

Pressemitteilung zum Förderprogramm „Digital Content Funding“ (veröffentlicht 11/2017 auf der MFG-Website (nicht mehr abrufbar))

Herausgeberin: MFG Baden-Württemberg

Beteiligung von Maike Schwarz: **Recherche und Text**

- Pressemitteilung -

Watt-Abenteuer, Flüchtlingsroute übers Meer und Unterwasser-Labyrinth

Im Digital Content Funding (DCF) fördert die MFG neun digitale Projekte mit insgesamt 625.000 Euro

Mit dem Förderprogramm Digital Content Funding unterstützt die MFG Baden-Württemberg die Umsetzung interaktiver digitaler Projekte. Hierfür stellt sie jährlich über 500.000 Euro an Fördermitteln zur Verfügung. Eine Fachjury hat sechs innovative Projekte aus den Einreichungen ausgewählt. Drei kleinere Förderungen wurden bereits im Vorfeld ermöglicht.

Stuttgart, 14.11.2017 – Die DCF-Jury bewilligte bei ihrer Sitzung am 26. Oktober 2017 Fördermittel in Höhe von insgesamt 570.000 Euro für sechs innovative digitale Projekte. Mit dem Programm Digital Content Funding (DCF) fördert die MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg interaktive digitale Projekte. In der einen der zwei DCF-Förderkategorien können Antragssteller jeweils eine Fördersumme von bis zu 120.000 Euro erhalten. Die maximale Fördersumme wurde den Projekten „A Minute of Islands“ von Studio Fizbin und „Cobalt – An Interactive Sci-Fi Experience“ von Desert Ship Studios zugesprochen: Das Adventure Game „A Minute of Islands“ erzählt eine Abenteuerreise durchs Wattenmeer im Trickfilm-Stil, Cobalt ist als interaktive Science-Fiction-Story konzipiert, deren Verlauf der Spieler individuell beeinflussen kann.

Die Förderentscheidungen trafen die Juroren Franka Futterlieb, Heiko Gogolin, Dr. Manfred Hattendorf, Kathrin Rauscher und MFG-Geschäftsführer Prof. Carl Bergengruen.

In der zweiten DCF-Förderkategorie wurden durch den Geschäftsführer der MFG, Prof. Carl Bergengruen, im Zeitraum von Mai bis Oktober 2017 drei Projekte mit bis zu 20.000 Euro unterstützt. Hier fielen insgesamt 55.000 Euro auf das indigene Adventure Game „Skinwalker“ von 91interactive Kurfess + Müller, das Mobile Game „Under the Sea“ von Ricarda Saleh und das Ethical Game „Mare Nostrum“ von Tama Filmproduktion Flavia Oertwig.

Sechs Projekte wurden mit bis zu 120.000 Euro gefördert:A Minute of Islands 120.000 Euro

Projekt- und Förderungsart: Adventure Game, Produktion

Plattform: Windows, Apple, PS4, XBOX

Antragsteller: Studio Fizbin GmbH, Ludwigsburg

In „A Minute of Islands“ begibt man sich als Fischerstochter Amoi auf Abenteuerreise durchs geheimnisvolle Wattenmeer. Amois Aufgabe ist es, ihre Geschwister und Dorfbewohner vor einer drohenden Gefahr zu bewahren. Dabei liegt der Spielfokus nicht auf Geschicklichkeit, sondern auf dem Erkunden der Umgebung, verbunden mit Rätselaufgaben. Das im Zeichen klassischer 2D-Trickfilmserien animierte Adventure Game stellt dem Spieler tiefgehende, philosophische Fragen: Was für ein Mensch willst du sein und welche Opfer würdest du für deine Mitmenschen bringen?

Cobalt – An Interactive Sci-Fi Experience 120.000 Euro

Projekt- und Förderungsart: interaktives Spielfilm-Projekt, Produktion

Plattform: PC, Steam

Antragsteller: Desert Ship Studios Lutz & Sirjanow GbR, Stuttgart

Cobalt vereint Spielfilm-Elemente mit interaktivem Storytelling und einer Point & Click-Oberfläche: Der Spieler wechselt zwischen drei Charakteren und deren Handlungssträngen, die er mit moralischen Entscheidungen und Rätsellösungen individuell beeinflusst. Die Filmszenen sind stilistisch Science-Fiction-Klassikern – etwa von David Lynch – nachempfunden und gestalten eine atmosphärische surreale Story. Die simple Spielsteuerung setzt nicht auf Reaktionsfähigkeit und ist damit auch für Anfänger und Menschen mit Behinderung geeignet.

Inside Tumucumaque 110.000 Euro

Projekt- und Förderungsart: VR Experience, Produktion

Plattform: VR-Installation, mobile VR-Anwendung

Antragsteller: Filmtank GmbH, Ludwigsburg

Mit der VR-Installation „Inside Tumucumaque“ tauchen Museumsbesucher in die faszinierende Welt des wilden Amazonas-Gebiets ein: Sie werden Teil der Flora und Fauna des Regenwaldes, sehen und hören die Umgebung aus Sicht von Vampirfledermäusen und Mohrenkaimanen. Das Projekt will ein Bewusstsein für die Schönheit, aber auch die Verletzlichkeit des einzigartigen Ökosystems schaffen. „Inside Tumucumaque“ wird im Berliner Museum für Naturkunde voraussichtlich im Sommer 2018 erstmals aufgeführt.

Leviathan 110.000 Euro

Projekt- und Förderungsart: Sci-Fi-Rollenspiel, Produktion

Plattform: Windows, Apple

Antragsteller: Zeitland media & games GmbH, Ludwigsburg

Im Rollenspiel Leviathan strandet der Spieler als Commander eines Piraten-Raumschiffs in einer fremden Dimension, wo er verschiedenen Gefahren entgegentreten muss. Mit künstlicher Intelligenz, Transhumanismus und Raumfahrt greift das Spiel gesellschaftlich relevante Themen auf – die narrativ anspruchsvolle Story spiegelt sich auch im Game-Design wider, welches das taktische Denk- und Kombinationsvermögen der User anspricht. Grafisch orientiert sich das Spiel am franko-belgischen Comic-Stil.

Die Geheimnisse der Wunderkröte

70.000 Euro

Projekt- und Förderungsart: Mobile Game App, Produktion

Plattform: Android, Apple

Antragsteller: Interactive Media Foundation gGmbH, Berlin

Mit dem Mobile Game „Die Geheimnisse der Wunderkröte“ erleben Kinder ab acht Jahren die Welt der Amphibien spielerisch: In dem Jump ‘n’ Run-Spiel ist man als magischer Frosch auf Abenteuerreise, um seine Welt vor übermächtigen Gefahren zu bewahren. Das Serious Game soll Kinder nicht nur für Amphibien begeistern, sondern auch auf die massive menschliche Bedrohung für ihren Lebensraum aufmerksam machen.

30 Jahre Fanta 4 VR

40.000 Euro

Projekt- und Förderungsart: VR-Roadmovie, Prototyp

Plattform: Room-scale-VR für PSVR, HTC Vive, Oculus und weitere

Antragsteller: Dürr, Beck, Rieke, Schmidt Werbe GbR, Stuttgart

Ein virtueller Roadtrip durch die 30-jährige Geschichte der Hip-Hop-Band „Die Fantastischen Vier“ – das erwartet den User, sobald er sich das VR-Headset aufsetzt. Man erlebt die Zeitreise im bekannten Auto der Band, das ebenso wie ihre Mitglieder als 3D-Modell rekonstruiert wird. Durch moderne Techniken wie Photogrammetry und Videogrammetry kommen die Fans ihrer Band nah wie nie zuvor. Das Projekt soll 2019 als Höhepunkt des 30. Band-Jubiläums von Fanta 4 veröffentlicht werden.

Drei Projekte wurden mit bis zu 20.000 Euro gefördert:

Skinwalker

20.000 Euro

Projekt- und Förderungsart: Adventure Game, Prototyp

Plattform: Nintendo Switch, XBOX

Antragsteller: 91interactive Kurfess + Müller GbR

Beim Abenteuerspiel „Skinwalker“ wird der Spieler zum jungen Kriegshelden im indigenen Südamerika. Seine Aufgabe ist es, die Götter zu beschwichtigen und die Einheit zwischen ihnen, den Menschen und Tieren wiederherzustellen. Hierfür eignet er sich im Laufe des

Spiels die Fähigkeiten verschiedener Tiergeister an und nutzt sie zum Lösen von Rätseln und Überwinden von Hindernissen.

Under the Sea 20.000 Euro

Projekt- und Förderungsart: Mobile Game, Konzept

Antragsteller: Ricarda Saleh, Ludwigsburg

Das Mobile Game „Under the Sea“ ist auf den ersten Blick ein Unterwasser-Labyrinth, tatsächlich aber ein Spiel über zwischenmenschliche Beziehungen. In der Rolle von Walen reisen zwei Spieler durch verschiedene Epochen, Meere und Lebensräume, arbeiten dabei kooperativ zusammen und erfahren Liebe und Trennung, Seelenverwandtschaft, Nähe und Distanz. Das Spiel erscheint in einem ästhetisch hochwertigen 3D-Tinten-Animationslook.

Mare Nostrum 15.000 Euro

Projekt- und Förderungsart: Ethical Game, Konzept

Antragsteller: Tama Filmproduktion Flavia Oertwig, Stuttgart

Jugendlichen die Thematik der Flüchtlingskrise im Mittelmeer unkonventionell nahebringen – das möchte die deutsch-italienische Koproduktion „Mare Nostrum“ mit fünf 360-Grad-VR-Filmen und einem Ethical Game. Der Spieler erlebt in der Rolle eines Flüchtenden dessen gefährliche Odyssee von Afrika übers Mittelmeer bis nach Europa. Das Spiel ergänzt die Gefühlswelt der VR-Filme um eine intellektuelle Ebene, indem es den Spieler in Entscheidungskonflikte des Flüchtenden versetzt und so mehr Empathie herstellt.

Geplante Neuerungen im Digital Content Funding

Zum Jahreswechsel 2018 plant die MFG eine Umstrukturierung des Digital Content Funding – Details hierzu werden in Kürze veröffentlicht. Es wird weiterhin zwei jährliche Einreichfristen für DCF-Projekte mit einem Finanzierungsbedarf über 20.000 Euro geben. Im Jahr 2018 fallen diese auf den 1. Februar und den 16. August.

Projekte für Fördersummen bis zu 20.000 Euro können weiterhin laufend über das ganze Jahr eingereicht werden.

Weiterführende Links:

[beispiel.de](#) | [beispiel2.de](#)

Ansprechpartner für die Presse

MFG Baden-Württemberg

Herr XY

Leiter Projektteam Kommunikation/Marketing

Tel.: 0711 XXXXXXX

E-Mail: xy@mfg.de

Diese Presseinformation finden Sie auch auf [beispiel3.de](#).