

EU fördert Videospiele



EU-finanzierte Videospiele? Nichts ist unmöglich für eine EU-Kommission, die eine sehr großzügige Subventionspolitik betreibt.

An Geld mangelt es der EU-Kommission offenbar ganz und gar nicht. Deshalb hat sie auch zahlreiche Subventionen für die Medienbranche im Angebot. Ein Beispiel aus dem EU-Programm „Kreatives Europa“ ist der Programmteil „Förderung der Entwicklung europäischer Videospiele“. Allein dafür standen im letzten Haushaltsjahr 3,8 Mio. Euro zur Verfügung. Subventioniert werden sollen ausdrücklich Videospiele für die kommerzielle Nutzung. Die Softwareproduzenten können sich bis zu 50 Prozent ihrer Gesamtkosten aus dem EU-Budget holen. Und das geschieht dann natürlich auch. Hier finden Sie die ersten zwei von fünf Beispielen für Spiele, die derzeit von den EU-Bürgern subventioniert werden. In der Juni-Ausgabe von DER STEUERZAHLER setzen wir die Reihe fort.

1. „Werwolf“

Bei diesem Action-Spiel schlüpfen die Videospiele in die Rolle von Werwölfen. Sie sollen im Auftrag der Göttin Gaia den Geist der Zerstörung besiegen und so die Welt retten. Ob, wie von den französischen Antragstellern versprochen, die Spieler „in eine spannende Geschichte eintauchen“ werden, ist unsicher. Sicher ist jedoch, dass deren Förderantrag reichte, um 150.000 Euro an EU-Subventionen einzustreichen.

2. „Im Blut“

„In blood“ wird als Kriminalthriller und als „live action video game“ angepriesen. Der Polizist Sam Clarke soll als Krankenpfleger „undercover“ eine Reihe von verdächtigen Todesfällen in einer exklusiven Wohnanlage aufklären. Das wird für Mister Clarke gar nicht so leicht, denn schließlich begibt er sich an einen Ort „voller Serienkiller“, wie die Beschreibung dieses EU-Förderprojekts verheißt. Wer es hingegen leicht hatte, waren die britischen Antragsteller. Sie haben mit ihrem Antrag ebenfalls 150.000 Euro aus dem EU-Budget bewilligt bekommen. *Matthias Warneke*

Die nächsten 3 Beispiele finden Sie in der Juni-Ausgabe von DER STEUERZAHLER.