschluss bis zu 2 Jahren zurückliegt, und

- a. die Universität oder Hochschule liegt in Schleswig-Holstein oder
- b. die Universität oder Hochschule liegt nicht in Schleswig-Holstein, aber die Absolventin bzw. der Absolvent hat ihren bzw. seinen aktuellen Wohnsitz in Schleswig-Holstein.

3. Kategorie 3: Gestalterische, kreative und technologische Innovation

Das Spiel ist z.B. in den folgenden Bereichen besonders kreativ oder innovativ:

- a. Erzählstruktur oder Spielbau,
- b. Design der Charaktere, des Settings, der Story und der Umgebung,
- c. Games-Musik,
- d. Interaktivität, Mehrspielerfunktion, Benutzerschnittstelle, benutzergenerierter Inhalt,
- e. Anwendung Künstlicher Intelligenz,
- f. Verwendung neuer Technologien für die Entwicklung, Umsetzung oder Anwendung des Spiels