



## Computerspieleförderung des Bundes

Part 4/4 – Vorhabenbeschreibung im Detail und Abbildung auf den Arbeitsplan

## Vorhabenbeschreibung: Gliederung

1. Ziele  
***Was soll entwickelt werden?***
2. State of the Art  
***Wie ist das Vorhaben am Markt einzuordnen und existiert dafür notwendige Expertise?***
3. Arbeitsplanung und vorhabenbezogene Ressourcenplanung  
***Welche Arbeitspakete und Meilensteine gibt es?***
4. Verwertungsplan  
***Wie bzw. wo soll das Ergebnis des Vorhabens verwertet werden?***
5. Notwendigkeit der Zuwendung  
***Warum wäre das Vorhaben ohne eine Zuwendung nicht umsetzbar?***
6. Arbeitsteilung / Zusammenarbeit im Verbundprojekt (nur bei Verbundprojekten)  
***Wie funktioniert die Arbeitsteilung im Verbundprojekt?***

# Computerspieleförderung des Bundes

## Vorhabenbeschreibung: Grundlegendes

- Das Vorhaben ist durch ausfüllen der Gliederungspunkte darzulegen
- Alle Angaben können und sollten sich an den **Hinweisen der Vorlage** orientieren. **Bitte lesen Sie diese sorgfältig!**
- Alle Informationen sollten prägnant und prüfbar dargelegt werden. Beachten Sie auch die angegebenen Vorgaben zu den maximalen Seitenzahlen
- Die im Kulturtest gemachten Angaben sollten sich in der Vorhabenbeschreibung wiederfinden lassen.
- Die Vorhabenbeschreibung darf nicht im Widerspruch zu anderen Unterlagen stehen. D.h. die Angaben müssen sich mit dem Antrag, dem Arbeitsplan und dem Kulturtest decken.

## Vorhabenbeschreibung: 1. Ziele

### 1. Ziele *[maximal 2 Seiten]*

#### 1.1 Gesamtziel des Vorhabens (Anlage zu Feld V07 des Antrags)

*Hier ist das geplante Spiel in seinen Inhalten, in seiner Spielmechanik und in den angewandten Technologien zu beschreiben. Dabei kann und sollten auch Bezüge zum Kulturtest gemacht werden.*

- *Inhalt des Spiels*
- *Spielmechanik*
- *Angewandte Technologien*
- *Alleinstellungsmerkmal*

#### 1.2 Bezug zu den förderpolitischen Zielen

*An dieser Stelle ist auszuführen, welchen förderpolitischen Zweck (beschrieben im Dokument „2.1 – Förderrichtlinie“) die beantragte Spieleentwicklung unterstützt und welche expliziten Beiträge geleistet werden.*

- *Ziele, die unterstützt werden*
- *Art/ Beitrag der Unterstützung*

- Was für ein Spiel?
- Was für ein Narrativ?
- Welches Gameplay?
- Welche Plattform / Technologie?
- Alleinstellungsmerkmal?

Förderpol. Ziele: Siehe Förderrichtlinie

## Förderrichtlinie v. 28.08.2020

### 1. Förderziel und Zwecksetzung, Rechtsgrundlage

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

**Ziel ist es, Deutschland als Spiele-Entwicklungsstandort im Sinne einer vielfältigen Kulturlandschaft zu stärken, international wettbewerbsfähig zu machen und somit auch einen Beitrag zur Stärkung des audiovisuellen Sektors in Europa zu leisten.**

Dabei soll die gesamte Branche – von kleinen Entwicklungsstudios bis hin zu großen Unternehmen – von dieser Förderung profitieren. Die Förderung soll insbesondere dazu **beitragen, die Anzahl der Beschäftigten innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft zu erhöhen, sowie die Zahl von Spielveröffentlichungen 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.

Der Bund gewährt die Zuwendungen für Vorhaben nach Maßgabe dieser Richtlinie, der §§ 23 und 44 der Bundeshaushaltsordnung (BHO) und den dazu erlassenen Allgemeinen Verwaltungsvorschriften (VV-BHO).

Ein Rechtsanspruch auf Gewährung einer Förderung besteht nicht. Die Bewilligungsbehörde entscheidet auf Grundlage ihres pflichtgemäßen Ermessens im Rahmen der verfügbaren Haushaltsmittel.

## Vorhabenbeschreibung: 2. State of the Art

### 2. State of the Art *[maximal 2 Seiten]*

#### 2.1 Einordnung des Spiels im Markt

*Um einen Neuheitscharakter einer Spieleentwicklung und/ oder dessen Marktchancen besser beurteilen zu können, ist der State-of-the-Art zu der beabsichtigten Art/ Form von Spielen zu beschreiben (welche vergleichbaren Spiele sind auf dem Markt, wird durch die Spielentwicklung der State-of-the-art überschritten?).*

*Es ist darzustellen, ob Schutzrechte, Schutzrechtsübertragungen und/ oder Schutzrechtsanmeldungen einer späteren Ergebnisverwertung entgegenstehen können. Bereits existierende vertragliche Abkommen sollten genannt/ nachgewiesen werden.*

#### 2.2 Vorhabenbezogene Expertise des Unternehmens

*Hier sollen die bisherigen Arbeiten und Erfahrungen auf dem die Spieleentwicklung betreffenden Gebiet auch in Bezug auf die Unternehmenshistorie mit Referenzliste (Trajfer, Artikel, Spiele) beschrieben werden. Insbesondere sind auch Vorarbeiten (z.B. bereits existierende Prototypen), die in das Vorhaben einfließen sollen, darzustellen und deutlich von den zu fördernden Arbeiten abzugrenzen.*


- Wie ist das Spiel am Markt einzuordnen? (u.a. in Bezug auf Vergleichswerke u./o. Innovationsgehalt)

- Ist die notwendige Expertise vorhanden und gibt es Vorarbeiten?

# Computerspieleförderung des Bundes

## Vorhabenbeschreibung: 2. State of the Art

### 2.3 Referenzwerke [bis zu 3 Referenzwerke]

1. REFERENZWERK			
<b>Titel:</b>		<b>Release:</b>	
<b>Genre:</b>		<b>Plattform:</b>	
<b>URL:</b>			
			
<b>Kurzbeschreibung:</b>			

## Vorhabenbeschreibung: 2. State of the Art

### 2.4 Nachweis der Expertise bei fehlenden Referenzprojekten

[wenn nicht zutreffend, bitte löschen]

Wenn das antragstellende Unternehmen keine Referenzprojekte vorweisen kann (siehe hierzu Dokument „2.1 – Forderrichtlinie“ - Nr. 7.10), soll hier die Eignung des Projektteams dargestellt werden.

Nur Festangestellte, vollständig inkl. Leitende MA und lfd. Nr. analog zum Antragsformular F0820 (AZA) bzw. F0837 (AZK).

Pos.	Lfd. Nr.	Name	Funktion	Qualifikation	Erfahrung



## Vorhabenbeschreibung: 3. Arbeitsplan und vorhabenbezogene Ressourcenplanung

### 3. Arbeitsplan und vorhabenbezogene Ressourcenplanung (Anlage zu Feld V07a im Antrag)

*Es ist darzustellen, ob die Entwicklungskapazitäten im notwendigen Umfang vorhanden sind bzw. noch beschafft werden müssen. Die Arbeitspakete und der Leistungsumfang sind in PM (Personenmonaten, bei einem AZA-Antrag) bzw. Std. (Stunden, bei einem AZK-Antrag) anzugeben. Die Zuordnung der Personalressourcen auf die einzelnen Arbeitspakete ist auf der Excellabelle (Anlage 3.3a bzw. 3.3k „Zeit und Personalplanung“ je nach Antragsform) im Anhang vorzunehmen.*

#### 3.1 Arbeitspakete


*Der Arbeitsumfang ist im Einzelnen durch Beschreibung von Arbeitspaketen festzulegen, der unter ökonomisch sinnvollem Einsatz von Ressourcen notwendig ist.*

<b>AP1 – INHALT/TITEL</b>			
<b>Dauer in Monaten:</b>		<b>PM(AZA) / Std(AZK):</b>	
<b>Unterpunkte:</b> 1.1 – <i>Inhalt</i> 1.x – ...			
<b>Leistungsbeschreibung:</b>			
<b>erwartetes Ergebnis:</b>			

# Computerspieleförderung des Bundes

## Vorhabenbeschreibung: 3. Arbeitsplan und vorhabenbezogene Ressourcenplanung

### Excel-Vorlage

 Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur	(Arbeits-) Titel:	Musterspiel																																																	
	Antragsteller:	Musterfirma																																																	
<p><b>Bitte beachten Sie untenstehend die zwei weiteren Blätter zu "Mitarbeitende" und "Arbeitsplan Matrix"</b>  <b>Bitte füllen Sie die Tabelle aus. Das Gantt-Chart baut sich automatisch entlang der Eingaben auf. Die Anzahl der Arbeitspakete kann erweitert werden.</b></p>																																																			
Arbeitspaket	Inhalt/Title	Dauer in Monaten	Startmonat	Endmonat	Benötigte PM	Monat																																													
						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36										
AP1	??	5	1	5	??																																														
AP2	??	3	6	8	??																																														
...	??	4	9	12	??																																														
...	??	14	11	24	??																																														
...	??	#WERT!	??	??	??																																														
...	??	#WERT!	??	??	??																																														
...	??	#WERT!	??	??	??																																														
...	??	#WERT!	??	??	??																																														
...	??	#WERT!	??	??	??																																														
AP...n	??	#WERT!	??	??	??																																														

**ACHTUNG: Die Excel hat drei Blätter! Siehe unten links**

### 3.2 Meilensteine

*Die Meilensteine sind so zu gestalten, dass aktuelle Entwicklungen während der Spieleentwicklung - auch vorher nicht bekannte Arbeiten Dritter- einfließen können. Hierfür sind in der Regel Meilensteine zu definieren, die Weichenstellungen auch noch während der Entwicklungsarbeiten zulassen. Arbeitspakete sind den Meilensteinen zuzuordnen, so dass zu jedem Meilenstein eine Überprüfung der geleisteten und der noch ausstehenden – evtl. zu verändernden – Arbeitspakete möglich ist.*

<b>1. Meilenstein - TITEL</b>	
<b>Zeitpunkt:</b>	<b>Monat X</b>
<b>Zwischenergebnis:</b>	

### 4. Verwertungsplan (Anlage zu V08 im Antrag) [maximal 2 Seiten]

#### 4.1 Wirtschaftliche Erfolgsaussichten

*Es soll dargestellt werden, welche Erfolgsaussichten im Falle positiver Ergebnisse kurz-, mittel- bzw. längerfristig bestehen (Zeithorizont), insbesondere im Hinblick auf potentielle Märkte (Produkte/Systeme) und andere Nutzungen. Hierzu sind beispielsweise folgende Aspekte einzubeziehen:*

- *Marktgrößen der Zielgruppen*
- *Ökonomische Umsetzungs- und Transferchancen (Preisgestaltung/Einnahmgestaltung auch über Zeitschienen).*
- *Angaben zu den ökonomischen Umsetzungs- und Transferchancen (z.B. Beschreibung des Marktpotentials) zu machen. Hierzu gehört z.B. auch die Einschätzung, inwieweit es bereits eine Fangemeinde zu der Art des zu entwickelnden Spiels gibt. Und welche Konkurrenzangebote bekannt sind.*

- Wer ist der Kunde/Abnehmer?
- Wie wird dieser erreicht?
- Wie ist die Position des Vorhabens am Markt?

## Vorhabenbeschreibung: 4. Verwertungsplan

### 4.2 Wirtschaftliche Anschlussfähigkeit

*Hier ist aufzuzeigen, welchen Beitrag das beantragte Projekt über die reinen Verkaufserlöse hinaus für die Weiterentwicklung des Unternehmens leistet, wer im Falle eines positiven Ergebnisses die nächste Phase bzw. die nächsten innovatorischen Schritte zur erfolgreichen Umsetzung der Vorhabenergebnisse übernimmt/übernehmen soll und wie dieses angegangen werden soll.*

*Beispiele können sein:*

- *Spielentwicklung ist Grundlage für eigene Marke*
- *Spielentwicklung ist Grundlage für strategische Kooperation*
- *Spielentwicklung legt die Grundlage für Unternehmensaufwuchs (bitte die Aufwuchsstrategie beschreiben)*
- *Erschließung branchenübergreifender Nutzung, z.B. Nutzung technischer Entwicklungen für Wirtschaftsanwendungen – Erweiterung des Unternehmensportfolios*
- *Aussicht der Umsetzung am Markt.*
- *Entwickelte Assets und/oder Fähigkeiten sollen in anderen Projekten weitergenutzt werden*

- Wie wird (mittel- bis langfristig) auf der Verwertung des Vorhabens aufgebaut?

- Was bedeutet die Förderung für die Entwicklung des Unternehmens?

## Vorhabenbeschreibung: 5. Notwendigkeit der Zuwendung

### 5. Notwendigkeit der Zuwendung *[maximal 1 Seite]*

*Es ist darzustellen, warum die Zuwendung zur Realisierung des Vorhabens notwendig ist. Hier reicht es nicht auf die existierende Richtlinie zu verweisen – es muss vielmehr ein Grund beschrieben werden, weshalb ohne die Förderunterstützung das Spiel nicht – bzw. nicht wie beschrieben, mit schlechteren Marktaussichten bzw. nicht in Deutschland – entwickelt würde.*

Vorhabenbeschreibung: 6. Arbeitsteilung / Zusammenarbeit im Verbundprojekt

## 6. Arbeitsteilung / Zusammenarbeit im Verbundprojekt [wenn nicht zutreffend, bitte löschen]

*Bei Verbundvorhaben ist die Arbeitsteilung (Zusammenarbeit mit Dritten: andere Spieleentwickler; Publisher) darzustellen.*

*Planungen zu beabsichtigten zu vergebenden Aufträgen sind hier nicht zu erläutern*

**Im Rahmen der Kooperation können bspw. Arbeitspakete den einzelnen Verbundpartnern zugeordnet werden. Die kann unter 3. durch eine sichtbare Ergänzung eingetragen und hier unten bspw. durch eine vereinfachte Tabelle abgebildet werden.**

## Beratungsangebot und Entwurfsabnahme

Für eine fehlerbefreite Antragstellung gibt es die Möglichkeit einer Entwurfsabnahme durch den Projektträger. Auch für eine möglichst effiziente Antragsberatung wird das Zusenden der Entwürfe vorab empfohlen.

- Legen Sie einen Antragsentwurf mit EasyOnline an. Schließen Sie diesen NICHT ab, sondern klicken Sie am linken Rand auf „Drucken“. Dadurch generieren Sie ein Entwurfs-PDF
- Senden Sie folgende Dokumente an [games\\_entwurf@dlr.de](mailto:games_entwurf@dlr.de)
  1. Entwurf des Antrags aus EasyOnline (s.o.)
  2. Entwurf der Vorhabenbeschreibung (auf Basis der Vorlage)
  3. Entwurf des Arbeitsplans (auf Basis der Vorlage)

**Der Projektträger wird Ihre Fragen beantworten, Ihren Antrag auf formale Richtigkeit für eine fehlerbefreite Antragsreichung prüfen und bei Bedarf einen Beratungstermin mit Ihnen vereinbaren.**

**Mit einer Antwort ist innerhalb weniger Werktage, bei besonders hohem Beratungsbedarf innerhalb von maximal drei Wochen zu rechnen.**



# Computerspieleförderung des Bundes



## Kontakt und abschließende Informationen



Bundesministerium  
für Verkehr und  
digitale Infrastruktur



DLR Projektträger

Kontakt ist zunächst über die vom Projektträger eingerichtete Hotline aufzunehmen. Ab dem Zeitpunkt der Antragsberatung bzw. des Antragseingangs wird die Kommunikation von direkt zugeordneten SachbearbeiterInnen übernommen.

### Kontakt - Hotline

DLR Projektträger

Tel.: +49 228 3821-1850

E-Mail: [games@dlr.de](mailto:games@dlr.de)

Entwürfe: [games\\_entwurf@dlr.de](mailto:games_entwurf@dlr.de)