

Förderung zur Computerspieleentwicklung des Bundes

FAQ Nr. 1 – Antrags- und Bewilligungsprozess

Stand: 30.12.2020

0. Einleitung	1
1. Übersicht zum Gesamtprozess der Förderung	2
1.1 Antragsteller und Förderfähigkeit	2
1.2 Bewerbungs- und Auswahlverfahren	7
1.3 Inhaltliche Anforderungen	7
1.4 Formale Anforderungen an Anträge	9
2. Bearbeitungs- und Bewilligungsprozess	12
2.1 Rahmenbedingungen	12
2.2 Besserstellungsverbot	13
3. Bonitätsprüfung	14
3.1 Notwendigkeit der Bonitätsprüfung	14
3.2 Verfahren zur Bonitätsprüfung	14
4. Eigenanteil	16
4.1 Nachweis des Eigenanteils	16
4.2 Einbringung weiterer öffentlicher Fördermittel	16
4.3 Weitere Einnahmen zur Deckung des Eigenanteils	18
5. USK-Alterskennzeichnung	19
5.1 Hintergrund	19
5.2 Regelungen im Rahmen der Förderung	20
6. Weitere Fragen	21
7. Hilfe bei Fragen und Problemen	21

0. Einleitung

Das folgende Dokument (FAQ-„Frequently Asked Questions“) ist ein Begleitdokument zum Antrags- und Bewilligungsprozess zur Förderrichtlinie „Computerspieleförderung des Bundes“

Auf Grundlage der Erfahrung in Bezug auf Fragen und Bedürfnisse der Antragstellerinnen und Antragsteller wird das Dokument kontinuierlich fortgeschrieben.

1. Übersicht zum Gesamtprozess der Förderung

1.1 Antragsteller und Förderfähigkeit

1.1.1 Welche Voraussetzungen bestehen für die Förderung meiner Idee durch den Bund?

Ziel der Computerspieleförderung des Bundes ist es, bessere Rahmenbedingungen für die Entwicklung von Computerspielen in Deutschland zu schaffen. Die geförderten Vorhaben sollen insbesondere dazu beitragen, die Anzahl der Spielveröffentlichungen aus Deutschland sowie deren Positionierung auf sowohl dem deutschen als auch auf den internationalen Märkten zu steigern. Dadurch soll die Anzahl der Beschäftigten innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft erhalten und langfristig erhöht werden. Auf Basis der Förderrichtlinie „Computerspieleförderung des Bundes“ gewährt der Bund daher Zuwendungen für die Entwicklung von Computerspielen, die ohne diese Zuwendungen nicht oder nicht in angemessener Weise realisiert werden könnten. Damit stellt neben dem erheblichen Bundesinteresse die tatsächliche **Notwendigkeit der Förderung** die wichtigste Voraussetzung für die Förderfähigkeit einer Spielidee dar. Diese Notwendigkeit muss im Antrag auf Förderung entsprechend dargestellt werden (Lesen Sie hierzu auch die Hinweise unter 1.4).

Beachten Sie bitte: Die Förderung Ihres Projekts muss eine im Sinne der Ziele des Bundes positive Veränderung gegenüber dem Zustand ohne Förderung hervorrufen. Wenn ein Projekt auch ohne Förderung wie beantragt umgesetzt würde, ist eine Förderung haushaltsrechtlich nicht zulässig.

1.1.2 Was hat es mit dem „Kulturtest“ auf sich?

Die EU verbietet Wirtschaftsbeihilfen grundsätzlich, da sie ein Eingriff in den freien Wettbewerb sind. Sie lässt aber in bestimmten Bereichen Ausnahmen zu, wenn die Vorteile einer Förderung die Nachteile durch den Markteingriff überwiegen. Die Computerspieleförderung wurde als Kulturbeihilfe notifiziert (zugelassen). Bei Kulturbeihilfen verlangt die EU, dass jede einzelne Förderung sich tatsächlich auf ein Kulturgut bezieht. Deswegen ist Voraussetzung für eine Förderung, dass mit dem Vorhaben ein sogenannter Kulturtest bestanden wird (die Mindestpunktzahl erreicht wird).

1.1.3 Müssen Spiele also Bezug auf die Grimm’schen Märchen oder den Ring der Nibelungen nehmen?

Solche Spiele sind natürlich möglich, aber der Kulturtest beinhaltet neben inhaltlichen Kriterien auch Kriterien wie „erscheint in deutscher Sprache“, zur Teamzusammensetzung oder Bezüge zur Alltagskultur.

1.1.4 Wie funktioniert die Förderung zur Computerspieleentwicklung des Bundes von Beginn bis Ende?

Einem Aufruf des BMVI folgend können Anträge mit Hilfe des elektronischen Antragssystems des Bundes „easy Online“ (<https://foerderportal.bund.de/>) angelegt und für eine Antragsberatung beim zuständigen Projektträger eingereicht werden.

Die Bewilligung des Antrages erfolgt auf der Grundlage eines Zuwendungsbescheides. Die Auszahlung der beantragten Fördergelder erfolgt nach dem „Anforderungsverfahren“; d. h. Sie als Zuwendungsempfänger fordern über ein elektronisches System benötigte Gelder (über einen zurückliegenden Zeitraum und bis zu sechs Wochen im Voraus) an.

Über die Verwendung der Projektförderung sind Nachweise zu erbringen. Nachforderungen durch die prüfende Behörde bzw. eine beauftragte Institution sind möglich.

Nach Abschluss des Projektzeitraums wird vom BMVI ein Abschlussbericht über das Ergebnis der jeweiligen Fördermaßnahme gefordert. Zusätzlich zu diesem muss jedes Projekt bei der USK eingereicht und geprüft worden sein. Dieser Abschluss kann bis zu drei Monate nach Laufzeitende erfolgen.

1.1.5 Welche Unternehmen sind antragsberechtigt?

Es sind ausschließlich Unternehmen der gewerblichen Wirtschaft zur Förderung zugelassen, die die Entwicklung des Spiels verantwortlich leiten und prägen. (Ausnahme: Ko-Entwicklungen, siehe 1.1.10). Weitere Voraussetzung ist, dass es sich um eine „juristische Person“ handelt, wie z.B. Gesellschaften mit beschränkter Haftung (GmbH), haftungsbeschränkte Unternehmensgesellschaften (UG) oder Aktiengesellschaften (AG). Die Förderwürdigkeit ist mit einem Handelsregisterauszug nachzuweisen. Außerdem zugelassen sind Sonderformen der Personengesellschaften mit beschränkter Haftung: GmbH & Co.KG sowie UG & Co.KG.

1.1.6 Wer ist nicht antragsberechtigt?

Unternehmen, die einer Rückforderungsanordnung aufgrund einer früheren Kommissionsentscheidung zur Feststellung der Rechtswidrigkeit und Unvereinbarkeit einer Beihilfe mit dem Binnenmarkt nicht Folge geleistet haben, sind von der Förderung ausgeschlossen. Das Gleiche gilt für Unternehmen in Schwierigkeiten (EU-Definition und Voraussetzungen für Unternehmen in Schwierigkeiten können Sie dem Dokument „II.4 – Erklärungen des Antragstellers“ entnehmen).

1.1.7 Warum sind Personengesellschaften wie GbR und e.K. nicht antragsberechtigt?

Das hat verschiedene Gründe. Ein Grund ist, dass bei Personengesellschaften nicht das Unternehmen, sondern die Eigentümer persönlich mit ihrem Vermögen haften. Darüber hinaus können wir bei Juristischen Personen von organisatorischen Mindeststrukturen ausgehen, wie z.B.

eine eindeutige rechtliche Trennung zwischen dem Eigentum der Firma und dem persönlichen Besitz der Inhaber.

Personengesellschaften sind nach unserer Erfahrung außerdem weniger geeignet zur Erreichung der gesetzten Förderziele der Computerspieleförderung des Bundes:

- die Stärkung des Wirtschaftsstandortes Deutschland im internationalen Vergleich,
- die Produktion und Entwicklung relevanter Computerspiele sowie daraus abgeleiteter Transferprodukte,
- den Aufbau und die Sicherung qualifizierter sozialversicherungspflichtiger Arbeitsverhältnisse.

Wir empfehlen zumindest die Gründung einer UG insbesondere mit Blick auf weitere Unternehmensperspektiven. Zahlreiche GbRs haben im Kontext der De-minimis-Beihilfe eine Umfirmierung zu einer UG vollzogen.

1.1.8 Ich bin ein e.K. Warum kann ich jetzt nicht mehr gefördert werden, obwohl es im Rahmen der De-minimis-Beihilfe möglich war?

Dies erklärt sich aus den wesentlich höheren möglichen Summen der Spieleentwicklung in der Produktion und dem damit verbundenen höheren Haftungsrisiko ohne Haftungsbeschränkung.

Die Förderziele der Computerspieleförderung des Bundes (siehe Frage 1.1.7) galten auch bereits für die De-minimis-Beihilfe. Hier hatten wir die Antragstellung durch e.K. auf Grund der geringen Fördersummen noch toleriert, aber im Rahmen der Beratung bereits darauf hingewiesen, dass dies im Rahmen der großvolumigen Förderung nicht mehr der Fall sein wird.

1.1.9 Was ist eine projektbezogene Gründung?

Eine projektbezogene Gründung ist eine Gründung, die ausschließlich und nur zur Umsetzung des geplanten Projekts erfolgt. Solche Unternehmen sind grundsätzlich von der Förderung ausgeschlossen. Nicht ausgeschlossen sind Unternehmen, die sich zwar anlässlich der Umsetzung dieses Projekts neu gründen, aber auf Dauer ausgelegt sind.

1.1.10 Dürfen mehrere deutsche Unternehmen jeweils Förderung für ein Gesamtprojekt beantragen und als Ko-Produzenten zusammenarbeiten?

Ja, die Zusammenarbeit als Ko-Produzenten in Form eines Verbundprojektes ist möglich. Dabei muss nicht jeder Ko-Produzent gefördert werden (z.B. weil ein Partner im Ausland sitzt und nicht antragsberechtigt ist).

Jedes Unternehmen bearbeitet einen Teilbereich des geplanten Gesamtprojektes als eigenständiger Antragsteller, erhält somit eine individuelle Förderquote und muss dementsprechend gegenüber dem Fördergeber auch für sein Teilprojekt auskunftsfähig sein und eigenständig verantwortlich zeichnen. Auskünfte zu Inhalten der Spieleentwicklung können gemeinsam durch

den Koordinator des Verbundes gegeben werden. Auskünfte zum jeweiligen Unternehmen bzw. zu der Finanzplanung müssen vom Beauftragten des beantragenden Unternehmens selbst gegeben werden.

Gemeinsam ergeben die Teilergebnisse der im Verbundprojekt beantragenden (und nicht beantragenden) Unternehmen dann das Gesamtergebnis. Alle antragstellenden Unternehmen des Konsortiums müssen jeweils die Förderbedingungen (wie Rechtsform des Unternehmens, Bonität und Eigenanteil) erfüllen.

Es ist ein Leadpartner (Verbundkoordinator) zu benennen. Der Leadpartner hat die Pflicht der Koordination aller Teilvorhaben, insbesondere der Zusammenführung der Teilergebnisse sowie der gemeinsamen Berichtspflicht an den Zuwendungsgeber zu übernehmen. Ist der Leadpartner kein gefördertes Unternehmen, ist ein Fördernehmer zu bestimmen, der für den Fördergeber zentraler Ansprechpartner zu allen Fragen des Gesamtprojekts ist.

In einem Verbundprojekt haben die Teilpartner innerhalb eines im Zuwendungsbescheid festgelegten Zeitraumes ab Vorhabenbeginn eine Kooperationsvereinbarung abzuschließen. Dem Fördergeber ist anschließend anzuzeigen, dass diese Kooperationsvereinbarung von allen Partnern unterzeichnet wurde. Hierzu wurde auch ein Merkblatt erstellt, das sie auf den Seiten des BMVI unter <https://www.bmvi.de/games> finden und das auch in relevanten Fällen mit dem Zuwendungsbescheid zur Verfügung gestellt wird.

1.1.11 Muss der Leadpartner auch zwingend den größeren Anteil der Kosten und den entsprechenden Eigenanteil tragen?

Nein, es ist nicht zwingend erforderlich, dass der Leadpartner die höheren Kosten und folglich auch einen höheren Eigenanteil hat.

Wichtig ist allerdings, dass jeder Partner für seinen Teil der Förderung den entsprechenden Eigenanteil selbstständig erbringen muss.

1.1.12 Muss ein Referenzspiel veröffentlicht worden sein?

Im Rahmen der Antragsbewilligung muss geprüft werden, ob der Antragsteller fachlich und organisatorisch in der Lage ist, das Projekt erfolgreich abzuschließen. Diese Prüfung wird durch die Angabe von veröffentlichten Referenzspielen vereinfacht, ersetzt jedoch nicht nachvollziehbar dargestellte Angaben zu Kompetenz und Erfahrungen des Projektteams.

Antragsteller ohne Referenzspiele sind ebenfalls antragsberechtigt, werden jedoch entsprechend Nr. 7.4 des Förderaufrufs einer gesonderten Begutachtung unterzogen, in der vertieft geprüft wird, ob der Antragsteller voraussichtlich in der Lage ist, das Projekt zu einem erfolgreichen Abschluss zu bringen.

1.1.13 Können auch Erweiterungen (DLCs) oder Portierungen gefördert werden?

Erweiterungen oder Portierungen können als Produktion gefördert werden (nicht aber als Prototyp). Voraussetzung ist, dass die Erweiterung bzw. Portierung einen gewissen Mindestumfang

aufweisen und sich klar vom bereits vorhandenen Spiel abgrenzen lässt. Erweiterungen müssen sich dabei signifikant vom bereits existierenden Produkt abheben (z.B. durch das Erzählen einer eigenen Geschichte oder dem Hinzufügen eines weiteren Kontinents). Bei einer Portierung muss der Aufwand ein Mindestmaß an Komplexität beinhalten, eine „einfache“ Portierung z.B. von der Playstation 4 auf die Xbox One mit nur geringfügigen Anpassungen ist nicht ausreichend.

1.1.14 Können mehrere kleine DLCs (je unter 100 T€) in einem Antrag gefördert werden?

DLCs – auch in Verbindung mit einem Season Pass – sind dann förderfähig, wenn Sie vom Basisspiel eindeutig abgrenzbar sind und einen inhaltlichen Mehrwert bieten. Geringfügige Veränderungen des Basisspiels – wie z. B. zusätzliche Musik, Charaktere oder sonstige vor allem ästhetische Komponenten – gelten nicht als förderfähiger DLC. Ob eine Reihe von zusammenhängenden, im Umfang reduzierten DLCs als förderfähige Spieleentwicklung gelten kann, muss im Einzelfall geprüft werden. Maßgeblich ist hier, dass die DLCs als Einheit betrachtet einen deutlichen inhaltlichen Mehrwert liefern.

1.1.15 Können auch hybride Spiele gefördert werden?

Hybride Spiele mit digitalen und „realen“ Elementen können gefördert werden, wenn der digitale Anteil elementarer Bestandteil des Gameplays ist und sich das Spiel ohne die digitale Komponente nicht (sinnvoll) spielen lässt. Reine Komforterweiterungen ohne signifikante Auswirkungen auf das Spielerlebnis sind nicht förderbar.

1.1.16 Kann man eine Förderung für die Entwicklung eines Spiels (Produktion) nur beantragen, wenn bereits ein Prototyp vorliegt?

Nein, für die Einreichung eines Antrags zur Entwicklung eines Spiels ist ein Prototyp nicht zwingend erforderlich. Umgekehrt stellt das Vorhandensein eines Prototyps vor Projektbeginn auch kein Problem dar. Allerdings muss der Antragsteller in diesem Fall in der Vorhabenbeschreibung die vorhandenen Inhalte deutlich von den für das Projekt geplanten Arbeiten abgrenzen.

1.1.17 Darf das Spiel bereits vor Projektende veröffentlicht werden?

Grundsätzlich ist die Veröffentlichung zum Projektende vorgesehen.

Eine vorzeitige Veröffentlichung des zu entwickelnden Spiels (Alpha/Beta-Test, Early-Access-Phase, etc.) ist grundsätzlich nur dann möglich, wenn der Sinn und Zweck dieser Veröffentlichung hauptsächlich dem Einholen von Feedback von Testern dient (Reaktion der Community auf die Spielmechanik, Narrative, etc.; Bug-Fixing, Performance-Test, etc.) und sich das Spiel in einem frühen Entwicklungsstadium befindet (bspw. Alpha- oder Betaphase).

Das zu entwickelnde Spiel befindet sich zum Zeitpunkt der vorzeitigen Veröffentlichung also in einem unfertigen Zustand und es besteht weiterer Entwicklungsbedarf. Es sind essenzielle Verbesserungen am Spiel vorzunehmen und/oder Inhalte zu ergänzen, bevor eine Veröffentlichung

für den Handel erfolgen kann. Ein Soft-Launch im Sinne einer „stillen Veröffentlichung“ während der Projektlaufzeit ist nicht möglich (das Spiel ist fertig, wird zunächst aber nur einem begrenzten Kreis zur Verfügung gestellt), da ab dann keine für das Spiel essenziellen Entwicklungsarbeiten mehr anfallen. Darauf folgende Arbeitspakete / Ausgaben / Kosten sind nicht zuwendungsfähig.

1.2 Bewerbungs- und Auswahlverfahren

1.2.1 Sind mehrere Anträge pro Unternehmen möglich?

Ja, es ist grundsätzlich möglich, dass ein Antragssteller mehrere Anträge gleichzeitig stellt, solange es sich hierbei um unterschiedliche Vorhaben handelt.

Außerdem gilt:

- jedes Vorhaben muss einzeln beantragt werden,
- für jedes einzelne Projekt muss der Eigenanteil gesichert sein. Dieser darf sich nicht aus der Förderung eines der anderen Vorhaben ergeben,
- das beantragende Unternehmen muss auch über die Personal- und Zeitressourcen verfügen, um mehrere Projekte parallel zu bearbeiten und gleichzeitig das weitere Geschäft des Unternehmens sicherzustellen.

Sollten diese Einreichungen in Summe Ihre Kapazitäten übersteigen, bitten wir Sie um eine Priorisierung Ihrer Einreichungen, die bei der Bearbeitung Ihrer Anträge entsprechend Berücksichtigung findet.

1.2.2 Können Anträge auch wieder zurückgezogen werden?

Beabsichtigen Sie einen bereits eingereichten Antrag zurückzuziehen, teilen Sie uns dies bitte vorab per E-Mail mit. Der Rückzug selber muss mit rechtsverbindlich unterschriebenem Brief bzw. per Fax erfolgen.

1.3 Inhaltliche Anforderungen

1.3.1 Bis zu welcher Höhe können Aufträge vergeben werden?

Im Rahmen eines geförderten Projekts können entsprechend der Förderrichtlinie bis zu 50 Prozent der eigenen Personalausgaben/-kosten als Unteraufträge vergeben werden. Berechnungsgrundlage für die Quote sind bei AZA-Anträgen die Personalausgaben inkl. der Personalnebenkosten, bei AZK-Anträgen die Personaleinzelkosten zuzüglich der Gemeinkosten.

1.3.2 Wie sind Aufträge im Antrag zu belegen?

Für jede vorgesehene Unterauftragsvergabe sind die voraussichtlichen Kosten plausibel darzulegen, in der Regel durch Vorlage mindestens eines gültigen und prüffähigen Vergleichsangebots, sodass eine Plausibilitätsprüfung für die Ansätze der Unteraufträge möglich ist.

Im Laufe des Projektes sind die Zuwendungsempfänger dann durch den Zuwendungsbescheid und die Nebenbestimmungen (z.B. ANBest-P Kosten) wie folgt verpflichtet:

„Der Zuwendungsempfänger hat Aufträge nur an fachkundige und leistungsfähige Anbieter nach wettbewerblichen Gesichtspunkten zu wirtschaftlichen Bedingungen zu vergeben. Soweit möglich, sind dazu mindestens drei Angebote einzuholen.“

1.3.3 Wie verbindlich ist der Finanzierungsplan im Antrag?

Der Finanzierungsplan ist hinsichtlich des Gesamtprojektbudgets verbindlich. Im Zuge der Bewilligung werden vorzunehmende Änderungen am Finanzierungsplan (z.B. aufgrund nicht anerkannter Kosten oder Rechenfehlern) mit Ihnen abgestimmt. Die hierbei festgelegten Einzelansätze (der verschiedenen Ausgaben-/Kostenpositionen) dürfen dann im Projektverlauf jeweils um bis zu 20 Prozent überschritten werden, soweit die Überschreitung durch entsprechende Einsparungen bei anderen Einzelansätzen ausgeglichen werden kann. Die bewilligte Gesamtsumme ist im Projektverlauf von der Höhe her verbindlich. Werden im Projektverlauf Verschiebungen über 20 Prozent zwischen den Einzelpositionen notwendig, bedarf dies vorab der Prüfung und Zustimmung durch den Fördergeber. Nehmen Sie also in diesem Falle bereits vor Anforderung der entsprechenden Mittel Kontakt zum Projektträger auf, um den Sachverhalt zu klären.

1.3.4 Wie kann ein Nachweis der Kompetenzen von Mitarbeitern erbracht werden, wenn diese erst eingestellt werden sollen?

Es ist nachzuweisen, dass das Projektteam als Ganzes die Kompetenzen zur erfolgreichen Umsetzung besitzt. Sofern noch nicht bekanntes Personal (NN) eingesetzt wird, ist zu beschreiben, welche Qualifikationen/Kompetenzen Sie für eine Einstellung zugrunde legen.

1.3.5 Was ist bei der Beantragung von Dienstreisen zu beachten?

Wichtig für die Zuwendungsfähigkeit von Dienstreisen im In- und Ausland ist immer der für den Fördergeber bei Antragsbearbeitung erkennbare Projektbezug. Achten Sie daher auf aussagekräftige Bezeichnungen und nutzen Sie das Begründungsfeld im Antragsformular („easy Online“), um die angegebenen Beträge aufzuschlüsseln und zu erklären.

1.3.6 Sollte ich Reisen zu Vernetzungsveranstaltungen des BMVI mit einplanen?

Zur Unterstützung der begleitenden Öffentlichkeitsarbeit sowie zur Vernetzung der geförderten Unternehmen plant das BMVI eine jährliche Vernetzungsveranstaltung. Die Zuwendungsemp-

fänger werden zu solchen Veranstaltungen eingeladen und sind in der Regel zu einer Teilnahme verpflichtet. Die Vernetzungsveranstaltungen werden nicht zwingend in Berlin stattfinden, vielmehr wird das BMVI jeweils einen geeigneten Veranstaltungsort auswählen. Bei der Antragstellung können entsprechende Reisemittel bis zu einem Höchstbetrag von 500,-- € je Veranstaltung beantragt werden. Auch wenn keine entsprechenden Mittel beantragt und bewilligt wurden, entbindet dies nicht von einer Teilnahme.

1.3.7 Sind Verschiebungen im Finanzplan im Laufe des Projekts möglich?

Siehe Antwort zu Frage 1.3.3.

1.3.8 Können auch Personal und Aufträge im Laufe des Projektes flexibel ausgetauscht werden?

Grundsätzlich ist die beantragte und bewilligte Projekteplanung insbesondere bezüglich Personaleinsatz und Unteraufträgen verbindlich, aber es ist klar, dass sich im Laufe von längeren Projekten zwangsläufig Änderungen ergeben. Bei kleineren Abweichungen, z.B. wenn Sie Personen durch andere vergleichbar qualifizierte und bezahlte Personen ersetzen und dabei im Rahmen der Antwort zu Frage 1.3.3 bleiben, ist das unproblematisch. Wenn sich größere Abweichungen andeuten, nehmen Sie bitte schnell Kontakt mit Ihrem Ansprechpartner beim Projektträger auf, um Ihre individuelle Projektsituation erörtern zu können.

Zu beachten ist in jedem Fall aber auch die in der Förderrichtlinie festgeschriebene Grenze von max. 50 Prozent Auftragsvolumen gegenüber den Personalkosten.

1.4 Formale Anforderungen an Anträge

1.4.1 Der Antrag ist in verständlicher deutscher Sprache einzureichen. Dürfen trotzdem Anglizismen und Fachtermini verwandt werden?

Ja, branchenübliche Anglizismen und Fachtermini dürfen sowohl in der Projektskizze als auch im formalen Antrag verwandt werden. Wichtig ist es aber, das Projekt allgemeinverständlich darzustellen, da der Fördergeber die Nachvollziehbarkeit Ihrer Projektidee durch Dritte (z.B. Bundesrechnungshof) sicherstellen muss.

1.4.2 Wann darf ich einen formellen Antrag auf Förderung stellen?

Anträge können ab dem 28. September 2020 gestellt werden, eine Deadline für eine Antragstellung gibt es nicht. Bitte prüfen Sie vor der Antragstellung, ob Sie antragsberechtigt sind und Ihr Vorhaben überhaupt förderbar ist und nehmen Sie sich die nötige Zeit, ihre Antragstellung gut vorzubereiten. Sofern Sie Fragen haben, die nicht ausreichend durch die bereitgestellten Informationen beantwortet werden, nutzen Sie bitte die Beratungsleistungen des Projektträgers.

1.4.3 Welche Dokumente umfasst der vollständige Antrag auf Förderung?

Zum formellen Antrag gehören folgende Unterlagen:

- **Kulturtest:** Nur Vorhaben, die die Mindestkriterien des Kulturtests erfüllen, dürfen im Rahmen dieser Förderung gefördert werden.
- **Antragsformular Easy Online:** Sie erhalten zur Ausfüllung dieses Onlineformulars im Aufforderungsschreiben einen Link zur Antragstellung. Hier sind alle geplanten und notwendigen Ausgaben- bzw. Kostenpositionen entsprechend Ihrer Bedarfsplanung einzutragen. Alle geplanten Positionen sind dabei ausreichend inhaltlich und bezüglich des Umfangs präzise zu begründen. Entsprechende Anlagen wie Angebote, Beispielrechnungen, Kosten-Mengen-Gerüste, etc. sollten Sie Ihrem Antrag beizufügen. Weitere Hinweise zur Ausfüllung einzelner Positionen können Sie dem Dokumentenpaket zur Antragstellung entnehmen.
- **Vorhabenbeschreibung:** Die Vorhabenbeschreibung ist eine Anlage zum Antragsformular, insbesondere zu den Formularfeldern V07, V07a und V08. In der Vorhabenbeschreibung haben Sie den notwendigen Platz, die im Antrag gegebenen Angaben zu ergänzen und zu vertiefen und Ihr Vorhaben übersichtlich zu erläutern. Darüber hinaus können Sie in der Vorhabenbeschreibung vertrauliche Informationen ergänzen, denn die oben genannten Antragsfelder sind nach Bewilligung öffentlich (V07) bzw. können von anderen fördernden Bundesbehörden zu Koordinierungszwecken gelesen werden (V07a, V08). Achten Sie bei der Erstellung der Vorhabenbeschreibung insbesondere auch darauf, dass Sie die Notwendigkeit der Förderung für die Realisierung Ihres Projektes darstellen. Weitere Hinweise zur Ausarbeitung der Vorhabenbeschreibung können Sie der Vorlage für die Vorhabenbeschreibung auf der Webseite des BMVI bzw. in der Infomappe für Antragstellende entnehmen.
- **Einen Arbeits- und Ressourcenplan,** dieser ergänzt die in der Vorhabenbeschreibung vorgenommenen Erläuterungen in Form einer übersichtlichen, leicht prüfbar separaten Datei. Sie erhalten dafür eine Vorlage auf der Webseite des BMVI bzw. in der Infomappe für Antragstellende.
- **Bonitätsunterlagen und Handelsregisterauszug** (Lesen Sie zur Bonitätsprüfung auch die Hinweise in den Kapiteln 3 und 4)
- Wenn Sie die Bundesförderung mit anderen Förderprogrammen kumulieren (kombinieren) wollen und einen Antrag auf Produktionsförderung stellen, benötigen wir zusätzlich den ausgefüllten **Vordruck „Angaben zur Einstufung als KMU“**
- Die Anlage mit den vom Antragsteller zu gebenden **Erklärungen**, u.a. ob es sich bei Ihrem Unternehmen um ein „Unternehmen in Schwierigkeiten“ handelt.

Alle auszufüllenden Formulare und Vordrucke erhalten Sie zusammen mit ergänzenden Merkblättern auf der Webseite des BMVI unter <http://www.bmvi.de/games>.

1.4.4 Wonach richtet sich, ob ich einen Antrag auf Ausgabenbasis (AZA) oder einen Antrag auf Kostenbasis (AZK) stellen kann?

Ein AZK kann gestellt werden, wenn das antragstellende Unternehmen:

- mehr als 5 sozialversicherungspflichtige Mitarbeiter hat (hier ist die Versicherungspflicht in der Arbeitslosen- und Rentenversicherung entscheidend) **oder**
- in der Vergangenheit bereits eine Zuwendung mit Abrechnung auf Kostenbasis erhalten hat.

In anderen Fällen ist ein AZA zu stellen.

1.4.5 Was muss ich bei der Beschreibung der Arbeitspakete beachten?

Der Projektablauf muss nachvollziehbar dargestellt werden.

Die Arbeitspakete sollten transparent dargestellt werden, um sicherzustellen, dass nachvollziehbar wird, welcher Inhalt von welchem Projektbeteiligten in welcher Zeit und mit welcher Personalressource (z.B. Personenmonate) entwickelt wird. Außerdem sollte die Zuordnung der Unteraufträge zu den Arbeitspaketen erfolgen, um erkenntlich zu machen, welches Ergebnis mit dem Arbeitspakete erzielt werden soll.

Zudem ist sicherzustellen, dass deutlich wird, welche Ergebnisse in den nachfolgenden Arbeitspaketen einfließen (inkl. der Unteraufträge). Die Personalauszuordnung zu spezifischen Aufgaben/Arbeitspaketen, die von einer hohen Flexibilität gekennzeichnete ist, sollte dennoch einen planerischen Ist-Zustand definieren, von dem aus entsprechende Aktualisierungen des Personaleinsatzes möglich sind. Diese Abweichungen werden dem Projektträger mitgeteilt.

1.4.6 Wie präzise muss der Arbeits- und Ressourcenplan gestaltet werden?

Dafür sind in der Infomappe für Antragstellende geeignete Excel-Vorlagen enthalten.

Per „Gantt Chart“ oder Balkenplan sind Arbeitsschritte bzw. -pakete (o.ä.) präzise darzustellen. Darin wird abgebildet, wie die einzelnen Arbeiten zeitlich aufgeteilt sind und ggf. ineinander greifen.

Außerdem ist darüber Auskunft zu geben, wie viele Personenmonate (bei AZA) bzw. Stunden (bei AZK) für die einzelnen Arbeitspakete geplant sind. Unabhängig vom methodischen Vorgehen bei der Umsetzung Ihres Projekts bedarf es im Vorfeld einer strukturierten Projektplanung, die im Zuge der Antragstellung nachzuweisen ist. Auch bei agilem Projektmanagement ist diese Ausdifferenzierung möglich und erleichtert die Bewertung der Realisierbarkeit der geplanten Arbeitspakete.

1.4.7 In welcher Metrik sind die personellen Ressourcen abzubilden?

Bei der Antragstellung nach AZA sind die Ressourcen in Personenmonaten anzugeben, bei der Antragstellung nach AZK in Stunden.

2. Bearbeitungs- und Bewilligungsprozess

2.1 Rahmenbedingungen

2.1.1 Wie lange dauert der Bewilligungsprozess voraussichtlich?

Die Gesamtbearbeitungszeit zur Bewilligung eines Projektes ist von verschiedenen Faktoren abhängig. Neben der Bearbeitungszeit durch die Bewilligungsbehörde bzw. den Projektträger haben die Qualität und Vollständigkeit der eingereichten Unterlagen durch den Antragsteller einen wesentlichen Einfluss auf die Gesamtdauer des Bewilligungsprozesses.

Denn eine endgültige Prüfung und Bewilligung kann erst nach Vorliegen aller notwendigen Unterlagen erfolgen. In Ausnahmefällen können einzelne Positionen, die inhaltlich begründet, jedoch kostenmäßig noch nicht nachgewiesen sind, vorläufig gesperrt werden.

Deshalb ist bei der Beantragung für die Angabe des etwaigen Projektstarts perspektivisch zu planen. D.h. zwischen Antragstellung und geplantem Projektstart sollte ausreichend Zeit für den Bewilligungsprozess und für die Projektvorbereitung sein.

Bei guten und vollständigen Anträgen ist die Antragsprüfung in der Regel innerhalb von maximal 3 Monaten abgeschlossen. Zeiten, in denen die Antragsbearbeitung wegen noch nachzuliefernder Unterlagen bzw. Informationen ruht, sind hierbei nicht eingerechnet.

Für den Start der Förderung wurden die personellen Ressourcen beim Projektträger deutlich verstärkt. Sollte die Anzahl der zu Beginn des Förderaufrufs eingereichten Förderanträge die bereitgestellten Ressourcen beim Projektträger dennoch deutlich übersteigen, informieren wir die betroffenen Antragsteller frühzeitig über die voraussichtlich auftretenden Verzögerungen.

2.1.2 Wie erfolgt die Bearbeitung?

Die Antragsbearbeitung erfolgt in der Reihenfolge des Eingangs der Anträge. Kommt es hierbei antragstellerseitig zu Verzögerungen bei der Nachreichung von Informationen, verlängert dies die individuelle Bearbeitungszeit des Projektes.

2.1.3 Darf die Umsetzung des Projekts schon vor Bewilligung der Zuwendung gestartet werden?

Nach Nr. 1.3 der Verwaltungsvorschriften zu § 44 Bundeshaushaltsordnung (VV-BHO) dürfen bereits begonnene Maßnahmen nicht gefördert werden. Daher ist Grundsätzlich ein Projektstart vor Bewilligung der Zuwendung nur unter Verzicht auf die Förderung möglich.

Ist im besonderen Ausnahmefall ein vorzeitiger Maßnahmenbeginn für die erfolgreiche Projektdurchführung unbedingt notwendig, kann dieser unter Angabe der Gründe beantragt werden. Wenden Sie sich dazu bitte an den Projektträger, um Ihre Chancen auf eine Erlaubnis des vorzeitigen Maßnahmenbeginns zu erörtern. Ein Anspruch auf Gewährung 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.

2.1.4 Was gilt alles als Projektstart?

Sie definieren im Rahmen Ihres Antrags den Umfang des Projekts. Alle Aufgaben / Ausgaben / Arbeitspakete, die Teil des beantragten Projekts sind, dürfen vor Bewilligung nicht begonnen worden sein. Achten Sie daher bitte insbesondere bei bestehenden Prototypen auf eine saubere, klare Abgrenzung zum beantragten Projekt.

Als Vorhabenbeginn gilt grundsätzlich bereits der Abschluss eines der Ausführung zuzurechnenden Liefer- oder Leistungsvertrags (VV 1.3 zu § 44 BHO). Darunter fallen u.U. auch Publizierverträge oder Crowdfunding-Kampagnen, sofern Bedingung dieser Verträge bzw. Kampagnen ist, dass das Projekt umgesetzt wird. Achten Sie daher bitte bei Abschluss solcher Verträge darauf, dass diese nur in Kraft treten, wenn die Förderung des Bundes erfolgt. Auch bei im Vorfeld durchgeführten Crowdfunding-Kampagnen ist darauf zu achten, dass die Gelder nicht mit dem Versprechen eingeworben werden, dass das Projekt (unabhängig von einer Förderung) wie beantragt durchgeführt wird.

2.2 Besserstellungsverbot

2.2.1 Was ist das Besserstellungsverbot?

Wenn ein Zuwendungsempfänger seine Gesamtausgaben (d.h. auch Personalausgaben, sächliche Verwaltungsaufgaben) während des Projekts voraussichtlich überwiegend aus Zuwendungen der öffentlichen Hand bestreitet, darf er seine Beschäftigten nicht besser stellen als vergleichbare Bundesbedienstete. Dann dürfen keine höheren Gehälter als nach dem Tarifvertrag für den öffentlichen Dienst (TVöD) gezahlt sowie sonstige über- und außertarifliche Leistungen gewährt werden.

2.2.2 Wie erfahre ich, ob ich dem Besserstellungsverbot unterliege?

Dass Besserstellungsverbot kann in Fällen gelten, bei denen durch Kumulation von mehreren Förderungen bei KMUs eine Förderquote von größer als 50% anfällt und das Unternehmen keine weiteren Projekte in der Projektlaufzeit umsetzt. D.h. wenn der Großteil der Unternehmenskosten innerhalb der Projektlaufzeit aus Mitteln der öffentlichen Hand bedient werden.

Im Rahmen der Antragstellung geben Sie im Antrag (S.2, Feld A20) eine eigene Einschätzung dazu ab, ob Sie sich überwiegend aus Zuwendungen der öffentlichen Hand finanzieren. Im Rahmen der Bewilligung prüft der Projektträger diese Einschätzung. Dazu nutzt er bspw. die von Ihnen eingereichten Finanzunterlagen sowie das dargestellte Personenmengengerüst, da etwa eine Vollzeitbeschäftigung aller Mitarbeiter im Projekt ein Indiz für ein Gelten des Besserstellungsverbots sein kann.

Wenn der Projektträger zu der Einschätzung gelangt, dass in Ihrem Fall wahrscheinlich das Besserstellungsverbot gilt, wird er sich hierzu mit Ihnen in Verbindung setzen und den Sachverhalt klären.

Wichtig: Aufträge der öffentlichen Hand, die Ihr Unternehmen möglicherweise umsetzt, sind keine Zuwendungen und erfüllen als marktwirtschaftlich erwirtschaftete Einnahmen nicht die Voraussetzungen für das Besserstellungsverbot.

3. Bonitätsprüfung

3.1 Notwendigkeit der Bonitätsprüfung

Sie als Antragsteller müssen einen Mindest-Eigenanteil aufbringen und bereits im Rahmen der Antragstellung nachweisen, dass Sie dazu in der Lage sind. Darüber hinaus müssen Sie nachweisen, dass die Lücke zwischen der Förderung des Bundes und Ihrem Eigenanteil ebenfalls geschlossen ist – entweder indem diese durch Dritte abgedeckt werden, oder Ihr Eigenanteil entsprechend vergrößert wird. Diese Vorgabe ist aufgrund der für alle Förderprogramme geltenden Haushaltsbestimmungen bindend. Eine Anteilfinanzierung von Vorhaben, deren Gesamtfinanzierung nicht gesichert ist, ist unzulässig (s. dazu auch VV 1.2 zu § 44 BHO).

Zusätzlich wird geprüft, ob Sie neben Ihrem Anteil der Finanzierung auch die anderen finanziellen Verpflichtungen Ihres Unternehmens weiterhin erfüllen können, also voraussichtlich nicht insolvenzgefährdet sind.

3.2 Verfahren zur Bonitätsprüfung

Für die Prüfung der Bonität im Rahmen der Computerspieleförderung des Bundes gelten folgende Verfahren:

3.2.1 Vereinfachtes Verfahren:

Wenn der Eigenanteil des Antragstellers kumuliert über alle vom Bund geförderten Vorhaben in jedem Jahr der Vorhabenlaufzeit 100.000 € nicht überschreitet, kann ein vereinfachtes Verfahren zur Prüfung der Bonität angewendet werden. Dies gilt auch für Erstantragsteller. Hierfür wird seitens der Prüfbehörde eine Auskunft bei einer Wirtschaftsauskunftei eingeholt. Diese wird Grundlage der Bonitätsprüfung. Falls eine Auskunft nicht möglich ist (z.B. Neugründung), ist der Antragsteller gebeten, alternative Möglichkeiten zu finden, seine Bonität nachzuweisen.

Hierzu gehören zum Beispiel:

- Aktueller Jahresabschluss und aktuelle BWA
- Nachweis der Liquidität durch Einzahlung des Eigenanteils auf ein Geschäftskonto,
- Patronatserklärung/ Bürgschaft,
- Kreditzusagen / Kapitalerhöhungszusagen,
- Nachweis über vertraglich bereits gesicherte Umsätze

Wenn der Eigenanteil des Antragstellers kumuliert über alle vom Bund geförderten Vorhaben in mind. einem Jahr der Vorhabenlaufzeit 100.000 € überschreitet, wendet die Prüfbehörde ein Standardverfahren zur Prüfung der Bonität an.

3.2.2 Standardverfahren:

Hierfür ist die Vorlage folgender Dokumente notwendig:

- die Jahresabschlüsse der letzten beiden Jahre,
- eine aktuelle betriebswirtschaftliche Auswertung (BWA),

Folgende Dokumente werden ggf. durch die Prüfbehörde nachgefordert werden:

- lfd. Wirtschaftsplan,
- Patronatserklärung/ Bürgschaft,
- Kreditzusagen / Kapitalerhöhungszusagen,
- Ergebnisabführungsvertrag,
- Nachweis über vertraglich bereits gesicherte Umsätze
- eine Auskunft der Hausbank

Sollte es sich bei Ihrem Unternehmen um ein gerade gegründetes Unternehmen handeln, können Sie die Bonitätsprüfung durch eine rechtzeitige Bereitstellung solcher Unterlagen, die Ihre Bonität nachweisen, erleichtern. Sensible Unterlagen werden nach der Bewilligung zurückgesandt (Originale) bzw. vernichtet (Kopien).

Ergeben sich im Rahmen der Bonitätsprüfung Anhaltspunkte dafür, dass sich der Zuwendungsempfänger nicht an die geltenden rechtlichen Bestimmungen hält oder dass der Zuwendungsempfänger seinen Eigenanteil nicht aufbringen kann, scheidet die Bewilligung einer Zuwendung grundsätzlich aus. Entsprechendes gilt, wenn die Bewilligungsbehörde bei früheren Zuwendungen die Erfahrung gemacht hat, dass der Antragsteller nicht im Stande ist, einen ordnungsgemäßen Verwendungsnachweis zu führen.

3.2.3 Was passiert, wenn mein Unternehmen aktuell keine ausreichende Bonität hat?

Bitte prüfen Sie zunächst selbstkritisch, ob Sie eine ausreichende Bonität nachweisen können. Wenn Sie Zweifel haben, nutzen Sie die Beratungsangebote des Projektträgers. Stellen Sie bitte erst einen Förderantrag, wenn Sie der Meinung sind, die Bonität ausreichend belegen zu können. In Fällen offensichtlich fehlender Bonität behalten wir uns vor, den Antrag nach kurzer Nachbesserungsfrist formal abzulehnen, sie können dann jedoch einen erneuten Antrag stellen, wenn die Bonität ausreichend belegt werden kann.

Sollte ein Bonitätsnachweis nicht anerkannt werden, geben wir Ihnen vier Wochen Zeit, ergänzende Nachweise vorzulegen bzw. entsprechende Mittel zu mobilisieren. Bitte beachten Sie, dass eine endgültige Bearbeitung Ihres Antrages erst mit positiver Bonitätsprüfung erfolgen kann.

4. Eigenanteil

4.1 Nachweis des Eigenanteils

Die Zuwendung des Bundes ist ein zweckgebundener Zuschuss zu einem Projekt, um ein außergewöhnliches Risiko, welches die Projektdurchführung ohne Zuwendung verhindern würde, abzumildern. Eine Zuwendung darf keine Wettbewerbsverzerrung mit sich bringen. Das bedeutet u. a., dass ein Teil des Risikos auch vom Unternehmen selbst getragen werden muss. Beachten Sie bitte, dass Sie nachweisen müssen, dass Sie sämtliche Projektkosten, die nicht durch die Förderung des Bundes (oder weitere Förderungen) getragen werden, selbst erbringen können. D.h. wenn Ihre Förderquote bei 50% liegt, müssen Sie nachweisen, die verbleibenden 50% der Projektkosten tragen zu können.

Rückstellungen von Gehältern oder Gehaltsbestandteilen können nicht anerkannt werden.

Die Sicherung des Eigenanteils wird im Rahmen der Bonitätsprüfung geprüft. Der Nachweis ist u.a. möglich durch:

- Ausweis einer stabilen Unternehmensform durch Bilanzen/ Abrechnungen der letzten zwei Jahre, einer BWA des laufenden Jahres und einer belastbaren Liquiditätsplanung (belastbar z. B. durch Nachweis abgeschlossener Dienstleistungs- oder Lizenzverträge)
- dem Vorlegen einer Ausfallbürgschaft (Patronatserklärung)
- dem Nachweis einer Kontokorrentlinie der Hausbank in ausreichender Höhe (mindestens Höhe des Eigenanteils)
- dem Nachweis ausreichender Barmittel auf einem Firmenkonto

4.2 Einbringung weiterer öffentlicher Fördermittel

Enthält Ergänzungen

4.2.1 Kann ich unternehmensbezogene Förderungen zur Deckung meines Eigenanteils verwenden?

Erhält der Antragsteller Zuwendungsmittel, die der Förderung des Unternehmens dienen, werden diese als Eigenmittel anerkannt.

4.2.2 Kann ich projektbezogene Förderungen zur Deckung meines Eigenanteils verwenden?

Erhält der Antragsteller neben der im BMVI beantragten Förderung für das gleiche Projekt weitere Förderungen (z.B. aus Landesmitteln oder aus dem EU-Programm „Creative Europe“), werden diese Mittel kumuliert. Dabei gilt, dass die Förderbedingungen von allen Fördergebern Kumulierungen zulassen müssen und das Projekt die Förderbedingungen aller Fördergeber einhalten muss.

Bei Kumulierungen von Förderungen verschiedener Fördergeber der öffentlichen Hand sind wir rechtlich verpflichtet, uns mit den anderen Fördergebern zu koordinieren und Einigkeit über die wesentlichen Förderbedingungen zu erzielen. Beträgt der Förderanteil des Bundes in einem solchen Fall mehr als 100.000 Euro, ist der Bundesrechnungshof einzubeziehen. Daher dauern Bewilligungsverfahren bei mehreren öffentlichen Fördergebern ggf. entsprechend länger.

NEU:

4.2.3 Welche Bedingungen gelten für die Kumulierung von Fördermitteln?

Die maximale Förderquote ist grundsätzlich auf 50% der Entwicklungskosten begrenzt. Eine Ausnahme ist unter folgenden Bedingungen möglich:

- Die Gesamtförderquote ist bis zu 60% der Entwicklungskosten (durch Kumulierung mehrerer Förderungen) möglich, wenn es sich um eine Ko-Produktion unter Beteiligung von Entwicklungsstudios aus mehr als einem Mitgliedsstaat der EU handelt.
- Bei "schwierigen Werken" und Ko-Produktionen, an denen die Länder der Liste des Entwicklungshilfeausschusses der OECD beteiligt sind, kann die Beihilfeintensität durch Kumulierung auch bei Computerspielen 80% der Entwicklungskosten betragen. Im Falle eines "schwierigen Werkes" ist eine Kumulierung mit den Ländern auf 70% (Produktion) bzw. 80% (Prototypen) möglich.

NEU:

4.2.4 Was sind „schwierige Werke“ im Kontext von Computerspielen?

Der Begriff „Schwierige Werke“ im Kontext dieser Förderung bezieht sich nicht auf den Schwierigkeitsgrad des Spiels oder die Komplexität der Entwicklung, sondern auf überdurchschnittlich hohe Risiken bezüglich einer wirtschaftlich erfolgreichen Verwertung.

Unter folgenden Bedingungen gehen wir von "schwierigen Werken" für den Computerspielmarkt aus - sofern nicht besondere Umstände ausnahmsweise gegen die Einschätzung sprechen:

- Erst- und Zweitwerke von Unternehmen,
 - Spiele, die ohne Gewinnerzielungsabsicht entstanden, werden dabei nicht mitgezählt (z.B. im Rahmen des Studiums/der Ausbildung oder als Hobbyprojekt entstandene Spiele), da sie nicht geeignet sind, notwendige Markterfahrungen zu sammeln,
- Werke von Unternehmen, die der Neuausrichtung des Unternehmens bzw. Werkportfolios dienen, sofern das jeweilige Unternehmen weniger als 5 Jahre existiert,
- Spiele mit hohem technischen, gestalterischen (künstlerischen) oder spieltechnischen Innovationscharakter,
- Pädagogisch wertvolle Spiele, die sich primär an Kinder oder Jugendliche richten,
- Serious Games (Spiele, die nicht primär oder ausschließlich der Unterhaltung dienen, sondern ein anderes Anliegen haben, z.B. Lernspiele, Gesundheits-/Therapiespiele),
 - Anmerkung: reine B2B-Spiele (z.B. für die Fortbildung im Unternehmen) sind in der Regel von der Bundesförderung ausgeschlossen,
- Sonstige schwierige Werke: wenn im Einzelfall plausibel dargelegt werden kann, dass ein besonders hohes Marktrisiko besteht und auch Fremdkapitalgeber nicht bereit sind dieses Risiko zu übernehmen.

Bei von Industrieveteranen neu gegründeten Unternehmen, bei denen die zentralen Mitarbeiter bereits langjährige Erfahrungen sammeln konnten, gelten Erst- und Zweitwerke sowie Werke zur Neuausrichtung nicht als „schwierige Werke“. Ausnahmen hiervon sind möglich, wenn im Einzelfall plausibel dargelegt wird, dass bei einer Neuausrichtung dennoch von einem „schwierigen Werk“ ausgegangen werden kann.

4.3 Weitere Einnahmen zur Deckung des Eigenanteils

4.3.1 Kann ich Einnahmen aus dem geförderten Spiel zur Deckung meines Eigenanteils verwenden?

Ergebnisse, die während der Durchführung des Projektes entstehen (z.B. Erkenntnisse, Entwicklungen, entwickelte Produkte u.ä.), gehören dem Zuwendungsempfänger. Folglich sind alle Einnahmen, die aus der Verwertung dieser Ergebnisse entstehen, ebenfalls dem Zuwendungsempfänger zuzurechnen und können innerhalb der Projektlaufzeit zur Deckung des Eigenanteils herangezogen werden.

Dazu zählen auch Einnahmen aus dem Verkauf von Nutzungslizenzen (bspw. Early Access, Vorbestellungen) oder Einnahmen aus Publisherverträgen (auch Vorschüsse). Dabei ist es unerheblich, wann dem Antragsteller bzw. Zuwendungsempfänger diese Einnahmen zufließen – ob vor, während oder nach der Projektlaufzeit.

Es ist aber nicht möglich, dass prognostizierte und damit nicht gesicherte Umsätze zur Darlegung der Bonität eingereicht werden. Die Bonitätsprüfung stützt sich ausschließlich auf belastbare, prüffähige Unterlagen.

4.3.2 Kann ich Einnahmen aus Publisher-Verträgen als Eigenanteil nutzen?

Ja, siehe Antwort zu Frage 4.3.1. Einnahmen aus Publisher-Verträgen gelten nicht als Mittel Dritter, sondern als Einnahmen aus dem Erlös des Spiels.

4.3.3 Kann ich Einnahmen aus Crowdfunding-Kampagnen o.ä. als Eigenanteil nutzen?

Bei Einnahmen aus Crowdfunding-Kampagnen prüft der Projektträger den jeweiligen Einzelfall, da aufgrund der Vielfalt an Plattformen und Gestaltungsmöglichkeiten keine Pauschalaussage möglich ist. Wir empfehlen den Antragstellern in jedem Falle, frühzeitig mit dem Projektträger in den Austausch zu treten.

Es ist aber nicht möglich, dass prognostizierte und damit nicht gesicherte Umsätze zur Darlegung der Bonität eingereicht werden. Die Bonitätsprüfung stützt sich ausschließlich auf belastbare, prüffähige Unterlagen. Liegen Einnahmen aus Crowdfunding-Kampagnen bereits vor, sind diese in der Regel als Eigenanteil verwendbar, beachten Sie dabei aber bitte die Informationen aus Frage 2.1.4 zu bereits begonnenen Projekten.

5. USK-Alterskennzeichnung

5.1 Hintergrund

5.1.1 Warum wird eine Alterskennzeichnung der USK beim Abschlussbericht des Projektes gefordert?

Förderfähig im Rahmen der Förderung zur Computerspieleentwicklung des Bundes sind nur Projekte, die eine Alterskennzeichnung durch die USK erhalten. Dabei muss die Notwendigkeit der Gesetzeskonformität des Vorhabens beachtet werden.

Der Zuwendungsbescheid verpflichtet Antragsteller, das Ergebnis des Projektes (fertiges Spiel bzw. spielbarer Prototyp) mit bzw. nach dem Vorhabensende durch die Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle - USK) im Standardverfahren zertifizieren zu lassen. Mehr Informationen zum Standardverfahren finden Sie unter <https://usk.de/fuer-unternehmen/spiele-und-apps-pruefen-lassen/standardverfahren-bmvi-foerderung/>. Die Kosten des „normalen Verfahrens“ (das i. d. R. zwanzig Werktage dauert) werden unmittelbar durch das BMVI getragen. Die Zertifizierungsurkunde ist gemeinsam mit dem Schlussbericht vorzulegen.

5.2 Regelungen im Rahmen der Förderung

5.2.1 Bis wann ist die Alterskennzeichnung der USK vorzusehen?

Die Alterskennzeichnung kann nach Projektende erfolgen. Der Nachweis über die Alterskennzeichnung ist spätestens mit dem Schlussbericht (spätestens 6 Monate nach Projektlaufzeitende) vorzulegen.

5.2.2 Wie ist das Vorgehen für die Übernahme der Kosten der USK-Alterskennzeichnung durch BMVI?

Der Antragsteller muss nicht, wie sonst bei einem USK-Prüfverfahren üblich, in Vorleistung gehen. Die Rechnung stellt die USK direkt an das BMVI. Dies gilt jedoch nur für die vom BMVI getragene Prüfung zum Projektende (vgl. II.2 – Förderaufruf).

5.2.3 Was passiert, wenn das Spiel/ der Prototyp eine andere Altersfreigabestufe erhält als ursprünglich vorgesehen?

Sollte die Prüfung durch die USK eine andere Altersfreigabestufe ergeben, als ursprünglich geplant, ist dies unproblematisch, solange mindestens eine USK 18 Einstufung erreicht wird.

5.2.4 Was passiert, wenn der Prototyp/das Spiel keine USK-Alterskennzeichnung erhält?

Sollte die Alterskennzeichnung durch die USK (d.h. mind. USK 18) aufgrund der Eigenschaften des Prototyps/Spiels nicht erfolgen, wird die Förderung rückwirkend unwirksam und der erhaltene Förderbetrag muss zurückgezahlt werden. Sollten Zweifel hinsichtlich der zu erwartenden Altersfreigabe im Raum stehen, empfehlen wir dringend, bereits zum Zeitpunkt der Antragstellung die angestrebte Alterseinstufung im Hinblick auf die Vorgaben der USK zu prüfen.

5.2.5 Wie läuft die Alterskennzeichnung der Projekte bei der USK ab?

Sie können einen entsprechenden Antrag bei der USK einreichen, sobald Sie den endgültigen Entwicklungsstand des Projekts erreicht haben. Wichtig ist, dass die Altersfreigabe für die Version des Spiels gilt, die mit Projektende erstellt wurde.

Den Prozessablauf sowie das Antragsformular finden Sie unter:

<https://usk.de/fuer-unternehmen/spiele-und-apps-pruefen-lassen/standardverfahren-bmvi-foerderung/>

Nach der Antragstellung und Zusendung der relevanten Spiel-/Prototypendaten erhält der Einreichende eine Bestätigungsmail. In den darauffolgenden zwanzig Werktagen bekommt das Produkt eine Evaluation nach USK-Standards. Das so erreichte Prüfergebnis wird dem Antragsteller per Mail durch die USK mitgeteilt.

6. Weitere Fragen

6.1.1 Besteht ein Anspruch auf Förderung?

Nein, ein Anspruch auf Förderung besteht nicht – auch nicht mit Einreichen eines formalen Antrags. Die Behörde übt das ihr zustehende Ermessen bzgl. der Entscheidung über die Fördermittelgewährung pflichtgemäß aus.

6.1.2 Wie lange ist der maximale Förderzeitraum?

Der maximale Förderzeitraum ist abhängig von der haushaltsrechtlichen Möglichkeit, Mittel für Folgejahre zu bewilligen. Im Jahr 2020 können wir nur Haushaltsmittel bis einschließlich 2023 bewilligen. Die Fortschreibung der Förderung ist in Klärung.

6.1.3 Wie funktioniert die Auszahlung der Fördermittel?

Fördernehmer erhalten Ihre Zuwendung in Form des Anforderungsverfahrens. Hierzu stellt der Fördernehmer Zahlungsanforderungen über das Portal profi-Online, in denen die angefallenen und ggf. geplanten Projektausgaben geltend gemacht werden.

Nach den Bestimmungen der ANBest-P (Pkt. 8.5) bzw. ANBest-P-Kosten (Pkt. 9.5), die zur Anwendung kommen, müssen diese vorkalkulatorisch (geplante Ausgaben) angeforderten Mittel nach spätestens 6 Wochen verbraucht sein. Da es bei nicht fristgerechter Verausgabung der Mittel zu Zinsnachforderungen seitens des Fördergebers kommen kann, empfehlen wir Ihnen, Zahlungsanforderungen im Abstand von ca. drei Monaten für getätigte Ausgaben zu stellen. Im Falle vorkalkulatorisch angeforderter Mittel sollten Sie die Mittel zudem konservativ schätzen.

7. Hilfe bei Fragen und Problemen

Das BMVI hat für die Betreuung der Antragstellung, der Bewilligung und der Abwicklung der Vorhaben den DRL Projektträger beauftragt. Dieser steht Ihnen für organisatorische, fachliche und betriebswirtschaftliche Fragen gerne kostenfrei zur Verfügung. Schreiben Sie dafür eine E-Mail an games@dlr.de.