



20 JAHRE NEW-MEDIA-FÖRDERUNG

Games · XR · Innovative Audiovisuelle Inhalte · Serielle Formate

MILESTONES

2006 || MBB unterstützt als eines der ersten Förderhäuser in Deutschland die Entwicklung und Produktion von Games. **Zahlreiche Studios etablieren sich dank MBB-Förderung am Markt**, u.a. Paintbucket Games, Megagon Industries oder Happy Broccoli Games. Heute ist Berlin-Brandenburg **Games Capital Nr. 1!**

2009 || MBB und Partner versammeln die deutsche Serienbranche erstmals beim **GERMAN MIP COCKTAIL** bei der MIPCOM in Cannes.

2010 || 1. Berliner Ausgabe des **Deutschen Computerspielpreises** im Rahmen der **Deutschen Gamestage**.

2012 || **A MAZE. / Berlin** startet! Mittlerweile ist A MAZE. eines der ältesten und international renommiertesten Festivals für Computerspiel-Kunst und Indie-Games.

2013 || **Berlin-Brandenburg goes gamescom**: Erstmals präsentiert sich die Games-Branche der Hauptstadtregion mit einem eigenen Gemeinschaftsstand auf der größten deutschen Messe der Computerspielbranche.

2014 || Die Deutschen Gamestage werden zur **INTERNATIONAL GAMES WEEK BERLIN** und machen die Hauptstadt zum internationalen Branchentreff.

|| **Netflix startet in Deutschland**. Der Streaming-Boom verändert Produktion, Auswertung und Finanzierung serieller Inhalte nachhaltig.

2015 || **Start der Förderung Serieller Formate**. MBB reagiert früh und **begleitet die Entwicklung und Produktion Serieller Formate** von innovativen Formaten wie „The Art of Museums“ (beetz brothers) oder „Der korrekte Diener“ (Goldstoff) bis hin zu TV- und Streamingproduktionen wie „The Wagner Brothers - Zwei Brüder, ein Traum“ (Flare Film)“ oder „Softies“ (UFA Fiction).

|| **Netflix-CEO Reed Hastings bei der MEDIA CONVENTION Berlin**: Der Netflix-Gründer spricht in Berlin über die Zukunft des Streamings.

|| Erstes **Womenize! Games & Tech** als Aktionstag im Rahmen der International Games Week Berlin und anlässlich des Girls' Day.



- 2015** || **Berlin-Brandenburg ist VR-Pionier:** Als erste deutsche Fördereinrichtung unterstützt MBB gezielt die Entwicklung und Umsetzung von Virtual Reality, von der ersten Idee bis zum Launch: u.a. Reynard Films („Emperor“, „Body/Memory“), NowHere Media („Kusunda“, „Dark Rooms“), INVR („Symbiosis /\ Dysbiosis“, „The Memphis Chronicles“), Thoughtfish („Good & Evil“, „How To God“).
- 2016** || **DIGI.TALe** wird als Pilotprogramm von MBB und Filmuniversität Babelsberg ins Leben gerufen. Mit der Förderung innovativer Nachwuchsprojekte aus **Games, XR, Serien und digitalen Erzählformen** wird die Produktion der Medienmacher:innen von morgen unterstützt.
- || Der VRBB (Virtual Reality Berlin-Brandenburg) wird als Verein gegründet, um die VR, AR- und MR-Branche in der Region zu fördern.
- || MBB-Geförderte Games schaffen den Sprung auf den Weltmarkt u.a. Trüberbrook (**btF – bildundtonfabrik**), Lonely Mountains: Downhill (**Megagon Industries**), Sea of Solitude (**Jo-Mei Games**)
- 2017** || Start der offiziellen Wettbewerbssektion **Venice Virtual Reality** (später **Venice Immersive**) der Internationalen Filmfestspiele von Venedig, der erste VR-Wettbewerb bei einem A-List-Filmfestival. **Regelmäßige Teilnahme von Projekten und Standortpräsentationen aus der Capital Region.**
- 2018** || Erste **MediaTech Hub Conference** Potsdam: Verbindung von Medien, Technologie und Innovation am Standort, die Konferenz etabliert sich als B2B-Event für Zukunftstechnologien der Medienbranche.
- 2019** || RTLZWEI wird 1. **Senderpartner der New-Media-Förderung** und eröffnet neue Wege für die gemeinsame Entwicklung und Produktion serieller Formate. Mittlerweile laufen Partnerschaften mit RTLZWEI, RTL und Seven.One.
- || Im Rahmen der **Senderpartnerschaften** entstehen beliebte Formate wie „Softies“ (UFA Fiction), aber auch Dailys wie „Spreewaldklinik“ (ndF) und „Ein Hof zum Verlieben“ (Pyjama Pictures), die zahlreiche Arbeitsplätze in die Region bringen.
- 2020** || In der Pandemie **werden immersive und digitale Formate als Alternative** zu physischen Kultur- und Entertainmentformaten relevanter.
- || Die **Nachwuchsförderung trägt Früchte:** Studios wie Toukana Interactive („Dorfromantik“, „Star Birds“) und Randwerk Games („Abriss“, „Wanderburg“) stehen beispielhaft für den erfolgreichen Weg von der Hochschule in die Games-Branche.
- 2022** || **The Rabbit** startet als 1. deutsche Games-Residency im Coconat in Bad Belzig/Brandenburg.



2023 || **Games Ground** löst nach der Pandemie als wichtigstes Games-Event für die Capital Region die International Games Week Berlin ab.

2024 || **XR Creator Con** startet in Berlin: Professionalisierung und Vernetzung der regionalen XR-Szene.

|| **SERIESLY BERLIN feiert Premiere:** Neues internationales Serienfestival mit Conference, Screenings und Pitching-Formaten.

2025 || **ON SCREEN** feiert Premiere auf der re:publica und bringt **Film, Serien, Games und XR** an einem Ort zusammen – für neue Perspektiven, Kooperationen und den Blick auf die Zukunft audiovisueller Medien.

2026 || **EFM Beyond** startet: Erstmals bringt der European Film Market der Berlinale Film, Games, Animation und XR unter einem Dach zusammen und schafft eine Plattform für crossmediale IP-Entwicklung.

|| **Neue Förderimpulse:** Mit neuen Nachwuchsinitiativen und zusätzlichen Mitteln wird die nächste Generation von Studios unterstützt. Allein 2026 stellt Berlin zusätzliche **1 Mio. Euro** für Games und immersive Medien bereit.

PREISE & FESTIVALS (AUSWAHL)

Berlin-Brandenburg an der Spitze der DCP-Auszeichnungen:

Games aus der Region wie „Sea of Solitude“, „Lonely Mountains: Downhill“, „Through the Darkest of Times“, „Abriss – Build to Destroy“, „LOSE CTRL“, „Vampire Therapist“, „ODDADA“, „The Darkest Files“ gewinnen internationale Preise. MBB-geförderte Spiele erhalten in den letzten **20 Jahren zusammen 35 Deutsche Computerspielpreise**.

Wichtige Auszeichnungen für geförderte Serielle Formate:

u.a. Bayerischer Fernsehpreis 2020 für „Wir sind jetzt“ (Producers at Work), Grimme-Preis 2025 für „Angemessen Angry“ (Studio Zentral), Grimme-Preis 2025 für „Haus Kummerveldt“ (Goldstoff Filme), Deutscher Fernsehpreis 2025 für „German Cocaine Cowboy“ (beetz brothers film production), Short-Forms-Competition-Award bei Series Mania 2025 für „Wingspan“ (arkanum pictures). „Das Manko“ (Razor Film) gewinnt 2026 bei Seriesmania in Lille den Preis für die beste Regie und beim Seriencamp Festival in Köln.

Preise für geförderte XR-Projekte auf internationalen Festivals:

u.a. 2021 „Best VR-Experience“ (Cannes XR) für „Le Bal de Paris“ (Actrio Studio), 2022 „Venice Immersive Grand Jury Prize“ (Internationale Filmfestspiele von Venedig) für „From the Main Square“ (Pedro Harres), 2023 „Venice Immersive Achievement Prize“ (Internationale Filmfestspiele von Venedig) für „Emperor“ (Reynard Films).