

Anlage 1 zum Antrag auf GAMES BW Förderung gemäß der Richtlinie für die Förderung von Games in Baden-Württemberg vom 01.07.2020

KULTURTEST | GAMES

Konzeptentwicklung	Prototypenentwicklung	Produktion
--------------------	-----------------------	------------

Entsprechend der Richtlinie für die Förderung von Games in Baden-Württemberg Anhang 1 (Anhang zur Richtlinie für die Förderung von Games in Baden-Württemberg Kriterienkatalog nach Ziffer 6.3.3), sind Angaben zu folgendem Kriterienkatalog zu machen:

I. Kultureller Kontext und kultureller Inhalt

Hinweis: Mindestens **zwei** Kriterien müssen erfüllt sein. Zutreffendes bitte ankreuzen und, wo gefragt spezifizieren oder begründen.

- 1. Das Setting des Spiels ist in Deutschland oder dem Europäischen Wirtschaftsraum 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 mindestens auch in deutscher Sprache.
- **4.** Das dem Spiel zugrundeliegende Thema, seine Motive oder Ideen weisen einen Bezug zu Deutschland oder dem EWR auf, z. B.
 - **4a.** Spielgestaltung, Story oder das Design des Spiels greifen Baden-Württembergs bzw. Deutschlands Kultur (Alltagskultur, Popkultur, Spielekultur, Jugendkultur, Hochkultur, Lernkultur, Medienkultur etc.), Gesellschaft, Identität, die deutsche Geschichte oder Aspekte des Lebens in Deutschland oder im EWR auf. Zutreffendes bitte angeben:
 - **4b.** 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:



4C. Das Spiel entspricht der deutschen Spieltradition oder entwickelt diese weiter:		
4d	d. Das Spiel stellt Aspekte der regionalen Vielfalt in Baden-Württemberg oder Deutschland EWR heraus:	oder dem
4 e.	e. Das Spiel spiegelt das baden-württembergische/deutsche und/oder europäische Kulture folgenden Gesichtspunkten wider:	erbe unter
		hl den
		unkreuzen
		inkreuzen
etv		
doi	as Vorhaben lässt einen besonderen Fördereffekt für die heimische Kultur- und Kreativwirtschaft twa, weil ein wesentlicher Anteil der kreativen Arbeiten (Konzeptentwicklung, Programmieru ufnahmen) in Baden-Württemberg (Baden-Württemberg-Effekt) stattfinden:	
	twa, weil ein wesentlicher Anteil der kreativen Arbeiten (Konzeptentwicklung, Programmieru ufnahmen) in Baden-Württemberg (Baden-Württemberg-Effekt) stattfinden:	
Bea	twa, weil ein wesentlicher Anteil der kreativen Arbeiten (Konzeptentwicklung, Programmieru ufnahmen) in Baden-Württemberg (Baden-Württemberg-Effekt) stattfinden:	ng, Musik- EUR
Bea Höl	twa, weil ein wesentlicher Anteil der kreativen Arbeiten (Konzeptentwicklung, Programmieru ufnahmen) in Baden-Württemberg (Baden-Württemberg-Effekt) stattfinden: eantragte Fördersumme:	ng, Musik- EUR
Bea Höl ent Die	twa, weil ein wesentlicher Anteil der kreativen Arbeiten (Konzeptentwicklung, Programmieru ufnahmen) in Baden-Württemberg (Baden-Württemberg-Effekt) stattfinden: eantragte Fördersumme: öhe der in Baden-Württemberg ausgegebenen Kosten: ntspricht % der beantragten Fördersumme ie zahlenmäßige Darstellung der in Baden-Württemberg ausgegebenen Kosten ist im Kosten	ng, Musik- EUR EUR
Bea Höl ent Die der	twa, weil ein wesentlicher Anteil der kreativen Arbeiten (Konzeptentwicklung, Programmieru ufnahmen) in Baden-Württemberg (Baden-Württemberg-Effekt) stattfinden: eantragte Fördersumme: öhe der in Baden-Württemberg ausgegebenen Kosten: ntspricht % der beantragten Fördersumme	ng, Musik- EUR EUR
	Bo In	4e. Das Spiel spiegelt das baden-württembergische/deutsche und/oder europäische Kulture



2.	Mindestens 50% der Teammitglieder haben ihren ersten Wohnsitz in Baden-Württemberg, werden dort
	besteuert oder sind anderweitig mit der baden-württembergischen Kultur vertraut, beispielsweise
	aufgrund ihrer in Baden-Württemberg erworbenen Qualifikationen oder durch einen entsprechenden
	Aufenthalt in Baden-Württemberg bzw. Deutschland.

Attentinal in Baden-workemberg bzw. Debtschland.	
Anzahl aller Teammitglieder, die an dem Projekt arbeiten:	
Anzahl der Teammitglieder, auf die eines der oben genannten Kriterien zutrifft:	
entspricht % aller Teammitglieder	

<u>Vier</u> der 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
- g. Technical Developer

Tätigkeit	Teammitglied	Besteuerung (erster Wohnsitz)	Anderweitig vertraut mit
(Kürzel a. – g.)	(bitte Namen angeben)	in Baden-Württemberg (bitte Ort angeben)	Baden-Württemberg (längere Begründung bitte als Anlage)

- **3.** Kulturelle Nachwuchsförderung: Das Team enthält Absolventen von Universitäten oder Hochschulen oder Akademien nach dem Baden-Württembergischen Akademiengesetz, deren Abschluss bis zu **zwei Jahren** zurückliegt und
 - a. die Universität oder Hochschule oder Akademie in Baden-Württemberg liegt, oder
 - b. die Universität oder Hochschule oder Akademie in Baden-Württemberg liegt, oder die Universität oder Hochschule oder Akademie liegt im Ausland, aber der Absolvent hat seinen aktuellen Wohnsitz in Baden-Württemberg

Zutreffendes bitte nachfolgend angeben:

Teammitglied	Universität/Hochschule/Akademie liegt in Baden-Württemberg – a)	Universität/Hochschule/ Akademie liegt im Ausland – b)
(bitte Namen angeben)	(bitte Universität/Hochschule/ Akademie mit Ort angeben)	(bitte Universität/Hochschule/Akademie und aktuellen Wohnort angeben)



III. Gestalterische, kreative oder technologische Innovation

Hinweis: Mindestens <u>ein</u> Kriterium muss erfüllt sein. Bitte kurz beschreiben, was an dem Spiel besonders kreativ oder innovativ ist.