

FUTURE UNFOLDING

DEUTSCHE VERSION

INTERACTIVE CONTENT FUNDING

IN BERLIN-BRANDENBURG

medienboard
BerlinBrandenburg

PREISGEKRÖNTE COMPUTERSPIELE, MULTIPLATTFORM-PROJEKTE UND
INNOVATIVER CONTENT FÜR VIRTUAL REALITY

MEDIENBOARD BERLIN-BRANDENBURG (MBB) IST DIE FÖRDERINSTITUTION FÜR DIE AUDIOVISUELLE MEDIENBRANCHE DER DEUTSCHEN HAUPTSTADT- REGION.

Berlin-Brandenburg gilt weltweit als eines der größten und spannendsten Zentren der digitalen Medien- und Kreativwirtschaft. Zum innovativen Charakter der Region trägt das vom Medienboard 2006 initiierte Förderprogramm für Innovative Audiovisuelle Inhalte bei. Das Programm fördert mit einem jährlichen Budget von 1,3 Million Euro die Entwicklung und Produktion von Games, Transmedia, Virtual Reality und weiteren innovativen Projekten.

€1,3 Mio

jährliches Budget Medienboard
Berlin-Brandenburg

€3 Mio

jährliches Budget
Creative Europe Media

PROFESSOR S. VON LUDING

Gemeinsam mit sieben Berliner Grundschulen entwickelt und 2016 mit dem Deutschen Computerspielpreis in der Kategorie "Bestes Serious Game" ausgezeichnet, wird Professor S. inzwischen deutschlandweit eingesetzt.



PROFESSOR S.



MEDIENBOARD – EINE DER FÜHRENDEN FÖRDERINSTITUTIONEN EUROPAS FÜR INTERAKTIVEN UND INNOVATIVEN CONTENT

**SUCHEN SIE NACH FINANZIERUNGSMÖGLICHKEITEN FÜR IHR INTERAKTIVES PROJEKT?
DANN SIND SIE BEI UNS RICHTIG.**

WAS WIRD GEFÖRDERT?

- Die Entwicklung und Produktion von Games, Transmedia, Virtual Reality sowie innovative audiovisuelle und interaktive Projekte.

WER IST ANTRAGSBERECHTIGT?

- (Co-)Produzenten bzw. Entwickler aus Deutschland (vorzugsweise mit Sitz in Berlin oder Brandenburg).

WIE WIRD GEFÖRDERT?

- Die Förderung erfolgt in Form eines erfolgsbedingt rückzahlbaren zinslosen Darlehens.
- Die Medienboard-Förderung ist mit anderen Finanzierungsbausteinen kombinierbar.
- Es müssen mindestens die vom Medienboard gewährten Fördermittel in Berlin-Brandenburg verwendet werden.

ANTRAGSTELLUNG

- Mit der konkreten Umsetzung der Projekte darf zum Zeitpunkt der Antragstellung noch nicht begonnen worden sein.
- Gefördert werden in der Regel bis zu 50% der Gesamtkosten.
- Anträge sollten Folgendes enthalten: Projektbeschreibung und Visualisierung, detaillierte Kalkulation und Finanzierungsplan, Auswertungskonzept und Angaben zum Erlösmodell, Angaben zum Antragsteller bzw. Team.
- Bitte vereinbaren Sie vor Antragstellung ein Beratungsgespräch mit einer Förderreferentin. Das notwendige Antragsformular erhalten Sie im Anschluss an das Gespräch.

EINREICHFRISTEN

- Pro Jahr gibt es drei Einreichfristen. Die aktuellen Termine sowie Informationen, Richtlinien und Merkblätter finden Sie auf unserer Website.

MEHR INFORMATIONEN UNTER:

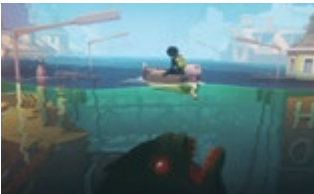
[www.medienboard.de/foerderung/
interaktives-und-innovatives/](http://www.medienboard.de/foerderung/interaktives-und-innovatives/)



THE INNER WORLD – DER LETZTE WINDMÖNCH

von Studio Fizbin

Das Adventure-Game basiert auf der Erzählwelt des mehrfach preisgekrönten Spiele-Vorgängers "The Inner World".



SEA OF SOLITUDE

von Jo-Mei Games

"Sea of Solitude" ist der zweite Titel der Reihe "Electronic Arts Originals". Gemeinsam mit der Hauptfigur Kay begeben sich die Spieler auf eine Reise, bei der die größten Gegner nicht die Kreaturen sind, denen sie begegnen – die wahren Gefahren lauern ganz woanders.



FIGHTLINGS

von Thoughtfish

Das taktische, kontextbasierte Memo- und Sammelkartenspiel für zwei Spieler, wurde 2016 für den Deutschen Entwicklerpreis nominiert sowie 2017 für den Deutschen Computerspielpreis in der Kategorie "Beste Innovation".



EINS ZWEI DREI TIER

von App und Up

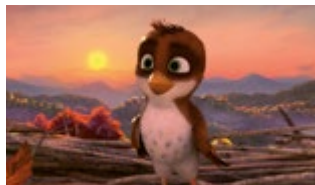
Die App animiert Kinder ab 4 Jahren zum Reimen, zum Lachen und zum Spielen rund um das witzige Tierreich.



LIFE, LOVE & TENTACLES

Das Medienboard unterstützt seit 2015

– als erste deutsche Förderinstitution – Virtual Reality Projekte: u.a. "Life, Love & Tentacles" von Firepunchd Games. Der Spieler steckt in der Haut einer gigantischen Krake, die in einen Menschen verliebt ist. Um den menschlichen Alltag zu leben, müssen viele verrückte Aufgaben bewältigt werden, ohne dabei die Welt mit den Tentakeln in Schutt und Asche zu legen.



ÜBERFLIEGER – KLEINE VÖGEL, GROSSES GEKLAPPER

Basierend auf dem Animationsfilm "Überflieger – Kleine Vögel, großes Geklapper" entwickelten Knudsen & Streuber Medienmanufaktur in Zusammenarbeit mit Honig Studios eine Social Gaming App, in der die Spieler in verschiedene Rollen schlüpfen, um in abenteuerlichen Mini-Spielen dem Spatzen Richard zu helfen nach Afrika zu gelangen.



16 SUNRISES

von Prospect TV Production

Das Multiplattform-Projekt, das neben TV-Dokumentation und einer Giant-Screen-Version u.a. eine 360°-Experience umfasst, begleitet den französischen ESA-Astronaut Thomas Pesquet auf seiner Mission zur ISS.

EU FÖRDERUNG FÜR VIDEOGAMES UND PROJEKTE FÜR DIGITALE PLATTFORMEN

WER KANN BEANTRAGEN?

- Unabhängige europäische Produktionsunternehmen bzw. Spieleentwickler, die seit mindestens 12 Monaten bestehen und ein Referenzprojekt vorweisen können, das kommerziell ausgewertet wurde.

AUF EINEN BLICK: VIDEOGAMES

- Förderung der Entwicklung von narrativen Videogames und Konzepten bis zum ersten Prototypen.
- Die Spiele müssen innovativ und für den internationalen Markt sein.
- Rund 3 Mio. Euro Förderung stehen jährlich zur Verfügung.
- Förderung zwischen 10.000 bis 150.000 Euro pro Projekt.
- Ein Antragstermin im Jahr.

PROJEKTE FÜR DIGITALE PLATTFORMEN

- Förderung der Entwicklung von Kino- und TV-Filmen und Projekten für digitale Plattformen.
- Die Projekte müssen innovativ und für den internationalen Markt sein.
- Antragstellung spätestens 8 Monate vor Drehbeginn.
- Die Fördersummen liegen je nach Projektart bei pauschal 25.000, 30.000 oder 50.000 Euro.
- Zwei Antragstermine im Jahr.

NICHT RÜCKZAHLBARER ZUSCHUSS

- Alle Creative-Europe-Förderungen werden als nicht rückzahlbarer Zuschuss gewährt.

MEHR INFORMATIONEN UNTER:

Creative Europe Desk Berlin-Brandenburg
info@ced-bb.eu
www.creative-europe-desk.de



ON RUSTY TRAILS

von Black Pants Game Studio

Das Spiel um den rostigen Roboter Elvis, welches drei mal für den Deutschen Computerspielpreis (DCP) 2017 u.a. in der Kategorie "Bestes Deutsches Spiel" nominiert wurde, ist für PC, Mac und Linux erhältlich.

CEO



Helge Jürgens
Geschäftsführer
Standortentwicklung

KONTAKT



Anna Sarah Vielhaber
Leiterin Standortentwicklung
und -förderung
a.vielhaber@medienboard.de



Ina Göring
Förderreferentin
i.goering@medienboard.de



Esther Rothstegge
Förderreferentin
e.rothstegge@medienboard.de

KONTAKTE CREATIVE EUROPE DESK BERLIN-BRANDENBURG



Susanne Schmitt
Leiterin Creative Europe Desk
s.schmitt@ced-bb.eu



Uta Eberhardt
Creative Europe Desk
u.eberhardt@ced-bb.eu



Mirja Frehse
Creative Europe Desk
m.frehse@ced-bb.eu

MEDIENBOARD BERLIN-BRANDENBURG GMBH

Filmförderung und Standortentwicklung
August-Bebel-Straße 26-53 | 14482 Potsdam-Babelsberg | Deutschland
Tel. +49 (0)331/743 87 0 | Fax +49 (0)331/743 87 99 | info@medienboard.de
www.medienboard.de

