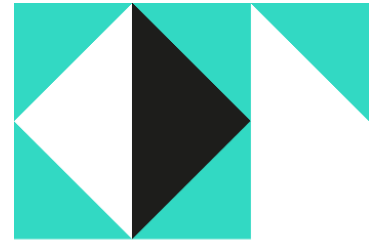


## Ausschreibung | Games

Zur Förderung von Vorhaben der internationalen Vernetzung, Sichtbarmachung und Professionalisierung.



**KREATIV-TRANSFER**

Ausschreibungszeitraum: 30. September – 25. Oktober 2021

Förderzeitraum: 01. Dezember 2021 – 30. Juni 2022

### Hintergrund Kreativ-Transfer II

Ziel des Förderprogramms Kreativ-Transfer ist es, Akteur:innen in den Bereichen Darstellende Künste, Bildende Kunst und Games darin zu unterstützen, ihr internationales Netzwerk auf- und auszubauen, um ihre Sichtbarkeit auf dem internationalen Markt zu verbessern. Das Programm unterstützt den hierfür notwendigen internationalen Austausch sowie eine entsprechende Professionalisierung und Qualifizierung der Akteur:innen.

Konkret fördert Kreativ-Transfer die Teilnahme an internationalen Messen und Festivals. Dies soll es Künstler:innen, Kreativen und ihren Vertreter:innen ermöglichen, ihre Arbeiten zu präsentieren, neue Kontakte zu knüpfen sowie Koproduzent:innen und Auftraggeber:innen zu finden.

Darüber hinaus fördert das Programm – in geringerem Maße – Vorhaben der internationalen Vernetzung, Sichtbarmachung und Professionalisierung.

Träger des Programms ist der Dachverband Tanz Deutschland (DTD). Weitere Informationen zu Kreativ-Transfer [hier](#).

### Ausschreibung | Games

#### **zur Förderung von Vorhaben der internationalen Vernetzung, Sichtbarmachung und Professionalisierung.**

Die Förderung von Vorhaben wurde infolge der Corona-Pandemie im Programm Kreativ-Transfer angeboten und hat sich bewährt. Mit der Förderung können internationale Verbindungen, auch ohne physisch mobil zu sein, entstehen und aufrechterhalten sowie die Qualifizierung und Professionalisierung in den Bereichen internationale Distribution und Vermarktung vorangebracht werden. Die Förderung trägt somit erheblich zur Internationalisierung der Akteur:innen bei und ermöglicht es, starke Brücken für eine post-pandemische Zeit zu bauen.

Die **zeitgleiche Ausschreibung zur Förderung von Reisen** zu internationalen Messen und Festivals findet sich [hier](#).

Hinweis: Die zeitgleiche Antragstellung für beide Ausschreibungen ist möglich. Zu beachten ist, dass ein (auch budgetärer) Schwerpunkt auf der Vergabe von Reisekostenförderungen liegt.

## **Art & Ziele der Förderung**

---

Neben der Teilnahme an Messen und Festivals gibt es weitere Maßnahmen, die dem Auf- und Ausbau internationaler Netzwerke, der Sichtbarmachung auf dem internationalen Markt und insbesondere der Professionalisierung sowie Qualifizierung dienen.

Aus diesem Grund unterstützt Kreativ-Transfer auch Vorhaben, die die Ziele des Förderprogramms verfolgen und sich entsprechend auf folgende Aspekte konzentrieren:

- > **Auf- und Ausbau des internationalen Netzwerks des vertretenen Studios / Teams** und / oder
- > **Verbesserung der internationalen Sichtbarkeit der Arbeit des Studios / Teams** und / oder
- > **Qualifizierung / Professionalisierung / Erfahrungs- und Wissensaustausch** zu den Themen internationale Vernetzung, (digitale) Distribution, internationale Vermarktung und Akquise

## **Zielgruppen & Voraussetzungen**

---

Bewerben können sich Entwickler:innen und Vertreter:innen von Entwickler:innenstudios und -teams, die:

- ihren Hauptsitz in Deutschland haben,
- nicht mehr als 20 festangestellte Mitarbeiter:innen haben,
- unabhängig von großen Unternehmen agieren (sogenannten „Indies“) sowie
- professionell innovative und kreative Spiele entwickeln.

Wir laden explizit alle Interessierten ein, sich auf diese Ausschreibung zu bewerben – unabhängig von kultureller und sozialer Herkunft, von Geschlecht, Hautfarbe, körperlichen und geistigen Behinderungen, Alter, Religion, Sprache, Weltanschauung oder sexueller Orientierung. Die Bewerbungen werden nur auf die fachliche Qualifikation hin ausgewertet.

## **Vorhaben – förderwürdige Maßnahmen**

---

Die folgenden Beispiele für Vorhaben, die gefördert werden können, sind als Orientierung und Anregung gedacht.

### **Auf- und Ausbau des internationalen Netzwerks des vertretenen Studios / Teams:**

- Die in der Vergangenheit geknüpften Kontakte ordnen und evaluieren sowie an solche wieder anknüpfen, die für die (internationale) Sichtbarkeit interessant und vielversprechend sind bzw. sein können: Erstellung einer Kontakt-Datenbank / Strategie der Wiederbelebung von konkreten Kontakten, bspw. zu internationalen Publisher:innen, Branchenakteur:innen, Koproduzent:innen, Multiplikator:innen, Partner:innen, Presse, Endverbraucher:innen etc.
- Individuelle Reisen zu persönlichen Treffen mit möglichen Publisher:innen, Koproduzent:innen, Partner:innen, Messebetreiber:innen, Multiplikator:innen zur Vertiefung von Kontakten, Anbahnung konkreter Geschäfte etc.

## **Verbesserung der internationalen Sichtbarkeit des vertretenen Studios / Teams:**

- Digitale Distribution auf dem internationalen Markt, um das Studio oder Team auf digitalen Wegen sichtbar zu machen
- Optimierung der Website und der Social-Media-Aktivitäten für den internationalen Markt
- Erstellung von (digitalem) Promotion-Material zur Selbstpräsentation bzw. zur Präsentation und Distribution der Arbeit des Studios oder Teams: (digitale) Broschüren, Pitch-Decks, Newsletter etc.
- Übersetzungen ins Englische (und / oder in andere Sprachen) von Web-Auftritten oder Werbematerial zur Erreichung internationaler Publisher:innen, Branchenakteur:innen, Koproduzent:innen, Multiplikator:innen, Presse, Endverbraucher:innen etc.

**Qualifizierung / Professionalisierung / Erfahrungs- und Wissensaustausch** zu den Themen internationale Vernetzung, (digitale) Distribution, internationale Vermarktung und Akquise:

- Coaching oder Beratung zu einschlägigen Themen (Marketing, Social Media, Kommunikation, Storytelling, digitale Distribution, Akquise etc.) mit einem:r Experten:in. Die:der Experte:in wird durch die Geförderten bestimmt; der DTD bzw. der game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. können ggf. bei der Suche behilflich sein und je nach Thema eine:n Experte:in vorschlagen.
- Job Shadowing zu einschlägigen Themen (Marketing, Social Media, Kommunikation, Storytelling, digitale Distribution, Akquise etc.), ähnlich eines kurzfristigen Mentoringprogramms.
- Teilnahme an Seminaren, Workshops und Fachvorträgen zu einschlägigen Themen.

Die Kombination der hier **genannten Teilbereiche** – Auf- und Ausbau des internationalen Netzwerks, Verbesserung der internationalen Sichtbarkeit sowie Qualifizierung / Professionalisierung / Erfahrungs- und Wissensaustausch – in einem Vorhaben ist möglich und wünschenswert.

## **Höhe der Förderung & förderfähige Kosten**

---

Es können **max. 2.000,- Euro** beantragt werden. Über die Fördersumme entscheidet die Jury.

Die Förderung wird als **Festbetragsförderung** gewährt. Falls die Kosten, die für die Umsetzung des Vorhabens notwendig sind, die Höhe der Fördersumme übersteigen, können Eigenmittel oder Drittmittel eingebracht werden, die nicht aus Töpfen des Bundes stammen.

### **Förderfähige Kosten sind:**

- Eigenhonorare (diese dürfen max. 80% der gesamten Förderung betragen); es wird von einem Tagessatz von bis zu 350,- Euro ausgegangen – die Höhe des Tagessatzes sollte der Art der Tätigkeit angemessen sein. Die eigene Arbeitszeit wird über einen Stundenzettel nachgewiesen.

**Achtung:** Bitte prüfe vor Antragstellung, unter welchen Voraussetzungen Eigenhonorare abgerechnet werden können. Eine Übersicht findest Du [hier](#).

- Honorare für Berater:innen und Coaches
- Kosten für Übersetzer:innen (bspw. englischsprachiger Web-Auftritt, englischsprachige Broschüre etc.)
- Teilnahmekosten an Seminaren, Workshops, Fachvorträgen o. ä.
- Kosten für die Anschaffung von Software, Technik und Equipment, die vorrangig für den Erfolg des Vorhabens nötig sind (bspw. Webcam, Mikros etc.)
- Reisekosten gemäß Bundesreisekostengesetz (BRKG) für den Besuch von Publisher:innen, Branchenakteur:innen, Koproduzent:innen, Multiplikator:innen etc. Informationen zum BRKG sind [hier](#) und [hier](#) zu finden.

### Hinweise zur Nachhaltigkeit

- **Reisen:** Beim Besuch von (1) Veranstaltungen innerhalb Deutschlands sowie von (2) Veranstaltungen innerhalb Europas, die in weniger als sechs Stunden Zugfahrt erreicht werden können, sind Kosten für Flugreisen nicht förderfähig! Auch bei längeren Reisen möchten wir die Geförderten ermutigen, sich um klimafreundliches Reisen zu bemühen.
- **Druck von Werbematerial:** Solche Kosten sind nur förderfähig, wenn das Werbematerial unter nachhaltigen Aspekten angefertigt wird (Recyclingpapier, biologische Druckfarben, klimaneutraler Druck mit Ökostrom etc.).

### Antragstellung & Verfahren

---

Anträge können zwischen dem **30. September und 25. Oktober 2021 (23:59 CET)** eingereicht werden. Die Antragstellung erfolgt ausschließlich über das [Online-Formular](#).

Der Antrag muss u. a. Folgendes enthalten:

- Angaben zum:r Antragsteller:in und zum Studio / Team
- Nachweis zum Hauptsitz in Deutschland
- Kurzvorstellung des Studios / Teams
- Kurzvorstellung des Spiels
- eine kurze Beschreibung des Vorhabens (Durchführungszeitraum, konkrete Maßnahmen etc.)
- ein Kosten- / Finanzierungsplan (Vorlage [hier](#))

### **Das Vorhaben muss innerhalb des Förderzeitraums (01. Dezember 2021 – 30. Juni 2022) durchgeführt und abgeschlossen werden.**

Ausgaben können bereits ab dem 30. September 2021 (Ausschreibungsdatum) getätigt werden. Hierfür muss im Online-Formular ein vorzeitiger Maßnahmebeginn beantragt werden. Es ist jedoch zu beachten, dass (1) die Umsetzung des Vorhabens nicht vor dem oben genannten Förderzeitraum erfolgen kann, und dass (2) kein Anspruch auf Förderung besteht und der Beginn des Vorhabens sowie sämtliche einzugehende Verpflichtungen und Ausgaben somit auf eigenes Risiko erfolgen.

**Belegdatum:** Es können nur Belege mit einem Belegdatum ab dem 30. September 2021 (Ausschreibungsdatum) zur Abrechnung anerkannt werden.

In Abstimmung mit dem [game – Verband der deutschen Games-Branche](#) prüft der DTD die Anträge auf Förderfähigkeit und legt sie der Jury vor, die über die Förderung entscheidet.

Die Juror:innen sind: Valentina Birke [Super Crowd Entertainment GmbH](#) | [Indie Arena Booth](#) | [DreamHack Beyond](#), Prof. Dr. Sonia Fizek [Cologne Game Lab](#) und Timm Walter [game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.](#)

Die Antragsteller:innen werden spätestens sechs Wochen nach der Bewerbungsfrist darüber informiert, ob eine Förderung erfolgen kann.

### Hinweis zu Nachweisen & Speicherung des Online-Formulars

Die für den Antrag notwendigen Nachweise sind dem [Online-Formular](#) zu entnehmen. Das Formular ist jederzeit zugänglich und kann beliebig oft angesehen werden. Eine Zwischenspeicherung der Daten und der hochgeladenen Dateien ist allerdings nicht möglich.

### Hinweis zu Barrieren

Kreativ-Transfer bemüht sich bestehende Barrieren zu reduzieren und befindet sich diesbezüglich in einem Arbeitsprozess. Beim Antragsverfahren für die Ausschreibungen bestehen leider noch Barrieren. Wir bitten Dich oder eine Person Deines Vertrauens, sich bei uns zu melden und uns Deinen Bedarf mitzuteilen. Gerne werden wir dann versuchen, Hilfestellungen zu vermitteln und nach Absprache die Kosten, zum Beispiel für eine:n Gebärdensprachdolmetscher:in, übernehmen.

Darüber hinaus bemühen wir uns um eine fachliche Begleitung durch eine:n Expert:in, um das Antrags- und Auswahlverfahren für die Ausschreibungen inklusiver zu gestalten und Barrieren zu senken.

## **Fördervertrag, Abrechnung & Evaluation**

---

Der DTD schließt mit den Entwickler:innen und Vertreter:innen von Entwickler:innenstudios und -teams einen Fördervertrag. Die Förderungen werden veröffentlicht.

Die Geförderten verpflichten sich zum Ausfüllen zweier Fragebögen zur Evaluierung: einen zeitgleich zur Abrechnung und einen weiteren ca. 10 Monate nach dem durchgeführten Vorhaben.

Die Förderung wird nach Einreichung eines **kurzen Berichts (max. 1 DIN-A4-Seite)**, eines **zahlenmäßigen Verwendungsnachweises entsprechend des Kosten-/ Finanzierungsplans**, der **Belege** sowie des (ersten) **Evaluationsbogens** ausgezahlt. Diese Abrechnung muss bis **spätestens vier Wochen** nach Abschluss des Vorhabens eingereicht werden.

Belege können sein:

- Dokumentation der eigenen Leistung (max. 80% der gesamten Fördersumme); der DTD stellt hierfür eine Stundenzettelvorlage zur Verfügung
- Honorarrechnungen für Coaches und Berater:innen
- Rechnungen über Seminar- und Workshopkosten
- Rechnungen über Kosten für nötige Software, Technik und Equipment
- Belege über Reisekosten

Nach erfolgter Prüfung wird die Förderung überwiesen. Auf Anfrage können in Ausnahmefällen max. 50% der Fördersumme vorzeitig ausbezahlt werden, jedoch frühestens sechs Wochen vor Ende des Vorhabens.

Bei der Abwicklung der Förderung (Vertragsversand, Abrechnung, Evaluation u. a.) kooperiert der DTD mit der transmissions GmbH.

**Für weitere Infos siehe auch die folgenden FAQs.**

### **Kontakt für weitere Infos und Rückfragen:**

Jana Grünewald · Joceline Teichmann · Sophia Herzog

Kreativ-Transfer · Dachverband Tanz Deutschland

Tel.: +49 (0)30 / 992 119 117 (Mo – Fr)

[info@kreativ-transfer.de](mailto:info@kreativ-transfer.de) · [www.kreativ-transfer.de](http://www.kreativ-transfer.de)

[www.facebook.com/KreativTransfer](https://www.facebook.com/KreativTransfer) · [www.instagram.com/kreativtransfer](https://www.instagram.com/kreativtransfer) ·  
<https://twitter.com/KreativTransfer>

## **FAQs**

### **Kann der Antrag auch auf Englisch gestellt werden?**

Ja, Anträge können auch auf Englisch eingereicht werden.

### **Was genau bedeutet die Formulierung im Formular „Antragsteller:in ist gleich potenzielle:r Vertragspartner:in“?**

Alle Angaben, die im Formular gemacht werden, beziehen sich auf den:die potenzielle:n Vertragspartner:in, also die:den Zuwendungsempfänger:in, sollte der Antrag bewilligt werden.

Wenn Du nicht der:die potenzielle Vertragspartner:in bist, sondern den Antrag für eine andere Person ausfüllst, bitten wir Dich, Deinen Namen und Deine Kontaktdaten unter dem Reiter „Ansprechpartner:in (optional)“ im Formular anzugeben.

### **Wann ist der frühestmögliche Beginn eines Vorhabens? Ist ein vorzeitiger Maßnahmebeginn möglich?**

Die Laufzeit des Vorhabens muss grundsätzlich innerhalb des Förderzeitraums (01. Dezember 2021 – 30. Juni 2022) liegen.

Ein vorzeitiger Beginn ist frühestens ab dem Ausschreibungsdatum (30. September 2021) möglich. Das bedeutet, dass Ausgaben bereits ab diesem Datum getätigt werden können, um bspw. Rabatte oder bestimmte Anmelde-Deadlines wahrnehmen zu können.

**Wichtig:** Die Umsetzung des Vorhabens (bspw. Teilnahme an Seminaren und Coachings, eigene Arbeitsleistung, die Inanspruchnahme von Leistungen Dritter) darf erst ab Beginn des Förderzeitraums erfolgen.

Weiterhin ist zu beachten, dass kein Anspruch auf Förderung besteht und der Beginn des Vorhabens sowie sämtliche einzugehende Verpflichtungen und Ausgaben somit auf eigenes Risiko erfolgen.

Belege mit Datum vor dem 30. September 2021 (Ausschreibungsdatum) können nicht abgerechnet werden.

### **Kann ich nach dem angegebenen Durchführungszeitraum meines Vorhabens noch Rechnungen begleichen?**

Nein. Zum Ende des Durchführungszeitraums müssen auch alle Ausgaben getätigt sein.

### **Ich möchte gern ein Vorhaben einreichen, das der Vernetzung und Sichtbarmachung meiner Arbeit dient – allerdings nicht international, sondern auf Bundesebene.**

Kreativ-Transfer hat zum Ziel, die internationale Vernetzung zu stärken und die Sichtbarkeit auf dem internationalen Markt zu verbessern.

Gerade wegen der derzeit bestehenden Hindernisse und erschwerten Bedingungen von Mobilität und Austausch soll der Fokus der Vorhaben grundsätzlich auf dem Internationalen liegen. Dabei ist aber keineswegs ausgeschlossen, dass die Vorhaben auch, aber nicht ausschließlich die Verstärkung der Vernetzung und Sichtbarkeit auf nationaler Ebene zum Ziel haben und gefördert werden können.

### **In welchem Maße können Kosten für die Anschaffung von Technik beantragt werden?**

Kosten für die Anschaffung von Technik sind nur dann förderfähig, wenn sie vorrangig für den Erfolg des Vorhabens nötig sind. Dies muss im Antrag plausibel dargestellt werden. Die Kosten sollten außerdem in einem angemessenen Verhältnis zu den anderen geplanten und im Kosten- / Finanzierungsplan dargestellten Kosten stehen.

### **Wir sind gerade dabei unser erstes Spiel zu entwickeln. Können wir uns bei Kreativ-Transfer bewerben?**

Ja, das ist durchaus möglich. Allerdings muss das Spiel (das bei der Antragstellung vorgewiesen werden muss) weit genug entwickelt sein, um es auf dem internationalen Markt promoten und an mögliche Publisher:innen, Multiplikator:innen und / oder Endverbraucher:innen herantragen zu können.

**Die Vorhaben werden zu 100% gefördert. Für mein Vorhaben benötige ich aber eine Summe, die die Höhe der maximal möglichen Fördersumme von 2.000,- Euro übersteigt. Dafür würde ich Eigenmittel einbringen. Kann das Vorhaben trotzdem gefördert werden?**

Das Gesamtbudget der Vorhaben sollte die maximale Fördersumme möglichst nicht übersteigen. Wenn nötig, können aber Eigenmittel oder Drittmittel eingebracht werden, die nicht aus Töpfen des Bundes stammen, durch die die zur Verfügung stehenden finanziellen Mittel des Vorhabens insgesamt steigen.

**Kann durch das Einbringen von Eigen- oder Drittmittel der Anteil an Eigenhonoraren erhöht werden?**

Nein, das ist nicht möglich. Der maximal mögliche Anteil an Eigenhonoraren von 80% bezieht sich auf die bewilligte Fördersumme, nicht auf die Gesamtsumme des Vorhabens. Siehe hierfür auch die [Vorlage der Kostenkalkulation](#).

**In meinem Vorhaben möchte ich sowohl eine neue Datenbank für in der Vergangenheit geknüpfte Kontakte aufbauen, ein Template für einen neuen englischsprachigen Newsletter erstellen und zu einem:r potenziellen Publisher:in reisen – kann ich all das in einem Vorhaben kombinieren?**

Ja, das ist möglich und mehr noch: sogar erwünscht! Die genannten Teilbereiche – Auf- und Ausbau des internationalen Netzwerks, Verbesserung der internationalen Sichtbarkeit sowie Qualifizierung / Professionalisierung / Erfahrungs- und Wissensaustausch – können selbstverständlich in einem Vorhaben kombiniert werden.

**Ich möchte an einer Messe teilnehmen, die digital stattfindet. Die Teilnahme ist kostenpflichtig. Kann ich – im Falle einer Förderung – die Teilnahmekosten in einem Vorhaben abrechnen?**

Ja, die Teilnahmekosten für digital stattfindende Messen sind grundsätzlich innerhalb eines geförderten Vorhabens abrechnungsfähig sowie auch Teilnahmekosten für Webinare und andere digitale Veranstaltungen – sofern sie Teil des beschriebenen Vorhabens sind.

**Ich möchte einen Branchentreff besuchen – kann ich die hierfür anfallenden Kosten innerhalb meines Vorhabens abrechnen?**

Die Teilnahme an Branchentreffs und Konferenzen ist durchaus förderwürdig, sofern sie Teil des beschriebenen Vorhabens und inhaltlich stimmig ist. Ist dies der Fall können sowohl Teilnahmekosten als auch Reisekosten abgerechnet werden.

Wenn es sich allerdings um den physischen Besuch von Messen oder Festivals handelt – und der Besuch die zentrale Maßnahme in dem Vorhaben ist – muss eine Reisekostenförderung beantragt werden. Diese Reisekostenförderung kann auch zusätzlich zu einem Vorhaben beantragt werden. Die Ausschreibung zur Reisekostenförderung findest Du [hier](#).



## Wann wird die Förderung ausbezahlt?

In der Regel wird die Förderung nach Abschluss des Vorhabens und nach erfolgter Prüfung der Abrechnung ausbezahlt. Unter bestimmten Umständen kann ein Teil der Förderung, max. 50% der gesamten Fördersumme, frühestens sechs Wochen vor Abschluss des Vorhabens ausbezahlt werden.

---

Träger des Programms Kreativ-Transfer ist der Dachverband Tanz Deutschland e.V. (DTD). In der Umsetzung kooperiert der DTD mit dem Bundesverband Freie Darstellende Künste e.V. (BFDK), dem Bundesverband Zeitgenössischer Zirkus e.V. (BUZZ), dem Bundesverband Deutscher Galerien und Kunsthändler e.V. (BVDG), der Internationalen Gesellschaft der Bildenden Künste e.V. (IGBK), dem game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. und der transmissions GmbH.

Dachverband Tanz  
Deutschland

bundesverband  
freie darstellende  
künste

buzz  
bundesverband  
zeitgenössischer  
zirkus

a.IGBK  
internationale  
gesellschaft  
der bildenden  
künste e.V.

BVDG  
KUNST  
SCHAFFT  
NEUES  
DENKEN

game  
Verband der deutschen  
Games-Branche

transmissions  
culture | finances | management

Gefördert durch:



Die Beauftragte der Bundesregierung  
für Kultur und Medien