

Anlage 1: Kriterienkatalog nach Nr. 6.3.3

Ein Spiel kann gefördert werden, wenn es wenigstens je 2 Kriterien der nachfolgenden Kategorien I. und II. (davon II.1 oder II.2) und mindestens 1 Kriterium der Kategorie III. erfüllt.

I. Kultureller Kontext und kultureller Inhalt

1. Das Setting des Spiels ist in Deutschland oder dem Europäischen Wirtschaftsraum (EWR) angesiedelt oder weist zeitgeschichtliche bzw. historische Bezüge dazu auf.
2. Die Hauptcharaktere des Spiels weisen Bezug zu Deutschland oder dem EWR auf oder stellen eine Persönlichkeit der deutschen oder europäischen Zeit- und Weltgeschichte oder eine fiktive Figur der deutschen oder europäischen Kulturgeschichte dar.
3. Das Spiel erscheint zumindest auch in deutscher Sprache.
4. Das dem Spiel zu grundlegende Thema, seine Motive oder Ideen weisen einen Bezug zu Deutschland oder dem EWR auf, z.B.
 - a. Spielgestaltung, Story oder das Design des Spiels greifen Deutschlands Kultur (Alltagskultur, Popkultur, Spielkultur, Jugendkultur, Hochkultur, Lernkultur, Medienkultur etc.), Gesellschaft, Identität, die deutsche Geschichte oder Aspekte des Lebens in Deutschland oder im EWR 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 entspricht der deutschen Spieltraditionen oder entwickelt diese weiter,
 - d. das Spiel stellt Aspekte der regionalen Vielfalt in Deutschland oder dem EWR heraus, oder
 - e. Widerspiegelung des bayerischen/deutschen Kulturerbes.

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 II. und III. besonders viele Kriterien erfüllt sind.

II. Kulturelle/Kreative Plattform

1. Das Vorhaben lässt einen besonderen Fördereffekt für die heimische Kultur- und Kreativwirtschaft erwarten, etwa weil ein wesentlicher Anteil der kreativen Arbeiten (Konzeptentwicklung, Programmierung, Musikaufnahmen) im Freistaat Bayern stattfinden.
2. Mindestens 50% der Teammitglieder haben ihren ersten Wohnsitz im Freistaat Bayern, werden dort besteuert oder sind anderweitig mit der bayerischen Kultur vertraut, beispielsweise aufgrund ihrer im Freistaat Bayern erworbenen Qualifikationen oder durch einen entsprechenden Aufenthalt im Freistaat Bayern oder Deutschland.

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

3. Kulturelle Nachwuchsförderung: Das Team enthält Absolventen von Universitäten oder Hochschulen, deren Abschluss bis zu 2 Jahren zurückliegt, wenn
 - a. die Universität oder Hochschule im Freistaat Bayern gelegen ist oder
 - b. von ausländischen Universitäten oder Hochschulen, wenn der Absolvent seinen aktuellen Wohnsitz im Freistaat Bayern hat.

III. Gestalterische, kreative und technologische Innovation

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

1. Erzählstruktur oder Spielaufbau,
2. Design der Charaktere, des Settings, der Story und der Umgebung,
3. Games-Musik,
4. Interaktivität, Mehrspielerfunktion, Benutzerschnittstelle, benutzergenerierter Inhalt,
5. Anwendung künstlicher Intelligenz,
6. Verwendung neuer Technologie für die Entwicklung, Umsetzung oder Anwendung des Spiels.

Dr. Hans Michael Strepp
Ministerialdirektor