



Creative Europe Desks Deutschland MEDIA

PRESSEMITTEILUNG

Über 1 Million von MEDIA für Development in Deutschland

Hamburg, 5. August 2020 Acht deutsche Produktionsfirmen punkten in Sachen Projektentwicklung: Vier Unternehmen für Spiele-Entwicklung und vier Filmproduktionen profitieren jetzt von den MEDIA Förderungen für Slate Funding und Video Games. Insgesamt fließen dadurch 1,15 Millionen Euro aus Brüssel ins Land.

Slate Funding

Von zehn aus Deutschland eingereichten Slate-Anträgen waren diese Firmen erfolgreich:

Detailfilm, Hamburg, 180.000 Euro; Weydemann Bros, Köln, 170.000 Euro;
Kloos & Co Medien, Berlin, 150.000 Euro; Tondowski Films, Berlin, 112.500 Euro.

„Wir freuen uns unglaublich über die Zusage der Slate-Förderung“, so Produzent Fabian Gasmia von Detailfilm. „Damit können wir gemeinsam mit unserer Schwesterfirma Seven Elephants die neue internationale Serie ‚Noble Commitments‘ von Julia von Heinz, die Bestsellerverfilmung ‚Sonne und Beton‘ in der Regie von David Wnendt sowie unsere englischsprachige Hitler-Komödie ‚You can call me Adolf‘ von Wayne Roberts nach vorne bringen.“

Europaweit werden 71 Slates mit 12,5 Millionen Euro unterstützt. Einsamer Spitzenreiter auf der Förderliste ist Dänemark, hier waren von 15 Einreichungen 11 erfolgreich, das entspricht einer Förderquote von 73%.

Eine Gender-Analyse aller in den 147 eingereichten Anträgen genannten 2.157 Team-Mitglieder ergab einen Frauen-Anteil von 43%, was eine deutliche Steigerung gegenüber 2019 (38%) darstellt.

Die gesamte Förderliste Slate Funding finden Sie auf der [Website](#) von Creative Europe Desk.

Video Games

Für die Entwicklung von Videogames gehen insgesamt 3.754.638 Euro an 32 europäische Projekte. Knapp eine halbe Millionen Euro davon bekommen vier deutsche Game-Developer:

Reality Twist, München „The Converge Experiment“, 150.000 Euro; Nurogames, Köln, „The Last Martian“, 148.096 Euro; Paintbucket Games, Berlin, „The Darkest Files“, 130.000 Euro; Studio Seufz, Stuttgart, „Lucky Tower Ultimate“, 60.000 Euro.

In „Lucky Tower Ultimate“ spielt man einen unbeholfenen Ritter, der aus einem fallengespickten Turm entkommen muss. Der Turm ist bei jedem Durchlauf zufallsgeneriert, und so entspinnt sich jedes Mal eine neue, aberwitzige Geschichte, in der man auf andere Charaktere und Rätsel trifft. „Wir wollen das Roguelike-Genre mit narrativen Elementen wie gesprochenen Dialogen um Pointen und Humor erweitern“, sagt Studio Seufz-Producer Stefan Michel. „Die EU-Förderung hilft uns dabei, dieses Experiment zu wagen.“

Die gesamte Förderliste Video Games finden Sie auf der [Website](#) von Creative Europe Desk.