

Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur

Erster Aufruf zur Einreichung von Anträgen gemäß der Förderrichtlinie „Computerspieleförderung des Bundes“ vom 28.08.2020

1 Förderziel

Im Koalitionsvertrag vom Februar 2018 haben die Koalitionsfraktionen CDU/CSU und SPD vereinbart, eine Computerspieleförderung auf Bundesebene einzuführen. Ziel ist, Deutschland als Spiele-Entwicklungsstandort zu stärken, international wettbewerbsfähig zu machen und somit auch einen Beitrag zur Stärkung des audiovisuellen Sektors in Europa zu leisten.

Die gesamte Branche – von kleinen Entwicklungsstudios bis hin zu großen Unternehmen – soll von dieser Förderung profitieren. Die Förderung soll insbesondere dazu beitragen, die Anzahl der Beschäftigten innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft zu erhöhen, die Zahl von Spielerveröffentlichungen aus Deutschland zu steigern und deren Positionierung auf sowohl dem deutschen als auch auf den internationalen Märkten zu stärken. Daneben soll internationalen Unternehmen mit diesem Instrument ein Anreiz geboten werden, sich langfristig in Deutschland anzusiedeln und somit nachhaltig Arbeitsplätze zu schaffen. Im Ergebnis soll die Anzahl der Entwicklungsstudios und Unternehmen in Deutschland steigen.

Im Rahmen dieses Aufrufs können Anträge zur Förderung der Entwicklung von Prototypen und der Produktion digitaler interaktiver Spiele gestellt werden. Die nach diesem Aufruf geförderten Vorhaben können frühestens am 01.12.2020 beginnen.

2 Gegenstand der Förderung

Gefördert wird die Entwicklung von digitalen interaktiven Spielen (nachfolgend „Spiele“ genannt), das heißt von interaktiven elektronischen Werken, die auf einer Spielidee beruhen. Diese reagieren auf Eingaben des Nutzers, dienen Bildungs- und/oder Unterhaltungszwecken und sind zur Veröffentlichung vorgesehen.

Gefördert werden können die folgenden Entwicklungsstadien eines Spiels:

- 1) Prototypenentwicklung
- 2) Produktion

Im Rahmen einer Produktionsförderung kann in Einzelfällen auch die Weiterentwicklung eines bereits existierenden Prototyps gefördert werden, sofern die Weiterentwicklung klar vom existierenden Prototypen abgegrenzt ist. Portierungen von existierenden Spielen auf neue Plattformen können gefördert werden, wenn dabei substantielle inhaltliche Erweiterungen oder größere technische Anpassungen erfolgen. Auch klar abgrenzbare Erweiterungen für bereits existierende Spiele sind grundsätzlich als Produktion förderfähig.

3 Antragsberechtigte

Antragsberechtigt sind Unternehmen, die die Entwicklung des Spiels verantwortlich leiten und prägen. Ein Sitz, eine Betriebsstätte oder eine Niederlassung in Deutschland während der gesamten Projektlaufzeit (spätestens mit der ersten Auszahlung und mindestens bis zur letzten Schlusszahlung) ist Voraussetzung für die Förderung.

Ko-Produktionen (Verbundprojekte) sind grundsätzlich möglich. Die Förderung eines Ko-Entwicklers ist nur möglich, sofern der Ko-Entwickler zumindest seinen Entwicklungsanteil leitet und mitprägt und er alle anderen Fördervoraussetzungen der Förderrichtlinie und dieses Aufrufs erfüllt. Jeder Ko-Entwickler, der gefördert werden will, muss einen eigenen, mit den anderen Verbundpartnern abgestimmten Förderantrag einreichen. Sollen mehrere Ko-Entwickler gefördert werden, ist im Rahmen der Antragstellung festzulegen, welcher Ko-Entwickler die Koordination der geförderten Ko-Entwickler übernimmt und als Hauptansprechpartner gilt. Die Förderung von Ko-Produktionen mit ausländischen oder anderen nicht förderfähigen Partnern ist möglich (assoziiert). Die nicht förderfähigen Partner haben Ihre Aufwendungen ohne Bundeszuwendung zu finanzieren. Bei allen Ko-Produktionen (auch solchen mit nichtgeförderten Partnern) ist eine Kooperationsvereinbarung zwischen allen Partnern abzuschließen.

Zugelassen zur Antragstellung sind ausschließlich juristische Personen. Nicht antragsberechtigt sind Einzelpersonen, Vereine, projektbezogene Gründungen, Unternehmen ohne vollzogene Gründung und Personengesellschaften.

4 Voraussetzungen der Förderung

Ein Projekt kann nur gefördert werden, wenn es neben den Vorgaben der Förderrichtlinien (insb. Nrn. 4.1ff) folgende Voraussetzungen einhält:

4.1 Kulturtest

Zwingende beihilferechtliche Voraussetzung für die Förderung ist die Erfüllung der Mindestkriterien des Kulturtests (Anlage der Förderrichtlinie Computerspieleförderung).

4.2 Bonität

Für eine Förderung ist der Nachweis einer ausreichenden Bonität des Antragstellers notwendig (zum Nachweis, dass der Eigenanteil erbracht werden kann und das Unternehmen voraussichtlich nicht während der Förderung in Schwierigkeiten gerät, siehe auch Nr. 6.1). Der Zuwendungsgeber geht davon aus, dass die einreichenden Akteure im Rahmen der Antragstellung ih-

re Bonitätsunterlagen vollumfänglich vorbereiten und zur Vorlage bereithalten. Ist nach Antragstellung die Bonität auf Anfrage binnen vier Wochen nicht schriftlich beim Zuwendungsgeber vollumfänglich nachgewiesen, so behält sich der Zuwendungsgeber eine Ablehnung des Antrags vor.

4.3 Jugendschutz

Voraussetzung für die Förderung ist, dass das geförderte Vorhaben eine Alterskennzeichnung nach Jugendschutzgesetz erhält. Erfolgt bis 3 Monate nach Projektende keine Alterskennzeichnung nach Jugendschutzgesetz, wird die gewährte Zuwendung durch den Fördergeber zurückgefordert.

Der Fördernehmer ist verpflichtet, das Spiel nach Fertigstellung und vor Veröffentlichung einem Alterskennzeichnungsverfahren nach den entsprechenden Bestimmungen des Jugendschutzgesetzes zuzuführen. Der Zuwendungsgeber übernimmt für die Leadplattform die Kosten für das Standardverfahren der USK zum Projektende.

Finden Veröffentlichungen bereits vor Fertigstellung des Spiels statt (z.B. als „Early-Access-Version“, als öffentlicher Beta-Test oder im Rahmen von Messen und Ausstellungen), muss der Fördernehmer vor diesen Veröffentlichungen sicherstellen, dass eine Alterskennzeichnung nach Jugendschutzgesetz erfolgt.

4.4 Mindestanforderungen an die Sprache des Spiels

Ein gefördertes Spiel muss grundsätzlich (auch) mit deutscher Text- und Sprachausgabe veröffentlicht werden. Werden relevante Spielinhalte über die Sprachausgabe transportiert, müssen die relevanten Inhalte zusätzlich über (optional einstellbare) Untertitelung bereitgestellt werden. Sind wegen besonderer Umstände Abweichungen von diesen Anforderungen geboten, ist dies in der Vorhabenbeschreibung entsprechend zu begründen.

4.5 Fördernotwendigkeit

Voraussetzung für eine Förderung ist der Nachweis der Notwendigkeit der Förderung. Diese ist im Antragsverfahren in der Vorhabenbeschreibung darzulegen.

4.6 Ausgeschlossene Inhalte

Von einer Förderung ausgeschlossen sind Spiele, die gegen die geltendes Recht verstoßen.

5 Art und Umfang der Förderung

Die Zuwendungen werden zur Projektförderung im Wege der Anteilsfinanzierung als nicht rückzahlbarer Zuschuss gewährt.

Förderfähig sind nur diejenigen Kosten bzw. Ausgaben, die notwendig sind und unmittelbar mit dem Projekt im Zusammenhang stehen bzw. speziell für das Projekt benötigt werden. Dazu zählen:

Bei Projekten auf Kostenbasis (AZK) und bei Projekten auf Ausgabenbasis (AZA):

- Personalkosten bzw. Personalausgaben, die bei der Umsetzung des Projekts entstehen (und nicht bereits über andere Finanzierungen gedeckt sind),
- Nutzungsrechte für geschützte Namen, fremde (Teil-)Werke (Assets) und sonstige immaterielle Güter, die im Spiel verwendet werden,
- Unteraufträge an Subunternehmer in Höhe von maximal 50% der eigenen Personalkosten (inkl. der Gemeinkosten bzw. der Kostenpauschale) bzw. Personalausgaben,
- Kosten bzw. Ausgaben zum Einholen von projektrelevantem Feedback, z.B. Messeauftritte, Community-Management, Beta-Tests, Erstellung von Trailern,
- Reisekosten,
- Kosten bzw. Ausgaben für projektspezifische Rechtsberatung und die Sicherung von Immaterialgüterrechten, sowie
- Kosten bzw. Ausgaben für Serverinfrastruktur und Hardwarekosten, sofern diese über die übliche Arbeitsplatzausstattung für die jeweilige Tätigkeit hinausgehen.

Bei Anträgen auf Ausgabenbasis (AZA) zusätzlich:

- Ausgaben für Büromieten, soweit diese projektbezogen notwendig sind,
- Ausgaben für Softwarelizenzen zur Erstellung des Spiels (z.B. Engine- und Middleware-Lizenzen – keine Lizenzen, die zur Grundausstattung von Büroarbeitsplätzen gehören),
- Ausgaben für Bürokommunikation und Ausgaben für die Grundausstattung der Arbeitsplätze werden pauschal mit einem Zuschuss in Höhe von 100 Euro pro Monat und Person abgegolten. Wenn eine Person nicht ausschließlich am geförderten Projekt arbeitet, wird der Pauschalbetrag anteilig ausgezahlt.

Bei Anträgen auf Kostenbasis (AZK) werden die Kosten für Büromieten, Bürokommunikation, Softwarelizenzen zur Erstellung des Spiels (z.B. Engine- und Middleware-Lizenzen) und die Kosten für die Grundausstattung der Arbeitsplätze entsprechend Nr. 5.1 bzw. Nr. 6.2 ANBest-P-Kosten abgegolten.

Nicht förderfähig sind, auch wenn sie in Zusammenhang mit dem Projekt stehen:

- Kosten, die vor bzw. durch die Antragstellung entstehen,
- Kosten für Umfirmierung, Unternehmensgründung oder Standortverlegung,
- Vertriebskosten (u.a. Personal- und Materialkosten des Vertriebs, Händlerprovisionen, Lagerkosten, Verpackungs- und Versandkosten), sowie
- Bei Anträgen auf Ausgabenbasis (AZA) allgemeine Kosten der Unternehmensführung (z.B. Buchhaltung, Steuerberatung, Aufwände der Geschäftsführung für die Führung des Unternehmens),

Abweichend von Nr. 6.2 der ANBest-P-Kosten beträgt die Pauschale 110% der Summe der Personaleinzelkosten.

5.1 Einzelfallregelungen zur Prototypenförderung

Die veranschlagten zuwendungsfähigen Entwicklungskosten eines Prototyps müssen mindestens 30.000 € und können maximal 400.000 € betragen.

Der gewährte Zuschuss im Rahmen dieser Förderrichtlinie für die Entwicklung eines Prototyps beträgt maximal 50% der zuwendungsfähigen Kosten.

Der vom Antragsteller mindestens zu erbringende Eigenanteil beträgt mindestens 20% der zuwendungsfähigen Kosten.

Durch die Förderung eines Prototyps entsteht kein Rechtsanspruch auf eine anschließende Produktionsförderung.

5.2 Einzelfallregelungen zur Produktionsförderung

Die veranschlagten zuwendungsfähigen Entwicklungskosten für die Produktion des Spiels müssen mindestens 100.000 € betragen.

Die Förderung wird entsprechend der gewährten Förderquote als Zuschuss gewährt.

Die seitens der Bundesförderung maximal gewährte Förderquote für die Produktion eines Spiels ist abhängig von den veranschlagten zuwendungsfähigen Entwicklungskosten.

Der vom Antragsteller zu erbringende Eigenanteil ist abhängig von den veranschlagten zuwendungsfähigen Entwicklungskosten, möglichen kumulierenden Förderungen (s. Nr. 6.1) sowie von der Größe des Unternehmens nach KMU-Klassifizierung der EU¹.

Bei

a) veranschlagten zuwendungsfähigen Entwicklungskosten zwischen 100.000 € und 2.000.000 €

- beträgt die seitens des Bundes gewährte Förderquote maximal 50%
- beträgt der vom Antragsteller zu erbringende Eigenanteil
 - o für kleine Unternehmen mindestens 30%
 - o für mittlere Unternehmen mindestens 40%
 - o für alle anderen Unternehmen mindestens 50%

der zuwendungsfähigen Kosten. (Berücksichtigung möglicher weiterer Förderungen s. Nr. 6.1).

¹ Definiert in „Empfehlung der Kommission vom 6. Mai 2003 betreffend die Definition der Kleinunternehmen sowie der kleinen und mittleren Unternehmen (Text von Bedeutung für den EWF)“ <https://eur-lex.europa.eu/eli/reco/2003/361/oj>

b) veranschlagten zuwendungsfähigen Entwicklungskosten zwischen 2.000.001 € und 8.000.000 €

- fällt die maximal gewährte Förderquote (F) degressiv von 50% auf 25% ab und berechnet sich aus folgender Formel: $F = \frac{175}{3} - \frac{25}{6} * \frac{EK}{1.000.000}$, wobei für die Entwicklungskosten (EK) gilt: $2.000.000 < EK \leq 8.000.000$;
- beträgt der vom Antragsteller zu erbringende Eigenanteil mindestens 45% der zuwendungsfähigen Kosten (Berücksichtigung möglicher weiterer Förderungen s. Nr. 6).

c) veranschlagten Entwicklungskosten von mehr als 8.000.000 €

- beträgt die gewährte Förderquote maximal 25%,
- beträgt der vom Antragsteller zu erbringende Eigenanteil mindestens 70%

der zuwendungsfähigen Kosten. (Berücksichtigung möglicher weiterer Förderungen s. Nr. 6.1).

6 Sonstige Förderbestimmungen

Ergänzend zu den in der Förderrichtlinie veröffentlichten sonstigen Förderbestimmungen (Nr. 6 der Förderrichtlinie) gilt im Rahmen dieses Aufrufs folgendes:

6.1 Kumulierung mit anderen Fördermaßnahmen, Gesamtfinanzierung

Im Rahmen dieses Förderförderaufrufs wird unterschieden zwischen

- Förderquote des Bundes
- Eigenanteil des Antragstellers (beinhaltet Mittel, bei denen der Antragsteller frei entscheiden kann, ob sie für dieses Projekt oder für andere Zwecke verwendet werden, sowie Mittel von Publishern und grundsätzlich auch Mittel aus Crowdfunding)
- Mittel Dritter (Mittel anderer Fördergeber, die für das beantragte Projekt verwendet werden müssen)

Eine Kumulierung der Bundesförderung mit anderen Förderungen ist grundsätzlich möglich, wenn sich die verschiedenen Fördergeber über die Finanzierung des Projekts einig sind und dabei weder gegen die Förderbedingungen des Bundes, noch die Bedingungen der anderen Fördergeber verstoßen wird. Die zulässigen Förderhöhen und Mindesteigenanteile sind in Abschnitt 5 geregelt.

Ein Projekt ist nur förderfähig, wenn die Gesamtfinanzierung des Projekts abgesichert ist, also die Zuwendung des Bundes zusammen mit dem Eigenanteil des Antragstellers und der Mittel Dritter alle als notwendig anerkannten Projektkosten abdeckt.

6.2 Publizitätsvorschriften

Die Zuwendungsempfänger sind verpflichtet, auf die erhaltene Förderung hinzuweisen (siehe Publizitätsvorschriften unter <https://www.bmvi.de/games>).

6.3 Förderung auf Kostenbasis (AZK) oder auf Ausgabenbasis (AZA)

Die Förderung erfolgt entweder auf Kostenbasis (Antrag AZK) entsprechend der Bestimmungen der ANBest-P-Kosten, oder auf Ausgabenbasis (Antrag AZA) unter den Bestimmungen der ANBest-P, soweit in diesem Aufruf nichts Abweichendes festgelegt ist. Der Antragsteller legt bei Antragstellung fest, auf welcher Basis die Förderung erfolgen soll.

Voraussetzung für eine Förderung auf Kostenbasis ist, dass das Unternehmen mindestens 5 sozialversicherungspflichtig beschäftigte Personen (5 Vollzeitäquivalente) führt oder nachweisen kann, bereits in der Vergangenheit auf Kostenbasis gefördert worden zu sein.

6.4 Archivkopien

Die Fördernehmer sind verpflichtet, nach Abschluss des Projekts dem Projektträger kostenlos den lauffähigen Programmcode (auf einem Datenträger, z.B. USB-Stick) sowie ergänzend bei Spielen, die zwingend eine Online-Verbindung benötigen soweit möglich 2 Downloadkeys / Nutzungskeys (Steam o.ä.) zu Archiv- und Prüfzwecken zur Verfügung zu stellen. Der Fördergeber wird die Archivkopie nach Abschluss der Prüfung zur Bewahrung des nationalen Kulturguts der noch im Aufbau befindlichen Internationalen Computerspielesammlung zur Verfügung stellen. Die notwendigen Nutzungsrechte für eine Vor-Ort-Nutzung in den Räumen des Archivs sind zum Projekteende vom Rechteinhaber einzuräumen.

7 Verfahren

Anträge auf Förderung sind über das elektronische Antrags- und Angebotssystem des Bundes (easy-Online, unter <https://foerderportal.bund.de/easyonline>) einzureichen. Details über das zu beachtende Verfahren sowie inhaltliche und formale Anforderungen an die Unterlagen sind unter den Nrn. 7.3 ff. der Förderrichtlinie einzusehen. Ergänzend gilt im Rahmen dieses Förderaufrufs:

Das geplante Projekt ist mithilfe der bereitgestellten Dokumente nachvollziehbar darzustellen. Zwingende Bestandteile eines Antrags sind zusätzlich zum Online-Formular in easy-Online folgende Dokumente:

- Anlagen zum Antrag („Vorhabenbeschreibung“)
- Kulturtest
- Vordruck „Erklärungen des Antragstellers“ (u.a. bezüglich der Aufklärung zum Subventionsbetrug und dass das Unternehmen kein Unternehmen in Schwierigkeiten ist)
- Unterlagen zum Nachweis der Bonität / zur Erbringung des Eigenanteils

Anträge können ab dem 28.09.2020 gestellt werden. Das System easy-Online versendet automatisch eine Eingangsbestätigung. Der Förderantrag wird online mit qualifizierter elektronischer Signatur eingereicht. Eine Einreichung in Papierform mit Original-Unterschrift ist ebenfalls möglich.

Die zu Antragstellung notwendigen Merkblätter, Anlagen und Vordrucke werden auf der Internetseite <https://www.bmvi.de/games> veröffentlicht.

7.1 Antragsbearbeitung

Im Rahmen dieses Aufrufs werden ausschließlich Förderanträge berücksichtigt, die vollständig vorliegen. Formal korrekte Förderanträge werden im Rahmen der zur Verfügung stehenden Haushaltsmittel in der Reihenfolge des Eingangs bearbeitet.

Bei mangelhaften oder unvollständigen Anträgen wird der Antragsteller unter Fristsetzung zur Nachbesserung aufgefordert. Ist der Antrag auch nach Ablauf der Frist weiterhin mangelhaft oder unvollständig, behält sich der Fördergeber vor, den Antrag aus formalen Gründen abzulehnen.

Bei fehlerhaften Anträgen oder nicht ausreichenden Begründungen wird der Antragsteller mit angemessener Frist zur Nachbesserung aufgefordert. Ist der Antrag auch nach Ablauf der Frist weiterhin fehlerhaft oder einzelne Positionen nicht ausreichend begründet, behält sich der Fördergeber vor, davon betroffene Positionen nicht als förderfähig anzuerkennen bzw. den Antrag aus formalen Gründen abzulehnen.

7.2 Vorzeitig begonnene Projekte

Bereits vor Bewilligung begonnene Projekte dürfen nicht gefördert werden (vgl. 4.3 Förderrichtlinie und VV 1.3 zu §44 BHO). Ist im besonderen Ausnahmefall ein vorzeitiger Maßnahmenbeginn für die erfolgreiche Projektdurchführung unbedingt notwendig, kann dieser unter Angabe der Gründe beantragt werden. Ein Anspruch auf die Genehmigung eines vorzeitigen Maßnahmenbeginns besteht nicht. Nur wenn der vorzeitige Maßnahmenbeginn explizit genehmigt wurde, darf ausnahmsweise – und auf eigenes Risiko – förderunschädlich mit der Projektdurchführung begonnen werden.

7.3 Besondere Regeln für Projekte mit mehr als 40.000.000 € Entwicklungskosten

Förderanträge mit veranschlagten zuwendungsfähigen Entwicklungskosten von mehr als 40.000.000 € werden entsprechend Nr. 7.9 der Förderrichtlinie¹ einem separaten Begutachtungsverfahren unterzogen. Die Begutachtung erfolgt auf Basis der verfügbaren Haushaltsmittel, der kulturellen Relevanz, den zu erwartenden Innovationsimpulsen sowie den erwarteten volkswirtschaftlichen Effekten. Der Förderbetrag unterhalb des Schwellenwerts ist von dieser gesonderten Begutachtung unabhängig.

¹ Laut Nr. 7.9 der Förderrichtlinie werden alle Anträge, deren geplante Fördersumme einen im Förderaufruf definierten Betrag übersteigt, gesondert begutachtet. Der besseren Verständlichkeit wegen wurde dieser Betrag in diesem Kontext stattdessen auf die auch in 5.1 dieses Aufrufs verwendeten veranschlagten förderfähigen Entwicklungskosten umgerechnet. Eine geplante Fördersumme von 10 Mio. € entsprechen 40 Mio. € veranschlagten förderfähigen Entwicklungskosten.

7.4 Besondere Regeln für Antragsteller ohne Referenzspiel

Förderanträge von Antragstellern ohne Referenzprojekte werden entsprechend Nr. 7.10 der Förderrichtlinie einer gesonderten Begutachtung unterzogen. In diesen Fällen prüft der Projektträger vertieft, ob der Antragsteller voraussichtlich in der Lage sein wird, das Projekt zu einem erfolgreichen Abschluss zu bringen. Dazu werden ggf. ergänzende Unterlagen angefordert. Kann der Antragsteller nicht überzeugend darlegen, dass ein erfolgreicher Projektabschluss sehr wahrscheinlich ist, behält sich die Bewilligungsbehörde eine Ablehnung des Förderantrags vor.

8 Beratung und technische Unterstützung

Die Förderrichtlinie „Computerspieleförderung des Bundes“, die für die Antragstellung notwendige Vorlagen und Merkblätter, ergänzende Informationen zum Förderaufruf und zur Antragstellung sowie allgemeine Informationen zur Computerspieleförderung des Bundes werden rechtzeitig auf der Internetseite des BMVI bzw. unter dem Link <https://www.bmvi.de/games> bereitgestellt. Für eine weiterführende Beratung zur Förderung und zur Einreichung der Anträge steht der Projektträger DLR, E-Mail: games@dlr.de, Telefon (+49 (0)228 / 3821-1850) zur Verfügung.

9 Befristung

Dieser Förderaufruf ist befristet bis zum Erscheinen eines neuen Förderaufrufs, längstens bis zum 31.12.2021. Für Anträge, die in der Gültigkeit dieses Förderaufrufs gestellt wurden, gilt dieser Förderaufruf bis zum Projektende fort.