



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:

Lernkultur mit physikalischer Mechanik, der Übertragung von physikalischen Kräften.

- ☐ 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.** Das Spiel stellt Aspekte der regionalen Vielfalt in Baden-Württemberg oder Deutschland oder dem EWR heraus:

- ☒ **4e.** Das Spiel spiegelt das baden-württembergische/deutsche und/oder europäische Kulturerbe unter folgenden Gesichtspunkten wider:

Kulturerbe Automobilindustrie und Ingenieurstum spiegelt sich in Screw Drivers in der mechanischen Getriebe- und Fahrzeugkonstruktion wieder.

- ☐ Begründung für den Ausnahmefall, dass der kulturelle Kontext nicht europäisch ist (bitte sowohl den Inhalt als auch den besonderen kreativen Ansatz oder Innovationsgehalt beschreiben):

## II. Kulturelle/Kreative Plattform

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

- ☒ **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) in Baden-Württemberg (Baden-Württemberg-Effekt) stattfinden:

Beantragte Fördersumme: 67.741,68 EUR

Höhe der in Baden-Württemberg ausgegebenen Kosten: 133.451 EUR

entspricht 197 % der beantragten Fördersumme

Die zahlenmäßige Darstellung der in Baden-Württemberg ausgegebenen Kosten ist im Kostenplan zu den Gesamtherstellungskosten anzugeben (Anlage 9)

### Sonstiger Baden-Württemberg-Bezug:

Stärkung des Interesses am Automobilstandort Baden-Württemberg



- ☒ 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.

Anzahl aller Teammitglieder, die an dem Projekt arbeiten: 3

Anzahl der Teammitglieder, auf die eines der oben genannten Kriterien zutrifft: 3

entspricht 100 % aller Teammitglieder

Vier der folgenden Teammitglieder müssen in jedem Fall dieses Kriterium erfüllen:

- |  |                          |
|--|--------------------------|
| a. Producer                                | e. Technical Director    |
| b. Leading Texter/Author/Concept Developer | f. Leading Game Designer |
| c. Leading Composer/Sound Designer         | g. Technical Developer   |
| d. Art Director                            |                          |

Tätigkeit (Kürzel a. – g.)	Teammitglied (bitte Namen angeben)	Besteuerung (erster Wohnsitz) in Baden-Württemberg (bitte Ort angeben)	Anderweitig vertraut mit Baden-Württemberg (längere Begründung bitte als Anlage)
a, e, g	Simon Blasen	Karlsruhe	
c, d, f	Marc Bendt	Karlsruhe	

- ☒ 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
- die Universität oder Hochschule oder Akademie in Baden-Württemberg liegt, oder
  - 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 (bitte Namen angeben)	Universität/Hochschule/Akademie liegt in Baden-Württemberg – a) (bitte Universität/Hochschule/ Akademie mit Ort angeben)	Universität/Hochschule/ Akademie liegt im Ausland – b) (bitte Universität/Hochschule/Akademie und aktuellen Wohnort angeben)
Marc Bendt	HfG, Karlsruhe	
Lucas Mößner	SRH University, Heidelberg	



### III. Gestalterische, kreative oder technologische Innovation

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

- ☐ 1. Erzählstruktur oder Spiel Aufbau:

- ☐ 2. Design der Charaktere, des Settings, der Story und der Umgebung:

- ☐ 3. Games-Musik bzw. Game Audio Design:

- ☒ 4. Interaktivität, Mehrspielerfunktion, Benutzerschnittstelle, benutzergenerierter Inhalt:

Die Spielenden können über den Steam Workshop ihre gebauten Fahrzeuge miteinander teilen. Zudem können Fahrzeuge im Mehrspielermodus gemeinsam erlebt werden.

- ☐ 5. Anwendung künstlicher Intelligenz:

- ☒ 6. Verwendung neuer Technologie für die Entwicklung, Umsetzung oder Anwendung des Spiels:

Das Spiel berechnet Getriebe, Antriebsstrang, Motorenleistungskurve und Gangschaltung realistisch und Fahrzeuge fahren und verhalten sich dementsprechend.

Karlsruhe, 29.01.2025

Ort/Datum

Simon Blasen, Marc Bendt

Unterschrift(en), Firmenstempel

 