

# Games-Förderung auf Länderebene

## Präambel

Die wichtigsten Ziele der Landesförderung sind aus unserer Sicht,

- das Ökosystem Games in NRW nachhaltig zu entwickeln,
- neue Arbeitsplätze in der Spielebranche in NRW entstehen zu lassen und zu erhalten
- jungen Unternehmen die ersten Schritte zu ermöglichen

Die Spielebranche soll sich auch in Zukunft dadurch auszeichnen, dass sie marktfähige Spiele entwickelt, die ihre Gesamtinvestitionen wieder einspielen.

In Ergänzung zur angestrebten Bundesförderung sollte die Landesförderung vor allem Start-Ups und kleine bis mittlere Unternehmen unterstützen.

Bei der Entwicklung von Spielen werden zum größten Teil sozialversicherungspflichtige Festanstellungen benötigt. Wichtiges Kapital der jungen Unternehmen sind ihre Mitarbeiter. Daher ist bei der Förderung darauf zu achten, dass das Schaffen und der Erhalt dieses Mitarbeiterstamms eine wichtige Komponente für die nachhaltige Entwicklung unserer Branche sind.

## Kommentare zum zukünftigen Modell der Games-Förderung für NRW aus Sicht von games.nrw

In diesem Papier wollen wir aus Sicht der Branche in NRW und mit Beteiligung vieler Akteure aus unserem Land aufzeigen, welche Aspekte für eine effektive Förderung wichtig sind.

Wir haben dazu neben unseren eigenen Erfahrungen sämtliche Förderkonzepte auf Länderebene (Übersicht im Annex) herangezogen. Die einzelnen Aspekte kommentieren wir stichpunktartig.

### Anschlussfähigkeit an Bundesförderung

- Das NRW-Förderkonzept sollte an die laut Koalitionsvertrag geplante Bundesförderung anchlussfähig sein.
  - Beispiel: Ein Projekt bekommt aus der Bundesförderung 50% seiner Kosten als Vollzuschuss gefördert. Das Land NRW würde dieses Projekt mit bis zu 80% als bedingt rückzahlbares Darlehen fördern. Das Projekt bekommt vom Land nun 30% der Kosten als bedingt rückzahlbares Darlehen, so dass die Gesamtförderquote bei 80% liegt.

### Maximale Gesamtfördersumme

- Eine maximale Fördersumme pro Projekt von 500.000 € – analog zu Bayern – ist wünschenswert.
- Der DeMinimis-Grundsatz sollte analog zu Bayern nicht gelten.

## Zuschuss vs. Darlehen

- Generell ist eine Landesförderung als bedingt rückzahlbares Darlehen aus unserer Sicht in Ordnung. Ein Sonderfall sind aus unserer Sicht „kleine“ Förderungen, bei denen der Verwaltungsaufwand eines Darlehens nicht verhältnismäßig zum Förderbetrag ist. Daher schlagen wir vor, kleine Förderungen als nicht rückzahlbaren Zuschuss zu gestalten.
- Bei erfolgter Rückzahlung sollten die zurückgezahlten Beträge im Rahmen eines vereinfachten Verfahrens für Folgeprojekte wieder abrufbar sein, um einem erfolgreichen Studio eine konkrete Zukunftsperspektive zu geben und entstandene Arbeitsplätze nahtlos zu erhalten.
- Es sollte die Rolle eines bedingt rückzahlbaren Darlehens im Bilanzrecht mit Blick auf kleine bzw. neu gegründete Studios geprüft werden. Dabei ist zu verhindern, dass das Darlehen Folgeprojekten des Studios nicht als Belastung im Wege stehen. Dies könnte durch eine Rangrücktrittsvereinbarung erfolgen.
- Prüfkosten und Darlehenskonditionen sind mit Bedacht zu wählen oder sollten – wenn möglich – vermieden werden.

## Förder-Entscheidung / Einreichungsfristen / Antragsstellung

- Für mittlere und große Förderungen sollte vier Mal pro Jahr eingereicht werden können. Eine Jury entscheidet über die Vergabe.
- Kleine Förderungen sollten permanent eingereicht werden können. Um den Entscheidungsprozess zu beschleunigen, sollten der/dem GF wechselnde Fachberater zur Seite stehen.
- Bei den erforderlichen Unterlagen für die Förderung sollte die Verschiedenartigkeit der Antragsteller berücksichtigt werden.
  - Beispiel: Ein erfahrenes Team mit bestehender Publisher-Beziehung hat andere Herausforderungen als ein Start-Up, das von Absolventen gegründet wird.
- Genrebeschränkungen für die Förderfähigkeit erscheinen uns – auch im Hinblick auf die Anerkennung von Games als Kulturgut – als nicht mehr zeitgemäß.
- Der Antrag sollte einfach zu stellen sein (ähnlich des aktuellen Antrags bei der Film- und Medienstiftung) und im Projektverlauf vom Verwaltungsaufwand auch für Gründer bzw. kleine Betriebe gehandhabt werden können. Das bezieht eine unkomplizierte und transparente Abrechnung mit ein.
  - Beispiel: Stundenzettel und Detailerfassung stellen für kleine Studios und ihren Projekten, die für die Verwaltung wenig bis gar kein Personal haben, einen erheblichen Overhead dar, der immer zu Lasten der produktiven Zeit am Projekt geht.
  - Erläuterungen zu inhaltlichen Komponenten in der Antragsstellung weiter unten

## Konzept- vs. Prototypen- vs. Produktionsförderung

- Die Games-Entwickler sollten die Möglichkeit haben, Projekte entweder bis zum Ende der Prototypphase oder bis zum Release-fähigen Produkt fördern zu lassen:
  - Ziel der fertigen Prototypen ist es, das Projekt besser einschätzen zu können, einen Publisher zu suchen und den weiteren Produktionsaufwand zu klären.
  - Ziel der Produktions-Förderung bis zum Release ist es, die eigentliche Produktion zu fördern.
- Bei der Förderung von verschiedenen Stufen der Entwicklung fordern wir, auf die spezifischen Parameter der Games-Entwicklung einzugehen und nicht – wie bisher – zwischen Konzept und Prototyp zu unterscheiden.

- In der Games-Entwicklung verlaufen Konzeptions- und Prototypenphase in der Regel parallel oder sind zumindest eng verzahnt. Zwischen diesen beiden Phasen sollte nicht unterschieden werden.
- Ist ein Konzept im obigen Sinne gefördert worden, kann im Anschluss eine Produktionsförderung beantragt werden. Dabei muss es möglich sein, bereits mit den Arbeiten an der Produktion begonnen zu haben, da in der Games-Entwicklung die meisten Mitarbeiter fest angestellt sind.
- Je nachdem, welche Zielsetzung der Antragsteller mit seinem Projekt verfolgt, sollten in der Antragsstellung unterschiedliche Fragen gestellt bzw. Erläuterungen abgefragt werden:
  - Beispiel: Für ein Projekt, das eine Prototypenerstellung zum Ziel hat, machen Fragen zum Marketing und zum Finanzierungsplan bezogen auf das vollständige Produkt noch keinen Sinn, da erst mit dem Prototypen die Suche nach einem Finanzierungspartner geklärt werden kann.

### Förderquote / Staffelung / Auszahlung

- Kleine Teams, die gerade starten, benötigen eine hohe Förderquote, um die Finanzierung des Projekts zu sichern.
- Größere Projekte benötigen geringere Förderquoten.
- Die Staffelung sollte sich ausschließlich an der Höhe des Betrags orientieren. Bei dieser Staffelung sollte es ausschließlich die Höhe des Betrags gehen; eine Unterscheidung in Konzept/Prototyp und Produktion sollte nicht gemacht werden.
- Wir schlagen folgende Staffelung vor:
  - 80% Förderquote als nicht rückzahlbaren Zuschuss bis 25k €
  - 80% Förderquote als rückzahlbares Darlehen von 25 k€ bis 200 k€
  - 50% Förderquote als rückzahlbares Darlehen von 200 k€ bis 500 k€
- Antragsteller, die bereits ein Konzept / einen Prototyp aus Eigenmitteln finanziert haben, könnten – unabhängig von der o.g. Staffelung – einen höheren Anteil an den Gesamtkosten für die weitere Produktion bekommen.
- Bezüglich der Auszahlungsmodalitäten sollte eine Abkehr von der bisher praktizierten 60-30-10-Regelung geprüft und Alternativ-Modelle je Projektgröße/-verlauf erwogen werden (z.B. 80-20 bei kleinen Projektgrößen). So werden finanzielle Engpässe bei kleinen Unternehmen, die existenzgefährdend sein können, vermieden.

### Besondere förderfähige Ausgaben

- Die gesamte Wertschöpfungskette eines Produkts sollte förderfähig sein. Das umfasst zusätzlich zu den Arbeits-Kosten im beantragenden Unternehmen:
  - Investitionen zur Befähigung der Gamesproduktion (Hardware, Software, Engines, Devkits)
  - Outsourcing an Freelancer oder Sub-Unternehmen (in NRW).
  - Kosten für Marketing & Vertrieb, inkl. Self-Publishing
- Games-spezifische Beratung- und Dienstleistungen (bei entsprechendem NRW-Effekt durch die Dienstleister), Bildungs- und Veranstaltungsformate sollten förderfähig sein.
  - Beispiel: Esports kann so in die Förderung einbezogen werden.
- Anerkennung von speziellen Marketingkosten & Festival-Präsentation:
  - Antragsteller, die z.B. auf der GDC oder PAX ihr Projekt an Publisher pitchten, sich gerade eine Community aufbauen und Playtester (zur Qualitätssteigerung und weiteren Markttests) akquirieren, sollten sowohl Personal- als auch Reisekosten (Flug, Unterkunft, Konferenzticket) geltend machen können. Diese Kosten können auch begrenzt sein, z.B. 5-10% der Gesamtprojektkosten / Fördersumme.

- Reisekostenzuschuss zu Messen & Konferenzen im Ausland zur weiteren Vernetzung und Präsentation des Spiels sind für ein junges Unternehmen sehr hoch und ohne Ticket-Stipendium kaum tragbar. Die Kosten belaufen sich für einen GDC-Aufenthalt (San Francisco) auf weit über 3000€ pro Person. Diese Kosten sollten je nach individueller Situation des Antragsstellers für das Projekt förderfähig sein oder entsprechend als Eigenmittel gewertet werden.  
*Anmerkung: Diese Aufwände können auch durch gemeinsame finanziell attraktive Auftritte von Unternehmen aus NRW auf Messen und Veranstaltungen unterstützt werden.*

### Begleitende Kommunikation & PR

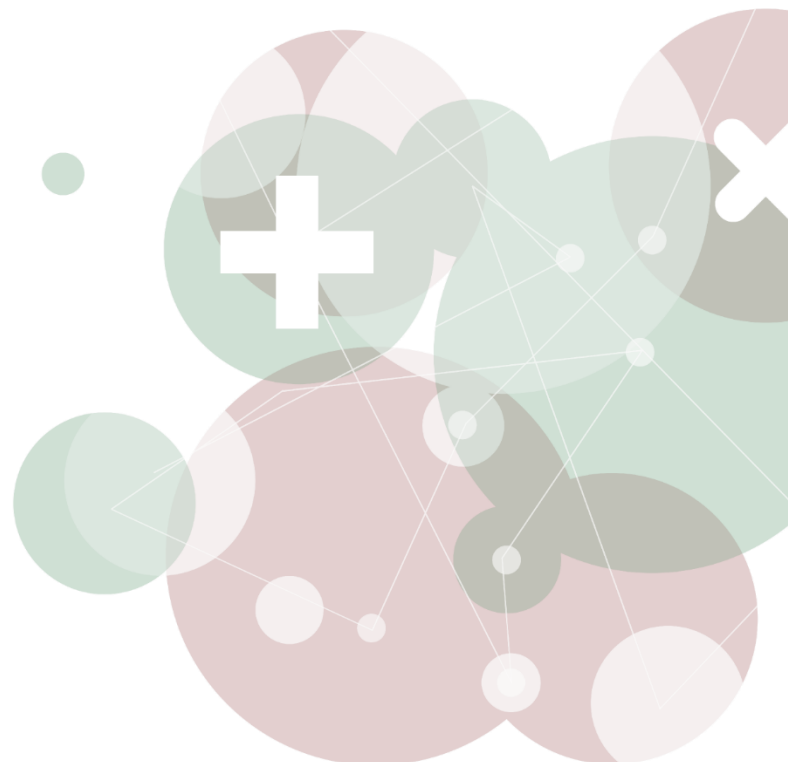
- Es ist wünschenswert, weitere gemeinsame Kommunikationsmaßnahmen rund um die geförderten Projekte zu nutzen, und die Projekt-Informationen, die ohnehin durch die Antragsstellung vorliegen, zu verwerten, um zusätzliche Aufmerksamkeit zu generieren.
  - Beispiel: Auf der Film- und Medien-Stiftungs-Webseite jedes geförderte Projekt mit Foto, Angabe zu Trailern und Verfügbarkeit, gut filterbar nach Parametern wie: Mobile Apps, Konsole, Release Versionen, Altersgruppen.

### Koproduktionen

- Koproduktionen mit Partnern oder Lead Studios außerhalb NRW sollten – beschränkt auf den in NRW zu entwickelnden Projektteil – unterstützt werden.

### Technologietransfer

- Um die Forschungsaffinität der ansässigen Gamesakteure zu erhöhen sollte eine Anschlussfähigkeit des NRW-Game-Förderkonzeptes an die Instrumente der Forschungs- und Innovationsförderung in NRW (<https://www.foerderinfo.bund.de/de/nordrhein-westfalen-226.php>) geprüft werden. Beispiel: Technologie-Prototypenerstellung in Kooperation mit akademischen Partner(n) via „Innovationsgutschein“ und Anwendung der Technologie in einem Applied bzw. Serious Games bei weiterer Games-Förderung.

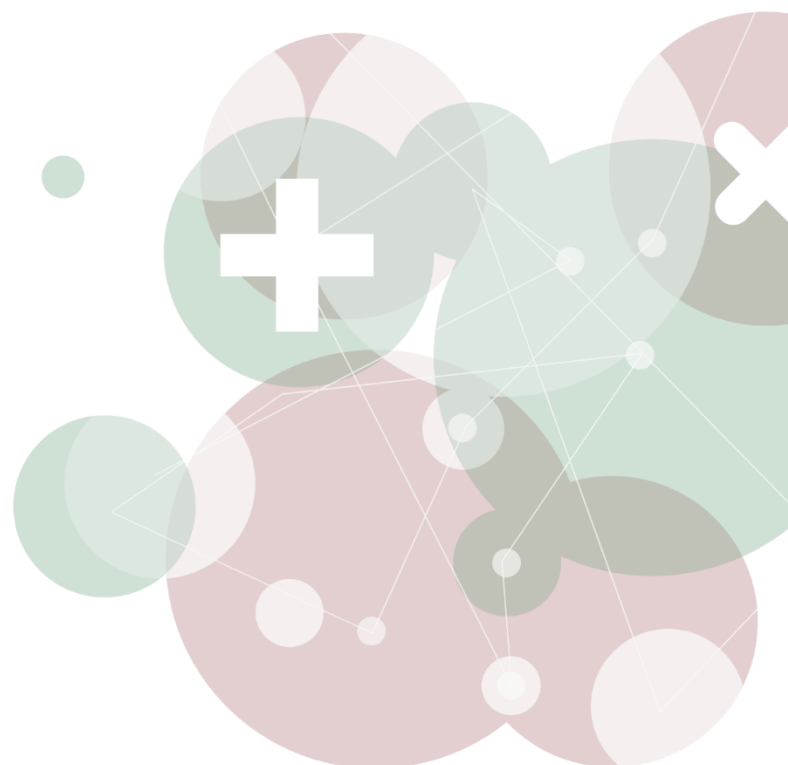


## Charakteristika, Vor- und Nachteile der Förderungen der Länder

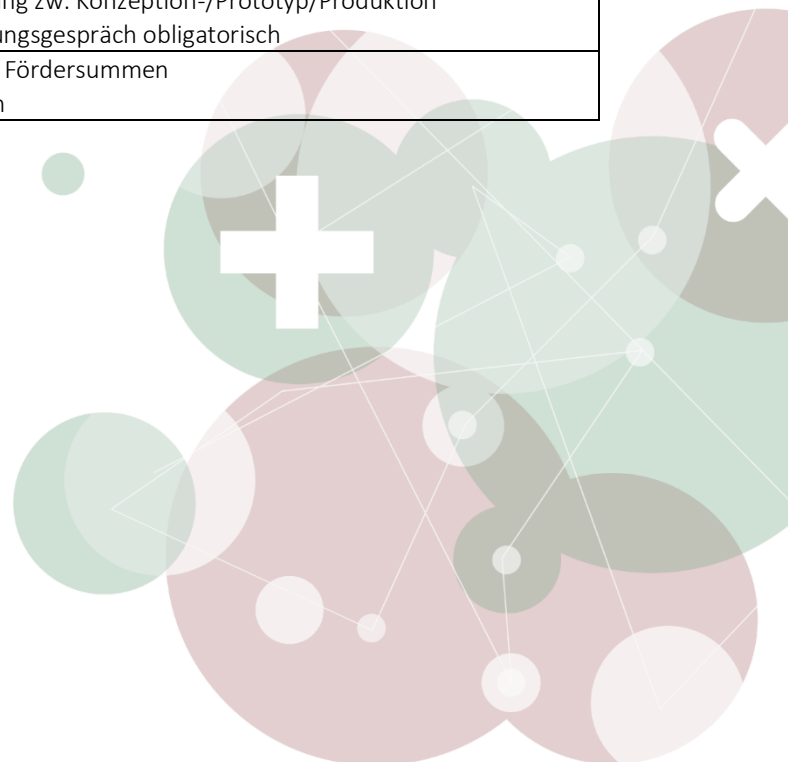
<b>Nordmedia</b>	
<b>Links</b>	<a href="https://www.nordmedia.de/pages/foerderung/foerderbereiche/gamesfoerderung/index.html">https://www.nordmedia.de/pages/foerderung/foerderbereiche/gamesfoerderung/index.html</a>  <a href="https://www.nordmedia.de/meta_downloads/104952/merkblatt_foerderung_-_games.pdf">https://www.nordmedia.de/meta_downloads/104952/merkblatt_foerderung_-_games.pdf</a>
<b>Fördertopf Games p.a.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3,7 Mio € für die ges. Medienförderung, davon wurden 400.000€ in 2017 für Games aufgewendet</li> </ul>
<b>Einreichungstermine</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 pro Jahr</li> </ul>
<b>Besonderheiten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Förderung v. Entwickler und Publisher von der Idee bis zur Verbreitung innovativer und marktgerechter Games</li> <li>• Altersfreigabe bis max. USK 12; i.d.R. keine „Shooter“</li> </ul>
<b>Konzeptförderung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bis zu 25.000 €, die Förderung kann jeweils bis zu 50 % der förderfähigen Kosten betragen. Bedingt rückzahlbar.</li> </ul>
<b>Prototypenförderung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bis zu 60.000 €, die Förderung kann jeweils bis zu 80 % der förderfähigen Kosten betragen. Bedingt rückzahlbar.</li> </ul>
<b>Produktionsförderung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bis zu 100.000 €, die Förderung kann jeweils bis zu 50 % der förderfähigen Kosten betragen. Bedingt rückzahlbar.</li> </ul>
<b>Weitere Förderungsbereiche</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertrieb mit bis zu 50.000 €, die Förderung kann jeweils bis zu 50 % der förderfähigen Kosten betragen. Bedingt rückzahlbar</li> <li>• Netzwerkveranstaltungen und Präsentationen (mit bis 50% der Gesamtausgaben)</li> <li>• Investitionen HW/SW/Engine/Dev-Kits (Die Förderung wird in der Regel als Zuschuss und als „De-minimis“-Beihilfe vergeben und kann bis zu 50 % der Gesamtinvestition, höchstens jedoch EUR 100.000,00 betragen)</li> <li>• Ausbildungsveranstaltungen/Weiterbildungsträger (Die Förderung kann bis zu 80 % der förderfähigen Gesamtausgaben für kleine Unternehmen und bis zu 70 % der Gesamtausgaben für mittlere Unternehmen betragen und wird in der Regel als Zuschuss vergeben)</li> <li>• Externe Beratungsdienstleistungen wie Bizpläne, Marketingkonzeptionen etc. (Die Förderung kann bis zu 50 % der förderfähigen Gesamtausgaben betragen und wird in der Regel als Zuschuss und als „De-minimis“-Beihilfe vergeben.)</li> </ul>
<b>Vorteile</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prototypenförderung bis 80%</li> <li>• Förderung von Maßnahmen &amp; Investitionen jenseits der Entwicklung/Produktion, insbesondere in Form von Zuschüssen</li> </ul>
<b>Nachteile</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwicklungsförderung nur als bedingt rückzahlbares Darlehen</li> <li>• USK 12 Beschränkung</li> <li>• Wenig Projekte gefördert in 2017 (ggf. aufgrund der geringen Antragsstellung)</li> </ul>

<b>FFF Bayern</b>	
<b>Links</b>	<a href="https://www.fff-bayern.de/foerderung/foerderbereiche/games.html">https://www.fff-bayern.de/foerderung/foerderbereiche/games.html</a>  <a href="https://www.fff-bayern.de/fileadmin/user_upload/downloads/FFF/Games/Merkblaetter/Merkblatt_zur_Foerderung_digitaler_Spiele.pdf">https://www.fff-bayern.de/fileadmin/user_upload/downloads/FFF/Games/Merkblaetter/Merkblatt_zur_Foerderung_digitaler_Spiele.pdf</a>
<b>Fördertopf Games p.a.</b>	1,9 Mio € p.a. ab 2018
<b>Einreichungstermine</b>	3 pro Jahr
<b>Besonderheiten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kulturtest für alle Fördergattungen als Anlage</li> <li>• Gewaltfreie Games</li> <li>• KKW-Effekt: Fördereffekt für heimische Kultur- und Kreativwirtschaft</li> <li>• Bei Self-Publishing können in der Erlösabrechnung gegenüber der LfA Förderbank Bayern zusätzlich bis zu 30 % als Publisherprovision angesetzt werden</li> </ul>
<b>Konzeptförderung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zuschuss</li> <li>• maximal 20.000 €</li> <li>• Kein Eigenanteil erforderlich</li> <li>• Entwicklungszeit: 4 Monate</li> </ul> <p><i>Für die Einreichung muss ein „High Concept 1.0“ vorgelegt werden. Die Konzeptarbeit besteht darin, ein „High Concept 2.0“ zu entwickeln. Es beinhaltet die Ausarbeitung der im High Concept 1.0 angefragten Punkte und stellt die Grundlage für die Entwicklung des Prototyps dar.</i></p>
<b>Prototypenförderung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bedingt rückzahlbares, zinsloses Darlehen</li> <li>• maximal 80.000 € (bei besonders aufwendigen Projekten – kompliziertes Game Design oder überdurchschnittlicher Produktionswert – bis zu 120.000 €.</li> <li>• Maximal 80 % der Herstellungskosten können beantragt werden</li> <li>• Entwicklungszeit: 10 Monate</li> </ul> <p><i>Für die Einreichung muss ein „High Concept 2.0“, Game Design Document 1.0 sowie ein Verwertungskonzept (Skizze der Vermarktung) vorgelegt werden.</i></p>
<b>Produktionsförderung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bedingt rückzahlbares verzinstes Darlehen</li> <li>• Fördersumme maximal 500.000 €</li> <li>• maximal 50 % der Herstellungskosten</li> </ul> <p><i>Für die Einreichung muss High Concept 2.0, Game Design Document 2.0, spielbarer Prototyp, weiterführendes Pitch-Material, Verwertungsform und Rückflussplan.</i></p>
<b>Weitere Förderungsbereiche</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterstützung des Werk1/Games Bavaria mit 2 Games-Referenten und Jahresbudget für vielfältige Events für Branchenakteure und Studierende.</li> <li>• Gefördert mit Mitteln des Bay. Wirtschaftsministeriums</li> </ul>
<b>Vorteile</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Im Ländervergleich relativ hohe Fördersummen</li> <li>• Unkomplizierte Möglichkeit eines Zuschusses für Projektstart</li> <li>• Berücksichtigung Self-Publishing</li> <li>• Games Bavaria-Initiative</li> </ul>
<b>Nachteile</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Genrebeschränkung</li> <li>• Keine 80% Förderung für die Produktion</li> <li>• 10-fache Ausführung des Antrags</li> </ul>

<b>MFG Baden-Württemberg</b>	
<b>Links</b>	<a href="https://dcf.mfg.de/">https://dcf.mfg.de/</a> <a href="https://dcf.mfg.de/presse-und-downloads/#c2001">https://dcf.mfg.de/presse-und-downloads/#c2001</a>
<b>Fördertopf Games p.a.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 625.000 € für Gamesprojekte in 2017 ausgeschüttet</li> </ul>
<b>Einreichungstermine</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 pro Jahr mit Juryentscheid (bis 20.000€ jederzeit durch GF-Entscheid)</li> </ul>
<b>Besonderheiten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Games, Apps, VR/AR- sowie crossmediale Produkte</li> <li>• Baden-Württemberg-Effekt zu 120%</li> <li>• innovativ (insbesondere bezüglich Inhalt, Interaktionsdesign, Herstellungsprozess), qualitativ hochwertig, pädagogisch und/oder kulturell wertvoll, skalierbar, inhaltlich und/oder strukturell mit Marktpotenzial ausgestattet sind</li> <li>• Prüfgebühr zw. 250€ bis zu 3% der Fördersumme</li> <li>• Eigentanteil in Höhe von 5% der Gesamtherstellungskosten</li> </ul>
<b>Konzeptförderung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Darlehen in Höhe von bis zu 10.000 Euro</li> </ul>
<b>Prototypenförderung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Darlehen bis zu 20.000 Euro oder bis 100.000 Euro</li> </ul>
<b>Produktionsförderung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• beinhaltet Darlehen bis zu 20.000 oder maximal 200.000 Euro</li> </ul>
<b>Weitere Förderungsbereiche</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Darlehen bis zu 20.000 Euro oder bis 100.000 Euro               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 50% Mitfinanzierungsquote der MFG der Gesamtherstellungskosten; bis 25% der Gesamtkosten können für Marketing und Vertrieb geltend gemacht werden</li> </ul> </li> <li>• in Ausnahmefällen: Zuschuss bis 20.000 oder maximal 200.000 Euro               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 20% Mitfinanzierungsquote der MFG der Gesamtherstellungskosten; bis 25% der Gesamtkosten können für Marketing und Vertrieb geltend gemacht werden</li> </ul> </li> </ul>
<b>Vorteile</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jederzeit können kleine Projekte beantragt werden</li> <li>• Vergleichbar hoher Produktionskostenzuschuss möglich</li> </ul>
<b>Nachteile</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoher Regionaleffekt &amp; Prüfkosten</li> <li>• Keine 80% Förderung für die Produktion</li> </ul>

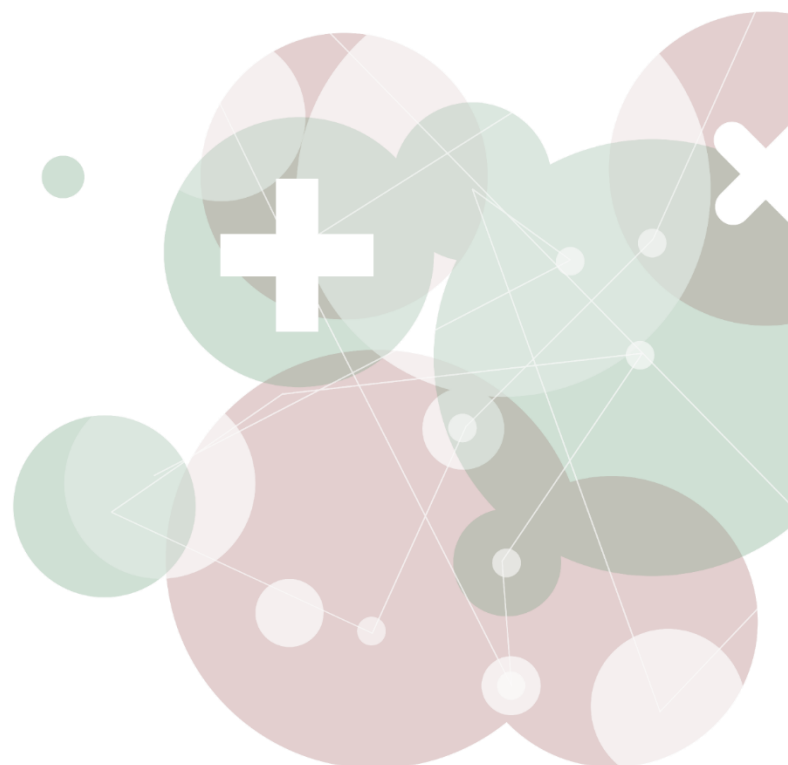


<b>Medienboard Berlin-Brandenburg</b>	
<b>Links</b>	<a href="https://www.medienboard.de/foerderung/interaktives-und-innovatives/">https://www.medienboard.de/foerderung/interaktives-und-innovatives/</a>
<b>Fördertopf Games p.a.</b>	1 Mio € (in 2018 mehr, da Überschüsse zugewiesen wurden ~1,6 Mio €)
<b>Einreichungstermine</b>	3 Mal pro Jahr
<b>Besonderheiten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Innovative, audiovisuelle Inhalte (Games, Multiplattform-Content sowie VR/AR)</li> <li>• alle Genres</li> <li>• Keine Standardisierung; persönliches Gespräch vor Einreichung obligatorisch</li> <li>• Auszahlung in drei Schritten (45% Vertragsabschluss, 45% Zwischenpräsentation, Prüfung Schlussbericht)</li> </ul>
<b>Konzeptförderung</b>	s.u.
<b>Prototypenförderung</b>	s.u.
<b>Produktionsförderung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keine explizite Höchstgrenze. Laut Bericht lagen alle Fördersummen pro Projekte bei &lt;100.000€. Die Gesamtmittel liegen bei 1 Mio € p.a.</li> <li>• Eigenanteil von mindestens 50 % nachweisen. Ausnahmen können bei Projekten gemacht werden, die aufgrund ihres Inhalts und ihrer Machart im Hinblick auf ihre wirtschaftliche Verwertung in hohem Maße mit Risiken behaftet sind.</li> <li>• Die Höhe der Förderung wird am deutschen Finanzierungsanteil bemessen.</li> <li>• Für die Berechnung der Fördermittel und der förderfähigen Kosten werden die Beträge vor Steuern und sonstigen Abgaben herangezogen („Netto Prinzip“).</li> </ul>
<b>Weitere Förderungsbereiche</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maßnahmen zur Stärkung der audiovisuellen Medienwirtschaft zur Verbesserung der Medienkultur und der Medienwirtschaft, insbesondere Bildungs- und Professionalisierungsmaßnahmen.</li> <li>• Marketingmaßnahmen einschließlich der Präsentation des Medienstandortes.</li> </ul>
<b>Vorteile</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keine Unterscheidung zw. Konzeption-/Prototyp/Produktion</li> <li>• Individuelles Beratungsgespräch obligatorisch</li> </ul>
<b>Nachteile</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tatsächlich geringe Fördersummen</li> <li>• Bearbeitungskosten</li> </ul>





<b>Film- und Medienstiftung NRW</b>	
<b>Links</b>	<a href="https://www.filmstiftung.de/foerderung/foerderungsprogramme/digitale-inhalte-2/">https://www.filmstiftung.de/foerderung/foerderungsprogramme/digitale-inhalte-2/</a> <a href="https://www.filmstiftung.de/app/uploads/2015/12/Merkblatt_innovative_audiovisuelle-Inhalte_Dez2013.pdf">https://www.filmstiftung.de/app/uploads/2015/12/Merkblatt_innovative_audiovisuelle-Inhalte_Dez2013.pdf</a>
<b>Fördertopf Games p.a.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ~ 900.000 € (z.B. 2016)</li> </ul>
<b>Einreichungstermine</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 mal pro Jahr</li> </ul>
<b>Besonderheiten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Entwicklung von Konzepten und Prototypen für innovative und interaktive Inhalte</b>, insbesondere Games, Web und Mobile sowie multimediale Projekte</li> </ul>
<b>Konzeptförderung</b>	s.u.
<b>Prototypenförderung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Förderung erfolgt in der Regel als bedingt rückzahlbares, zinsloses Darlehen in Höhe von bis zu 100.000 € pro Einzelprojekt, jedoch maximal 80% (i. d. Regel 50%) der anerkannten Projektkosten.</li> <li>• Im Rahmen der Finanzierung ist ein angemessener Eigenanteil zu erbringen. Die Eigenmittel sollen mindestens 5% der förderfähigen Projektkosten betragen.</li> </ul>
<b>Produktionsförderung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nicht vorgesehen</li> </ul>
<b>Weitere Förderungsbereiche</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Besuch beim Dt. Entwicklerpreis über die Film- und MedienStiftung und die Staatskanzlei</li> </ul>
<b>Vorteile</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Weit gefasster Projektbereich (Digitale Inhalte)</li> <li>• Förderung von Veranstaltungen</li> </ul>
<b>Nachteile</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keine explizite Förderung der Produktion</li> </ul>



<b>MDM – Mitteldeutsche Medienförderung</b>	
<b>Links</b>	<a href="http://www.mdm-online.de/uploads/media/MDM_Merkblatt_AAVW_2016.pdf">http://www.mdm-online.de/uploads/media/MDM_Merkblatt_AAVW_2016.pdf</a>
<b>Fördertopf Games p.a.</b>	12,5 Mio € insgesamt (~500.000 € Neue Medien in 2017)
<b>Einreichungstermine</b>	3 pro Jahr
<b>Besonderheiten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Förderung Audiovisueller Werke und Neue Medien</li> <li>• E-Commerce und E-Business sowie Investitionen sind von Förderung ausgeschlossen</li> <li>• Erforderlich ist die Vorlage einer ausführlichen Verwertungsstrategie.</li> </ul>
<b>Konzeptförderung</b>	s.u.
<b>Prototypenförderung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AAVW-Projektentwicklungen können mit max. 100.000,00 € gefördert werden.</li> <li>• Der Finanzierungsplan sollte einen angemessenen Eigenanteil vorsehen.</li> <li>• Bei Kalkulationen bis 50.000,00 € kann in Absprache mit der MDM vom Eigenanteil abgesehen werden.</li> </ul>
<b>Produktionsförderung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bei AAVW-Produktionen können bei Fertigungskosten bis zu 2 Mio. € grundsätzlich Handlungskosten bis zu einer Höhe von 7,5 % der Fertigungskosten anerkannt werden. Übersteigen die anerkannten Fertigungskosten 2 Mio. €, so erhöhen sich die Handlungskosten pro 50.000,00 € weiterer Fertigungskosten um jeweils 2.500,00 € bis höchstens 350.000,00 €.</li> <li>• Bei Projekten mit deutschen Fertigungskosten von weniger als 1 Mio. € können Handlungskosten von 9 % der deutschen Fertigungskosten anerkannt, wobei ein Betrag von 75.000,00 € nicht überschritten werden darf.</li> <li>• Bemessungsgrundlage bei internationalen Koproduktionen sind die deutschen Fertigungskosten ohne Produzentenhonorar.</li> <li>• Bei deutschen AAVW-Produktionen kann weiterhin ein Produzentenhonorar anerkannt werden. Das Produzentenhonorar beträgt bei Herstellungskosten bis 300.000,00 € bis zu 15.000,00 €, bei Herstellungskosten größer 300.000,00 € bis 500.000,00 € bis zu 20.000,00 €, bei Herstellungskosten größer 500.000,00 € bis 1 Mio. € bis zu 25.000,00 €, und bei Herstellungskosten größer 1 Mio. € bis zu 2,5 % der anerkannten Herstellungskosten ohne Ansatz des Produzentenhonors, höchstens aber 125.000,00 €.</li> <li>• Eine Anerkennung der Position Gewinn ist nicht möglich.</li> </ul>
<b>Weitere Förderungsbereiche</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• „sonstige Maßnahmen“ wie Festivals, Akademie, ...</li> </ul>
<b>Vorteile</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produktion: Anscheinend keine Deckelung für Games (theoretisch auch für Projektgrößen über 2 Mio € förderfähig)</li> <li>• „Handlungskosten“ (u.a. Vertrieb) anrechenbar</li> <li>• Internationale (Ko-)Produktion werden mitgedacht</li> </ul>
<b>Nachteile</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Starke Analogien zum Film in der Terminologie</li> </ul>