

Hamburg, 7. Januar 2025

1,3 Millionen für deutsche Videogames: Creative Europe MEDIA unterstützt innovative Vielfalt

Die Ergebnisse der 2024 Creative Europe MEDIA Videogames Förderung setzen ein starkes Zeichen für die kreative Vielfalt und Innovationsfreudigkeit der europäischen Videospielebranche. 41 Games werden jetzt mit 7,7 Millionen Euro gefördert, sechs davon aus Deutschland.

Eines davon ist „**FONCE**“ aus der Kölner Kreativschmiede **Ciné-Litté Productions**, ein Märchen über Liebe und Krieg, das als interaktiver, immersiver und animierter VR-Film mit Spiel-Elementen erlebt wird.

Produzentin Lilia Schneider: „Die Creative Europe MEDIA Förderung von 200.000 Euro zu bekommen, ist für uns als Produzenten und Geschichtenerzähler sehr ermutigend. Es ist uns eine Ehre, vor allem dem jungen Publikum diese Botschaft von Frieden, Leben und Liebe durch ein innovatives VR-Erlebnis zu vermitteln. Gleichzeitig werden dadurch auch weitere Jobs in der Tech- und Kreativbranche generiert. Wir waren sehr glücklich, dass wir das Projekt in diesem Jahr bei **M:BRANE**, dem schwedischen Forum für Kinder- und Jugendinhalte, pitchen konnten und später dann auch in Frankreich bei **CARTOON NEXT**. Im Sommer 2025 erwarten wir einen Prototypen für die VR-Experience.“

Die weiteren deutschen Projekte:

- **Dans at Crea, Reynard Films, Leipzig, 200.000 Euro:** Das VR-Spiel bietet durch die Verbindung von Tanz und narrativen Erzählungen einen ganzheitlichen Ansatz, um fit zu bleiben.
- **NVG-Z-IR-B, Designmatic, Tübingen, 200.000 Euro:** Ein narratives action adventure im cyberpunk setting.
- **Echoes of the Past, Nurogames, Köln, 198.760 Euro:** Das VR-Rogue-Lite-Abenteuer nimmt die Spieler:innen mit auf eine ergreifende Reise durch die Erinnerungen eines Soldaten aus dem zweiten Weltkrieg.
- **Living with the Snow Leopards, NowHere Media, Berlin, 200.000 Euro:** Die mixed reality experience untersucht das verflochtene Leben von Schneeleoparden und Menschen im Himalaya vor dem Hintergrund des Klimawandels.
- **Viking Homestead, Gamesfoundation, Hamburg, 198.370 Euro:** Ein Videospiele, das

Survival-Handwerk und Jump'n'Run kombiniert.

- **An einem Spiel aus Österreich sind Dully&Dax aus Köln mit 71.545 Euro als Koproduzen:innen beteiligt:**

„**Pixie World**“ ist ein familienfreundliches Game, bei dem die Spieler:innen dem Pixieboy Jeppe helfen, seine Pixie-Prüfung zu bestehen. Es werden Aufgaben gemeistert, Feen-Türen gebaut und eigene Pixies gestaltet.

Seit 2024 gibt es für Games-Produzent:innen die Möglichkeit, mehrere Spiele einzureichen, und das jetzt auch im Konsortium mit Partnerfirmen. Die Folge war ein sprunghafter Anstieg der Anträge um über 100 im Vergleich zum Vorjahr, gleichzeitig sank die Erfolgsquote von über 40% in 2023 auf knapp 15% in 2024. Als Gründe dafür nennt die Brüsseler EACEA-Agentur neben der hohen Anzahl der Anträge zum einen die Erhöhung der maximalen Fördersumme von 150.000 Euro auf 200.000 Euro und zum anderen die erhöhte Kofinanzierungsrate von jetzt 60% gegenüber 50% in den Vorjahren.

Der aktuelle Einreichtermin für narrative Videogames und interaktive VR-Experiences ist der **12.02.2025**.

Und bis zum 15.01.2025 können sich Games-Studios noch für die Teilnahme am [European Videogame Accelerator](#) anmelden, dem von Spielfabrique initiierten Game Booster Programm.

Die gesamte Förderliste gibt es [auf unserer Website](#).

Visual: FONCE (c) Ciné-Litté

Pressekontakt:

Creative Europe Desk Hamburg

Friedensallee 14-16, 22765 Hamburg

Tel. +49 40 3906585 | info@ced-hamburg.eu

<https://www.creative-europe-desk.de/media>

[Newsletter abonnieren](#)

[instagram](#) | [Linkedin](#) | [twitter](#)

Creative Europe ist das Förderprogramm der Europäischen Kommission für die audiovisuelle Branche sowie den Kultur- und Kreativsektor. Informationen zu Creative Europe geben die fünf deutschen Creative Europe Desks: Über das Teilprogramm MEDIA informieren Büros in Berlin/Potsdam, Düsseldorf, Hamburg und München. Zum Teilprogramm KULTUR berät das Büro in Bonn.

[Datenschutzerklärung](#)

