



Factsheet 2009 - 2019

Zahlen & Fakten

Gesamtfördersumme: 9.825.680 €

Gesamtzahl der geförderten Projekte: 159

davon

Konzeptförderungen: 74

Prototypenförderungen: 56

Produktionsförderungen: 29

Releases: 31

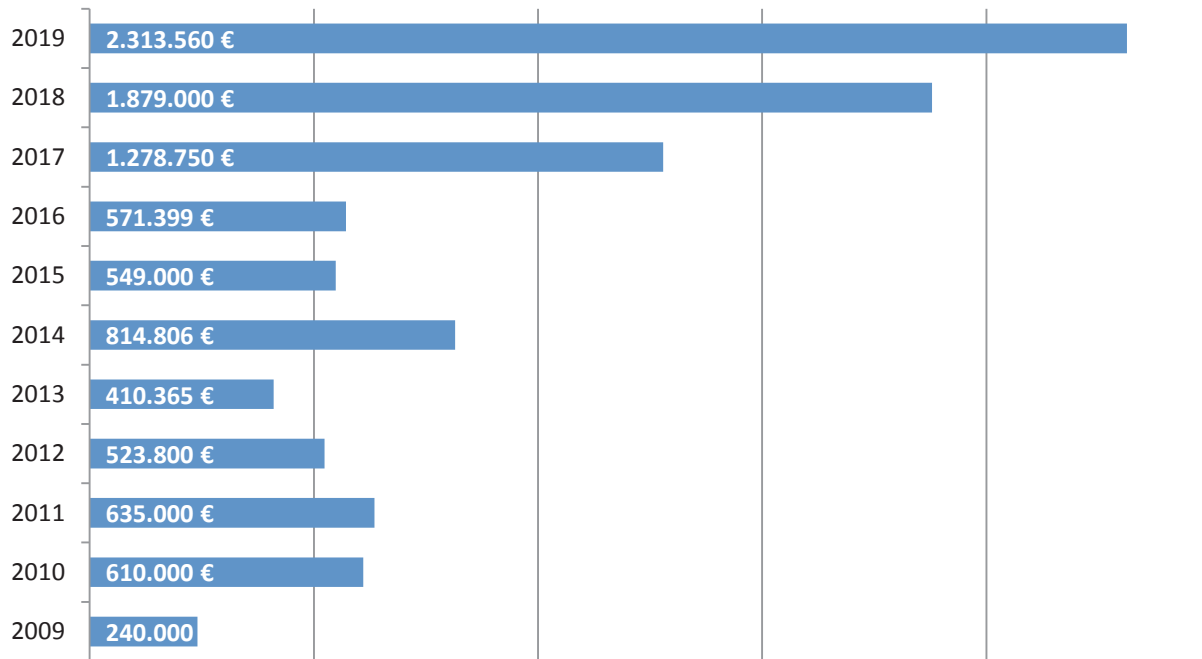
FFF Aufsichtsratsvorsitzende:
(in den Jahren 2009-2019)
Siegfried Schneider (2008-2011)
Marcel Huber (2011)
Thomas Kreuzer (2011-2013)
Ilse Aigner (2013-2018)
Georg Eisenreich (2018)
Judith Gerlach (seit 2018)

Vergabeausschuss Vorsitz:
Klaus Schaefer (2009-2017)
Carolin Kerschbaumer (2018)
Dorothee Erpenstein (seit 2018)

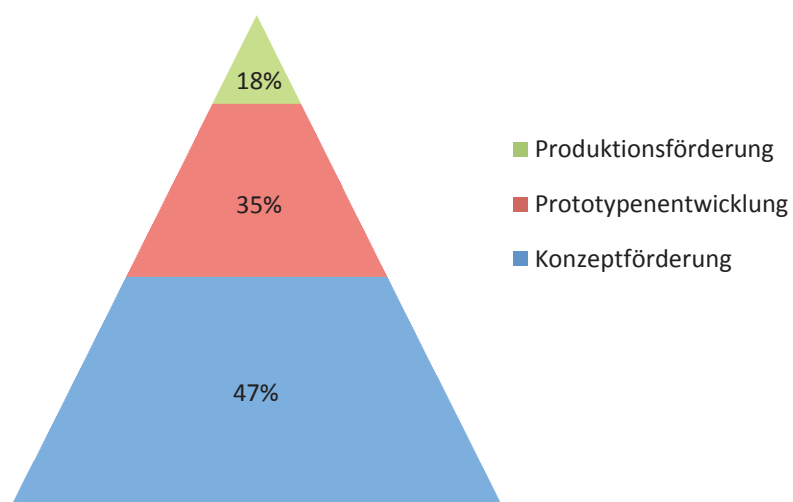
Vergabeausschuss Mitglieder:
(in den Jahren 2009-2019, ordentliche Mitglieder)
Dorothee Erpenstein, Wolf-Dieter Ring, Bartosz von Rymon Lipinski, Hendrik Lesser, Klemens Kundratitz, Alexander Buck, Verena Weigand, Christian Kluckner, Michael Roppelt, Peter Ohlmann, Thomas Bleyer, Christopher Kassulke, Daniel Curio, Ralf Christian Adam, Philipp Döschl, Gudrun Klinker, Hans-Jürgen Palme, Silke Schmidt, Benjamin Rauscher, Lars Janssen, Benjamin Feld, Jochen Koubek

Diagramme

Summe geförderter Projekte von 2009 bis 30.07.2019



Förderarten in % von 2009 bis 30.07.2019



Auszeichnungen

The Last Tinker: City of Colors

IndieVault.it (2013) // Beste Grafik
Deutscher Entwicklerpreis (2014) // Beste Story
Deutscher Entwicklerpreis (2014) // Bestes Adventure
Deutscher Entwicklerpreis (2014) // Bestes Jugendspiel
Audience Award Casual Connect (2014) // Best Game in Show
Studio im Netz e.V. (2014) // Bestes Kinderspiel
Deutscher Computerspielpreis (2015) // Bestes Gamedesign

Die Zwuggels am Meer

PÄDI (2016) // Der pädagogische Interaktiv-Preis

Malduell

Deutscher Computerspielpreis (2014) // Bestes Kinderspiel
Comenius EduMedia Award (2015) // Computerspiele mit kompetenzförderlichen Potentialen
PÄDI (2013) // Der pädagogische Interaktiv-Preis
Tech with Kids (2014) // Best Pick App
GIGA-Maus (2014) // Bestes Lernspiel in der Kategorie Familie

Freggers Play

Filmfest München (2016) // Weißer Elefant Kindermedienpreis

Geheimakte 3

Gamestar (2012) // Gold Award
Comenius-EduMedia-Award (2013) // Computerspiele mit kompetenzförderlichen Potentialen

Im Garten der Pustebblume

Tommi (2017) // Deutscher Kindersoftwarepreis / 3. Platz Beste App
App des Monats (Dezember) der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur e.V.
2017

Late for Work

Deutscher Entwicklerpreis (2017) // Bestes VR Spiel

Lazuli

Pädagogischer Medienpreis // Angebote für Kinder: App
Filmfest München (2018) // Weißer Elefant Kindermedienpreis / Beste App
Tommi (2018) // Deutscher Kindersoftwarepreis / Sonderpreis Kindergarten und Vorschule
Tommi (2018) // Deutscher Kindersoftwarepreis / Beste App

Shift Happens

Filmfest München (2016) // Weißer Elefant Kindermedienpreis / Bestes Spiel
Deutscher Computerspielpreis (2016) // Bestes Gamedesign
Deutscher Computerspielpreis (2016) // Bestes Kinderspiel

The Exiled

Gamescom (2016) // Best Indie MMO

TownsmenVR

Deutscher Computerspielpreis (2018) // Bestes Gamedesign

Word Wonders

Deutscher Computerspielepreis (2013) // Bestes Mobiles Spiel

Geförderte Spiele (Auswahl)

Lernspiele

Lazuli von funline Media, *PhysikusHD²* von Reality Twist/ mobiles Physiklernspiel
KOSMOS Physics von USM/ Physiklernspiel
Freggers Play von SPiN AG/ Programmierlernspiel
Die Uhr von appp media/ Kennenlernen der Uhr
1630 – der Dreißigjährige Krieg von Conquista Games/ Lernen von Geschichte
Kanji Memo von DU&I/ Erlernen der japanischen Schriftzeichen
Pulzar von Neos Film, Konzentrationslernspiel
Retro Brain von RetroBrain, Lernspiel für Alzheimer Patienten

Künstlerische Projekte

Josephine von Filippo Beck Peccoz/ Musik erfahren
The Virtual Band von Florian Moser (Compen-X), Komponierlernspiel
Riverside von Zockrates Laboratories/ Integration eigener Kreationen
MINA von TheCodingMonkeys und Marcel-André Casasola
Kanji Memo von DU&I/ japanische Schriftzeichen

Kooperationen Games/Film/TV

Toms Welt von Reality Twist, Produktionsförderung, basierend auf der TV-Animationsserie *Tom und das Erdbeermarmeladenbrot mit Honig*
Bernd das Brot und die Unmöglichen von bumm film, basierend auf der ZDF Kultfigur *GameDeck – Mara und der Feuerbringer* von Reality Twist, Pbasierend auf Buch und Film
Ooops die Arche ist weg von Mimimi Productions, Game zum gleichnamigen Kinoanimationsfilm
Ostwind 1 und *Ostwind 2* von Aesir Interactive, Games zur gleichnamigen Kinofilmreihe
Melvin & der Lotus: Teamspirit von Milkroom Studios, Entwicklung einer neuen gemeinsamen IP von Film- und Gamesproduzenten
Das Boot von rcp, basierend auf Buch, Film und Serie

Kooperation Games/Buch

Woodlies – kein Keks für Kobolde von Studio 100 Media, basierend auf den Büchern von Cornelia Funke und der dazu gehörigen Fernsehserie
Im Garten der Pustebumen, Mixtvision Digital, basierend auf einer Buchvorlage
Das Boot von Uboot Games, location based VR-Spiel, basierend auf Buch, Film und Serie
Tabor Süden von Reality Twist, basierend auf den Romanen von Friedrich Ani

Games/Brettspiel

Die Legenden von Andor von USM Media, basierend auf dem gleichnamigen Brettspiel
Crimson Company von Crimson Company, basierend auf dem gleichnamigen Brettspiel der gleichen Firma

Games/ Bayern

Aloisius auf Abwegen – Ein Münchner auf Erden, NeueSuper
Pretzelville von GamesinFlames
The Mystery of Neuschwanstein, Chimera Entertainment
The King's Dream von Trollgames

Simulationsspiele

Alarm für Seenotretter, Reality Twist

Die Welser von Retroteam, retroteam, historische Wirtschaftssimulation

Polizei Simulator, Aesir Interactive,

Spacebase Startopia von Realmforge, Wirtschaftssimulation im Weltraum

Innovationen

Walk the Stars von Thera Bytes, für die damals neue Apple Watch

GameDeck – Mara und der Feuerbringer von Reality Twist, location based game

Steampumpkins von USM Media, Spielen mit GPS-Dateien

Tabor Süden von Reality Twist, psychologisches Adventure als neues Genre,

Virtual Reality/ Augmented Reality

Virtual Boxing Challenge von Desperio, VR-Boxspiel

Virtual Surfing von Waveor, Surfspiel auf neuer Physikengine

Late for Work! von Salmi, VR-Spiel

Paranormal Agents von Moebiusgames, VR-Multiplayer

Anon AR von ARRI Media, handheld VR-Konzept

Townsmen VR von handygames.com

Eosis: Raiders of Dawn von White Pony, location based AR-Game

HeroDefense von Christian Söllner (Nacrin), VR-Towerdefense-Spiel

Street Skater VR von DEFICIT Games, VR-Spiel

A Life, Anew von Wolpertinger Games, VR-Spiel

High Wars 1.0 von highlewelt, VR-Spiel,