

## **Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur**

### **Zweiter Aufruf zur Einreichung von Anträgen gemäß der Förderrichtlinie „Computerspieleförderung des Bundes“ vom 22.11.2021**

#### **1 Förderziel**

Dieser Zweite Aufruf zur Einreichung von Anträgen ergänzt und konkretisiert die Förderrichtlinie „Computerspieleförderung des Bundes“ vom 28.08.2020. Ziel der Computerspieleförderung 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 sollen 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.

#### **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

Prototypen im Sinne dieser Förderrichtlinie sind Vorhaben, mit deren Hilfe eine Entscheidungsgrundlage für eine spätere Produktionsphase eines Spiels geschaffen werden soll. Prototypen können dabei unterschiedlichen Zwecken dienen, u.a.: Bewertung der Spielidee, technische

Machbarkeit, Vergleich verschiedener Umsetzungsvarianten, Festlegung des späteren Produktionsaufwands (Umfang, Kosten, Zeit), Erstellung eines „vertical slice“ für Investoren. Die Förderung mehrerer Prototypenvorhaben zur gleichen Spielidee ist möglich, sofern die verschiedenen Prototypen Grundlage für unterschiedliche Entscheidungen sind.

Unter dem Begriff Produktion werden im Rahmen dieser Förderrichtlinie sämtliche Vorhaben zusammengefasst, deren Ziel die Erstellung eines öffentlich angebotenen marktreifen Produkts für Kundinnen und Kunden ist. Neben neuen Spielen können dies auch Portierungen von existierenden Spielen auf neue Plattformen oder umfangreiche Erweiterungen für bereits veröffentlichte Spiele sein.

Soll ein Vorhaben auf einem bereits existierenden Prototyp oder veröffentlichten Spiel aufsetzen, muss das neue Vorhaben klar vom existierenden Entwicklungsstand abgegrenzt werden.

### **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<sup>1</sup> und Verbundprojekte sind grundsätzlich möglich. Eine Ko-Produktion liegt vor, wenn mindestens zwei Ko-Produktionspartner projektbezogen zusammenarbeiten und dabei ihren Teil der Entwicklung inhaltlich individuell leiten und prägen.

Eine Ko-Produktion unterscheidet sich dadurch von einem Verbundprojekt, dass bei Verbundprojekten eine Gleichberechtigung bei der Ergebnisverwertung vorliegt.

Die Förderung einer Ko-Produktion ist nur möglich, sofern Geförderte einen eigenständigen Entwicklungsanteil leiten und mitprägen und die gewonnene Expertise auch nachhaltig für das geförderte Unternehmen nutzen können. Alle anderen Fördervoraussetzungen der Förderrichtlinie und dieses Aufrufs bleiben bestehen. Sofern mehrere Ko-Produzenten gefördert werden sollen, ist von jedem einzeln ein im Kooperationsverbund abgestimmter Förderantrag zu stellen. Wenn mehrere Ko-Produzenten gefördert werden, ist im Rahmen der Antragstellung festzulegen, welcher Ko-Produzent die Koordinierung der geförderten Ko-Produzenten übernimmt und als Hauptansprechpartner fungiert. 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. Die Bestimmungen dieses Absatzes gelten für Verbundvorhaben entsprechend.

Zugelassen zur Antragstellung sind ausschließlich juristische Personen. Die Sonderformen „GmbH & Co. KG“ sowie „UG & Co. KG“ als Personengesellschaften mit beschränkter Haftung sind antragsberechtigt. Nicht antragsberechtigt sind Einzelpersonen, Vereine, projektbezogene Gründungen, Unternehmen ohne vollzogene Gründung und alle weiteren Personengesellschaften.

---

<sup>1</sup> Für Details siehe Merkblatt 4.6 „Ko-Produktionen“, <https://www.bmvi.de/games>

## **4 Voraussetzungen der Förderung**

Ein Projekt kann gefördert werden, wenn es neben den Vorgaben der Förderrichtlinie (insb. Nrn. 4.1ff) zusätzlich folgende Voraussetzungen erfüllt:

### **4.1 Kulturtest**

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

### **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 im Rahmen der Antragstellung die Bonitätsunterlagen vollumfänglich vorbereitet sind und zur Vorlage bereitgehalten werden. Ist nach Antragstellung die Bonität auf Anfrage nicht binnen vier Wochen schriftlich beim Zuwendungsgeber vollumfänglich nachgewiesen, so behält sich der Zuwendungsgeber eine Ablehnung des Antrags vor.

### **4.3 Jugendschutz**

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.

Das geförderte Vorhaben muss eine Alterskennzeichnung nach Jugendschutzgesetz erhalten (vgl. Nr. 4.4 der Förderrichtlinie). Erfolgt im Rahmen des Verwendungsnachweises keine Alterskennzeichnung nach Jugendschutzgesetz, wird die gewährte Zuwendung durch den Fördergeber zurückgefordert.

### **4.4 Mindestanforderungen an die Sprache des Spiels**

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

### **4.5 Barrierefreiheit**

Die Bundesrepublik Deutschland hat sich mit der Ratifikation der UN-Behindertenrechtskonvention dazu verpflichtet, Menschen mit Behinderungen die „Teilhabe am kulturellen Leben sowie an

Erholung, Freizeit und Sport“ zu gewähren (Art. 30 UN-BRK). Davon umfasst ist auch der Zugang zu kulturellen Werken.

Antragsteller müssen daher darlegen, welche Maßnahmen für die barrierefreie Teilhabe an ihren Spielen umgesetzt werden. Beispiele sind individuelle Einstellungsmöglichkeiten wie optionale Untertitel und visuelle Ausgaben oder Schnittstellen für barrierefreie Bedienungskonzepte wie einstellbare Tastenbelegung. Ist dies aus technischen oder anderen Gründen nicht möglich, muss dies im Antrag begründet werden.

Diese Bestimmung gilt nicht für die Entwicklung von Prototypen.

#### **4.6 Fördernotwendigkeit**

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

#### **4.7 Beitrag zu den Förderzielen des Bundes**

Der Bund darf nur Vorhaben fördern, bei denen durch die Förderung ein angemessener zusätzlicher Beitrag zur Zielerreichung des Bundes erreicht wird<sup>2</sup>. Daher ist in der Vorhabenbeschreibung darzulegen, welche Auswirkungen die beantragte Förderung auf die Förderziele des Bundes hat.

### **5 Art und Umfang der Förderung**

Die Zuwendungen werden zur Projektförderung im Wege der Anteilfinanzierung 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 u.a.:

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,

---

<sup>2</sup> Wenn die gleichen Auswirkungen auf die Ziele des Bundes auch ohne Förderung erreicht werden, darf der Bund nicht fördern (direkte Folge aus §7 Abs. 1 BHO).

- 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 / Ausgaben, die vor bzw. durch die Antragstellung entstehen,
- Kosten / Ausgaben für Umfirmierung, Unternehmensgründung oder Standortverlegung,
- Vertriebskosten / -ausgaben (u. a. Personal- und Materialkosten des Vertriebs, Händlerprovisionen, Lagerkosten, Verpackungs- und Versandkosten)
- 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 Entwicklungskosten eines Prototyps müssen mindestens 30.000 € und dürfen 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 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 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 EU<sup>3</sup>.

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).

### 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. 6.1).

### 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).

---

<sup>3</sup> Definiert in „Empfehlung der Kommission vom 6. Mai 2003 betreffend die Definition der Kleinstunternehmen sowie der kleinen und mittleren Unternehmen (Text von Bedeutung für den EWF)“ <https://eur-lex.europa.eu/eli/reco/2003/361/oj>

## 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 Förderaufrufs 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.

Die EU-Kommission lässt Kumulierungen von staatlichen Fördergeldern bei Computerspielen grundsätzlich nur bis zu einer Höhe von 50% zu (sogenannte „Beihilfeintensität“). Ausnahmen davon sind im Rahmen dieses Förderaufrufs nur in folgenden Fällen und unter Beachtung der Mindesteigenanteile aus Abschnitt 5 möglich:

- Wird ein Spiel grenzüberschreitend in Deutschland und einem weiteren EU-Land gefördert, kann die Beihilfeintensität durch Kumulierung bis zu 60% betragen.
- Wird ein Spiel im Rahmen einer Ko-Produktion länderübergreifend in Deutschland sowie einem Land erstellt, das auf der Liste des Entwicklungshilfeausschusses der OECD steht, kann die Beihilfeintensität durch Kumulierungen bis zu 80% betragen.
- Handelt es sich bei einem Spiel um ein sogenanntes „Schwieriges Werk<sup>4</sup>“, kann die Beihilfeintensität durch Kumulierungen bis zu 80% betragen.

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

### 6.2 Publizitätsvorschriften

Die Zuwendungsempfänger sind verpflichtet, auf die erhaltene Förderung hinzuweisen (siehe Merkblatt „IV.7 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

---

<sup>4</sup> Der Begriff „Schwieriges Werk“ im Sinne dieses Förderaufrufs wird in der FAQ sowie im Merkblatt „IV.9 Kumulierung“ erläutert.

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

Neben den Anforderungen aus VV Nr. 13a.1 zu § 44 BHO ist Voraussetzung für eine Förderung auf Kostenbasis, dass im Unternehmen mindestens 5 sozialversicherungspflichtig beschäftigte Personen (5 Vollzeitäquivalente) angestellt sind oder das Unternehmen 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.

#### **6.5 Präsentation der Projektergebnisse**

Das Spiel / der Prototyp ist durch ein Gameplay-Video zu dokumentieren und als Teil des Verwendungsnachweises vorzulegen. Das Video soll sowohl die Lauffähigkeit und die Qualität des Spiels bzw. Prototypen dokumentieren und die wichtigsten Elemente des Spiels / Prototyps demonstrieren. Dies kann auch ein Trailer sein, sofern er die obenstehenden Kriterien (als Gameplay-Trailer) beinhaltet.

### **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



Auf der Grundlage eines mit easy-Online erstellten Antragsentwurfes wird dringend empfohlen, vor finaler Antragstellung die kostenlose Antrags- / Entwurfsberatung des beauftragten Projektträgers in Anspruch zu nehmen.

Anträge nach diesem Förderaufruf können ab dem 01.12.2021 gestellt werden. Das System easy-Online versendet automatisch eine Eingangsbestätigung. Der Förderantrag wird online eingereicht. Rechtsverbindlich eingereicht ist der Antrag nur durch die Einreichung mit qualifizierter elektronischer Signatur oder zusätzlich zum Online-Exemplar in Papierform mit Original-Unterschrift.

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 grundsätzlich nicht gefördert werden (vgl. 4.3 Förderrichtlinie und VV 1.3 zu § 44 BHO). Ist ein vorzeitiger Maßnahmenbeginn für die erfolgreiche Projektdurchführung notwendig, kann dieser unter Angabe der Gründe beantragt werden. Erst nach Genehmigung des vorzeitigen Maßnahmenbeginns darf ausnahmsweise – und auf eigenes Risiko – förderunschädlich mit der Projektdurchführung begonnen werden. Ein Anspruch auf die Genehmigung eines vorzeitigen Maßnahmenbeginns besteht nicht. Ebenso besteht kein Anspruch auf die Bewilligung eines Projektes durch eine vorherige Genehmigung eines vorzeitigen Maßnahmenbeginns.

### **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 Förderrichtlinie<sup>5</sup> 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.

### **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, 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](mailto:games@dlr.de), Telefon (+49 (0)228 / 3821-1850) zur Verfügung.

## **9 Befristung**

Dieser Förderaufruf gilt ab dem 01.12.2021 und ist befristet bis zum Erscheinen eines neuen Förderaufrufs, längstens jedoch bis zum 31.12.2022. Für Anträge, die in der Gültigkeit dieses Förderaufrufs gestellt wurden, gilt dieser Förderaufruf bis zum Projektende fort. Unternehmen, die sich vor dem 01.12.2021 bereits in der Antragsberatung befinden, können noch bis zum 31.12.2021 eine Förderung auf Basis des „Ersten Förderaufrufs zur Einreichung von Anträgen gemäß der Förderrichtlinie ‚Computerspieleförderung des Bundes‘“ vom 28.08.2020 beantragen.

---

<sup>5</sup> 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.