



Bundesministerium für Forschung, Technologie und Raumfahrt (BMFTR)

Zweiter Förderaufruf

**zur Einreichung von Anträgen
gemäß der Förderrichtlinie „Games-Förderung des Bundes“
vom 27.12.2024**

I. Fördergegenstand

I.1 Übersicht

Dieser Förderaufruf ersetzt den ersten Förderaufruf und beinhaltet insbesondere folgende relevante Anpassungen:

Sachverhalt	Fundstelle
Konkrete zeitliche Vorgabe zur Zertifizierungsnotwendigkeit bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) nach Veröffentlichung	II.1
Der Höchstzuschuss wird von bisher 2 auf maximal 8 Millionen Euro angehoben	III.3
Wegfall der Aufteilung der Förderung von Projekten je nach Projektgröße	III.4
Wechsel der ministeriellen Zuständigkeit des Themas „Games“	IX.

I.2 Hinweise zu den Entwicklungsstadien

1) Prototypenentwicklung:

Als Prototypen gelten Projekte, mit deren Hilfe eine Entscheidungsgrundlage für eine spätere Produktionsphase eines Games geschaffen werden soll. Prototypen können dabei unterschiedlichen Zwecken dienen, u.a.: Bewertung der Spielidee, technische Machbarkeit, Vergleich verschiedener Umsetzungsvarianten, Erstellung eines „vertical slice“ für Investoren. Durch die Förderung eines Prototyps entsteht kein Rechtsanspruch auf eine anschließende Produktionsförderung.

2) Produktion:

Unter dem Begriff Produktion werden sämtliche Projekte zusammengefasst, deren Ziel die Erstellung eines öffentlich angebotenen marktreifen Produkts für Kundinnen und Kunden ist. Neben neuen Games können dies auch Portierungen von existierenden Games auf neue Plattformen oder umfangreiche Erweiterungen für bereits veröffentlichte Games sein (bspw. DLC, Addons oder Season Passes).

II. Konkretisierung der Zuwendungsvoraussetzungen

Die Förderung eines Games, vom Zeitpunkt der Antragstellung bis über den Zeitpunkt der Veröffentlichung hinaus, kann nur gewährt werden, solange nicht gegen geltendes Recht verstoßen wird. Unter dem Vorbehalt der Verfügbarkeit der Haushaltsmittel kann ein Projekt gefördert werden, wenn es neben den Vorgaben der Förderrichtlinie (insb. Nrn. 4.ff) zusätzlich folgende Voraussetzungen erfüllt:

II.1 Jugend- und Verbraucherschutz

Der Fördernehmer ist gem. 4.6 u. 4.7 der Förderrichtlinie verpflichtet, das Spiel nach Fertigstellung und vor Veröffentlichung einem Alterskennzeichnungsverfahren nach den entsprechenden Bestimmungen des Jugendschutzgesetzes zuzuführen. Die hierbei anfallenden Kosten für das Standardverfahren der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) sind zuwendungsfähig.

Finden Veröffentlichungen bereits vor Fertigstellung des Games 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.

Werden innerhalb von 3 Jahren nach Veröffentlichung Änderungen oder Weiterentwicklungen am Projektergebnis umgesetzt, die gem. Nr. 4.6 der Förderrichtlinie eine erneute Prüfung der Jugendschutzrelevanz bei der USK erforderlich machen, ist diese vor Veröffentlichung des modifizierten Projektergebnisses durchzuführen und die neue USK Zertifizierungsurkunde vorzulegen. Eine Veröffentlichung des modifizierten Projektergebnisses im o.g. Zeitraum ohne USK Zertifizierung kann zum Widerruf der gewährten Zuwendung führen (§ 36 Abs. 2 Nr. 4 in Verbindung mit § 49 Abs. 3 Nr. 2 Verwaltungsverfahrensgesetz). Eine entsprechende Auflage wird im Bewilligungsbescheid aufgenommen.

Änderungen in der Rechtsetzung beispielsweise im Jugend- und Verbraucherschutz (z.B. in Bezug auf Monetarisierungsmodelle, Lootboxen, und Dark Pattern) sind sowohl im Antragsverfahren als auch im Rahmen der Projektumsetzung zum Zeitpunkt des Inkrafttretens zu berücksichtigen. Treten während der Projektlaufzeit rechtliche Änderungen in Kraft, fließen diese ebenfalls direkt in die Förderung ein. Aggressive bzw. irreführende Praktiken sind bereits nach geltendem Recht gemäß der Richtlinie über unlautere Geschäftspraktiken (RL 2005/29/EG, UGP-Richtlinie) verboten.

II.2 Barrierefreiheit

Antragsteller müssen darlegen, dass Maßnahmen für die barrierefreie Teilhabe in das Game implementiert werden. Beispiele sind individuelle Einstellungsmöglichkeiten wie optionale Untertitel und visuelle Ausgaben oder Schnittstellen für barrierefreie Bedienungskonzepte wie einstellbare Tastenbelegung. Diese Bestimmung gilt nicht für die Entwicklung von Prototypen.

II.3 Fördernotwendigkeit und Beitrag zu den Förderzielen des Bundes

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

Der Bund darf nur Projekte fördern, bei denen durch die Förderung ein angemessener zusätzlicher Beitrag zur Zielerreichung des Bundes im Sinne der in der Förderrichtlinie definierten Ziele erreicht wird. Daher ist in der Projektbeschreibung darzulegen, welche Auswirkungen die beantragte Förderung auf die Förderziele des Bundes hat.¹

III. Art und Umfang der Förderung

III.1 Förderfähige und nicht förderfähige Kosten

Abweichend insbesondere von Nr. 5.7 und 6.1 der Förderrichtlinie ist nur eine Antragstellung auf Kostenbasis (AZK) gemäß ANBest-P-Kosten möglich. Eine Beantragung auf Ausgabenbasis (gem. ANBest-P) ist im Rahmen dieses Förderaufrufs nicht möglich. Förderfähig sind nur diejenigen Kosten, die notwendig sind und unmittelbar mit dem Projekt im Zusammenhang stehen bzw. speziell für das Projekt benötigt werden. Dazu zählen u.a.:

- Personalkosten, 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),
- Kosten zum Einholen von projektrelevantem Feedback, z.B. Messeauftritte, Community-Management, Beta-Tests, Erstellung von Trailern,
- Kosten für notwendige projektspezifische Reisen
- Kosten für projektspezifische Rechtsberatung und die Sicherung von Immaterialgüterrechten sowie
- Kosten für Serverinfrastruktur und Hardwarekosten, sofern diese über die übliche Arbeitsplatzausstattung für die jeweilige Tätigkeit hinausgehen.

Die Kosten für Büromieten, Bürokommunikation, Softwarelizenzen zur Erstellung des Games (z.B. Engine- und Middleware-Lizenzen) und die Kosten für die Grundausstattung der Arbeitsplätze werden 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 einschließlich Werbekosten (u. a. Personal- und Materialkosten des Vertriebs, Händlerprovisionen, Lagerkosten, Verpackungs- und Versandkosten)
- Kosten für Marketing (ausgenommen das Erstellen von Trailern)

III.2 Abweichende Gemeinkostenpauschale

Abweichend von Nr. 6.2 der ANBest-P-Kosten beträgt die Pauschale 60% der Summe der Personaleinzelkosten. Grundsätzlich steht jedem Antragstellenden jedoch frei, sich bei Antragstellung zwischen der zuvor genannten pauschalierten Abrechnung oder einer Abrechnung nach Einzelkosten zu entscheiden.

¹ 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)

III.3 Obergrenze der Zuwendung

Projekte werden unabhängig von der Förderquote im Rahmen dieses Förderaufrufs mit maximal 8 Millionen Euro bezuschusst.

Im aktuellen Förderaufruf erfolgt keine Unterteilung nach Projektgrößen mehr.

III.4 Mindestprojektgröße

Die Mindestprojektgröße beträgt weiterhin 300.000 Euro.

IV. Sonstige Förderbestimmungen

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

IV.1 Publizitätsvorschriften

Die Zuwendungsempfänger sind verpflichtet, auf die erhaltene Förderung hinzuweisen. Bei Veröffentlichungen und Maßnahmen der Öffentlichkeitsarbeit (Opening Screen, Credits, Trailer, Veranstaltungen, Messen, Projektwebseite, Publikationen und Poster, Pressetexte, etc.) ist das Förderlogo des Zuwendungsgebers gut sichtbar anzubringen.

IV.2 Bereitstellung des Games für den Verwendungsnachweis

Die Fördernehmer sind verpflichtet, nach Abschluss des Projekts dem Projektträger kostenlos das Game zum Zwecke der Verwendungsnachweisprüfung zur Verfügung zu stellen.

IV.3 Präsentation der Projektergebnisse

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

V. Verfahren

V.1 Antragseinreichung

Die Inanspruchnahme der kontinuierlich angebotenen Förderberatung durch den Projektträger und eine erfolgte Entwurfsabnahme gem. Merkblatt zur Entwurfsabnahme sind Voraussetzung für die Antragsannahme.

Eine Antragsstellung ist ab dem 01.08.2025 möglich. Als Projektbeginn kann frühestens der 1.10.2025 gewählt werden.

Eine Bewilligung von mehrjährigen Projekten ist möglich.

Anträge auf Förderung sind nach durchgeführter Antragsberatung über das elektronische Antrags- und Angebotssystem des Bundes (easy-Online, unter <https://foerderportal.bund.de>) einzureichen. Weitere Details über das zu beachtende Verfahren sowie allgemeine inhaltliche und formale Anforderungen an die Unterlagen sind unter den Nrn. 7.4 ff. der Förderrichtlinie einzusehen.

Das System easy-Online versendet automatisch eine Eingangsbestätigung. Gem. 3.1 VV zu § 44 BHO bedarf es für die Bewilligung einer Zuwendung eines Antrags. Ein mündlicher Antrag ist nicht zulässig. Rechtsverbindlich eingereicht ist der Antrag dann durch die Einreichung mit qualifizierter elektronischer Signatur oder Verifizierung per TAN-Verfahren. Alternativ ist es möglich, dass die zur Unterzeichnung vorgesehene Seite des Projektantrags ausgedruckt, unterzeichnet sowie anschließend eingescannt und zusammen mit dem Projektantrag inklusive Unterlagen elektronisch versandt wird.

V.2 Antragsdokumente

Das geplante Projekt ist mithilfe der bereitgestellten Dokumente nachvollziehbar darzustellen. Zwingende Bestandteile eines Antrags sind:

1. Checkliste zur Antragseinreichung
2. Antragsformular AZK aus easy Online
3. Vorhabenbeschreibung
4. Arbeitsplan
5. Kulturtest
6. KMU-Erklärung
7. Rechtsverbindliche Eigenerklärung zum Status Unternehmen in Schwierigkeiten (UiS)
8. Unterlagen zur Darlegung der Bonität über den Eigenanteil
9. Aktueller Handelsregistrauszug des Unternehmens
10. *Falls es sich um ein Unternehmen im ausländischen Mehrheitsbesitz handelt: Die Erklärung von Unternehmen im ausländischen Mehrheitsbesitz, rechtsverbindlich unterzeichnet (auf Basis der zur Verfügung gestellten Vorlage)

V.3 Antragsbearbeitung

Im Rahmen dieses Aufrufs werden ausschließlich Förderanträge berücksichtigt, die vollständig vorliegen. Nach dem Abschluss der verpflichtenden Entwurfsberatung zur Antragstellung zugelassene Förderanträge werden im Rahmen der zur Verfügung stehenden Haushaltsmittel in der Reihenfolge des Eingangs der vollständigen vorliegenden Unterlagen bearbeitet.

Bei unvollständigen Anträgen wird der Antragsteller mit angemessener Frist – in der Regel von zwei Wochen – zur Nachreichung aufgefordert. Ist der Antrag auch nach Ablauf der Frist weiterhin unvollständig, behält sich der Fördergeber vor, auf Basis der zu diesem Zeitpunkt gegebenen Aktenlage zu entscheiden.

Bei fehlerhaften Anträgen oder nicht ausreichenden Begründungen wird der Antragsteller mit angemessener Frist – in der Regel von zwei Wochen – 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.

V.4 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 als begründete Ausnahme vom Grundsatz 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.

VI. Beratung und technische Unterstützung

Die Förderrichtlinie „Games-Förderung des Bundes“, die für die Antragstellung notwendige Vorlagen und Merkblätter, ergänzende Informationen zum Förderaufruf und zur Antragstellung sowie allgemeine Informationen zur Games-Förderung des Bundes werden rechtzeitig auf der Internetseite des BMWF (<https://www.bundeswirtschaftsministerium.de>) und zukünftig des BMFTR (<https://www.bundesforschungsministerium.de>) 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.

VII. Befristung

Dieser Förderaufruf gilt ab dem 18.07.2025. Der Förderaufruf ist befristet bis zur Veröffentlichung eines neuen Förderaufrufs, längstens jedoch bis zum 31.12.2026.

Für Anträge, die in der Gültigkeit dieses Förderaufrufs gestellt wurden, gilt dieser Förderaufruf bis zum Projektende fort.

VIII. Haushaltsvorbehalt

Die Gewährung von Zuwendungen steht unter dem Vorbehalt der Verfügbarkeit von Haushaltsmitteln. Einschränkungen können sich ggf. durch die weiterhin bestehende vorläufige Haushaltsführung gemäß Artikel 111 des Grundgesetzes bis zur Verabschiedung des Haushaltsgesetzes 2025 ergeben.

IX. Sonstiges

Im Zuge des Regierungswechsel der 21. Legislaturperiode wurde aufgrund des Organisationserlasses des Bundeskanzlers vom 06.05.2025 das Thema „Games“ (d.h. inklusive der Förderrichtlinien „Computerspieleförderung des Bundes“ und „Games-Förderung des Bundes“) vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (bisher Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz) in den Zuständigkeitsbereich des Bundesministeriums für Forschung, Technologie und Raumfahrt (BMFTR) übertragen.

An den unter VI. genannten Kontaktdaten des DLR Projektträgers ändert sich aber nichts.