

**FFF Bayern – Vergabeentscheidung Games
vom 6.7.2021**

FilmFernsehFonds Bayern
GmbH
Gesellschaft zur Förderung
der Medien in Bayern

Produktion Games**Hauma****EUR 32.332**

Antragsteller: SenAm Games UG, München
Plattformen: PC, Steam, Mac

Adventure Game, Singleplayer. Die Polizistin Judith Hartmann ermittelt in einem Mordfall in einer Münchner VIP-Disco. Nach einem Unfall und wegen des Verdachts auf Drogenbesitz wird sie aus dem Polizeidienst entlassen und muss den Fall abgeben. Sie fällt in eine Depression, in der ungelöste Familienkonflikte auftauchen, die mit dem Mordfall in Verbindung stehen. Judith nimmt die Ermittlungen auf eigene Faust wieder auf und gerät in eine jahrtausendalte Verschwörung, in die auch ihre Familie verwickelt war. Die Lösung der eigenen Familiengeschichte führt sie an verschiedene bekannte Schauplätze quer durch München. In der Visual Novel kommen Multiple Choice Dialoge, das Sammeln von Items und Lösen von Rätseln zum Einsatz.

Prototypentwicklung Games**My City****EUR 120.000**

Antragsteller: Aesir Interactive GmbH, München
Plattformen: Windows, Konsolen

Third Person Business Simulation/Tycoon, Single- und Multiplayer. Die Spielerinnen und Spieler beginnen aus der Third Person Perspektive in einer fiktiven deutschen Großstadt einen Job auszuüben und erstes Geld zu verdienen. Das erwirtschaftete Geld können sie entweder konsumieren oder reinvestieren, um somit noch reicher und mächtiger zu werden. Um die richtigen Entscheidungen zu treffen, ist strategisches Geschick und vorausschauendes Denken gefragt. Ziel ist es, sich zum erfolgreichen Geschäftsmann/frau zu entwickeln und immer wieder neue Jobs zu kreieren und mit anderen Spielerinnen und Spielern zu teilen. Das Spiel will erstmalig das Genre des Tycoon-Games mit einer offenen Welt verbinden.

Braveland**EUR 80.000**

Antragsteller: Chimera Entertainment GmbH, München
Plattformen: iOS, Android

Mobile Action RPG, Single- und Multiplayer. Die Spielerinnen und Spieler erhalten die Möglichkeit, sich nach ihren Vorstellungen einen eigenen Helden zu kreieren. Diese Figur befindet sich in einer kontinuierlich herausfordernden Situation, in der sie Beute einsammeln und sich weiterentwickeln kann. Gespielt wird entweder allein oder im Multiplayer-Modus. Ein ausgeprägtes UX-Kommunikationsdesign soll den Austausch und den Wettbewerb unter den Spielerinnen und Spielern befördern.

Sonnenstraße 21
80331 München
Telefon 089/54 46 02-0
Fax 089/54 46 02-21

Geschäftsführung:
Dorothee Erpenstein

Aufsichtsratsvorsitz:
Staatsministerin Judith Gerlach

Redaktion:
Telefon 089/54 46 02-57/-55
Fax 089/54 46 02-60
presse@fff-bayern.de
www.fff-bayern.de

Wörterwelt

EUR 80.000

Antragsteller: Limedix GmbH, München

Plattformen: iOS, Android, Tablet, Smartphone

Lernspiel, Singleplayer. In dem Spiel begegnen Kinder dem kleinen Alien Milu, der sich auf der Erde nicht auskennt und auch die Sprache erst noch erlernen muss. Mit ihm als Identifikationsfigur können die Kinder ihren eigenen Wortschatz vertiefen und erweitern, indem sie in die Spielwelt eintauchen, mit unterschiedlichen NPCs interagieren und sich unterschiedlichen thematischen Kontexten mit neuen Wortfeldern auseinandersetzen. Über einen Home-Screen kann das Kind eines von acht semantischen Umfeldern per Icon auswählen, in dem es üben möchte. Für Therapeut/innen und Eltern ist ein eigener Bereich vorgesehen, in dem die Fortschritte des Kindes beurteilt und gesteuert werden können.

Rimba, Wächter des Dschungels

EUR 63.215

Antragsteller: Manubyk GbR, Augsburg

Plattformen: Windows, MacOS, Nintendo Switch

Platformer, 2D Puzzle Point-and-Click Adventure, Singleplayer. Der jungen Zoologiestudentin Angeline wird während eines Forschungsaufenthalts in Borneo ein Orang-Utan anvertraut, den sie nach dem Waldgeist Rimba benennt, der den Regenwald bewacht. Im Rettungsstation-Modus erkunden die Spielerinnen und Spieler verschiedene Orte und helfen Angeline dabei, Quests durch ein proaktives Dialog- und Beziehungssystem, Point`n`Click-Mechanik und Fotografieren zu lösen. Im Plattformmodus erkunden die Spielerinnen und Spieler in der Rolle des Waldgeists den Regenwald und müssen Rimba über Hindernisse von A nach B bewegen. Zu den Kernmechaniken wie Lokomotionsystem, Wächter-Modus, Kampfsystem, Crafting- und Fertigungsbaum kommen Minispiele hinzu, die das Gelernte vertiefen.

Lin's Choice

EUR 54.439

Antragsteller: Totally Not Aliens UG, Bamberg

Plattformen: Windows, Linux, Mac

Point&Click-Adventure mit Rollenspiel-Elementen, Singleplayer. In der Third-Person Perspektive erleben die Spielerinnen und Spieler die Geschichte von Lin, die in einer technisch fortgeschrittenen Welt lebt, in der es eine klare Zweiteilung gibt: In der abgeschotteten Siedlung „Oase“ darf es nur noch rationale Roboter geben; in der alten Stadt ziehen Rebellengruppen umher und bedienen sich älterer Roboter, die sich durch KI und Emotionen auszeichnen. Lin gerät in den Konflikt zwischen diesen beiden Weltanschauungen und muss entscheiden, was sie für richtig hält. Per Mausclick bewegen sich die Spielerinnen und Spieler durch die dreidimensionale Welt, haben ein Inventar und treffen in verschiedenen Rätseln und Gesprächen diese folgenreichen Entscheidungen.

Wiblu

EUR 17.328

Antragsteller: Peter Bartonik/Christian Walter GbR, Regensburg

Plattformen: PC (Steam), mobile Plattformen

In der Interactive Novel begleiten die Spielerinnen und Spieler das Wesen Wiblu dabei, seine Familie von einem uralten Fluch zu befreien. Die herrschsüchtige Drachenkönigin hat das Volk der Hommlingers überfallen. Großmutter Aya rettet die letzten Überlebenden und zieht nun ihr Enkelkind auf, das dazu bestimmt ist, die Hommlingers eines Tages von den bösen Drachen zu befreien. Eines Tages wird die Großmutter schwer krank und Wiblu macht sich auf die gefährliche Suche nach dem Feuertee, um sie zu retten. Auf der Reise trifft Wiblu aristokratische Nymphen, einen kauzigen Büffel, einen seelenlosen Waldschrat, einen leidenschaftlichen Barden und andere außergewöhnliche Gestalten.

Konzeptentwicklung Games

Imhotep – Das Duell

EUR 20.000

Antragsteller: United Soft Media Verlag GmbH, München
Plattformen: Android, iOS, evtl. Steam

Zwei-Spieler-Brettspiel/Rundenbasierte Taktik, Multiplayer, digitale Adaption des gleichnamigen Brettspiels des Kosmos Verlags. Gespielt wird auf einem Hafen-Feld, an dem sechs Boote andocken können. Diese sind mit Material geladen, welches die Spielerinnen und Spieler für den Bau von Monumenten benötigen. Ziel des Spiels ist es, schneller und effizienter Monumente zu errichten als der Gegner, der entweder von einer anderen Spieler/ einer anderen Spielerin oder der KI gesteuert wird.

Jump a Beat

EUR 20.000

Antragsteller: Crit Crew UG, Würzburg
Plattformen: Steam, evtl. Switch/iOS/Android

Jump'n'Run, Musik, Singleplayer. Ziel ist es, in jedem Level die verschollenen Bewohner (Beats) der „Beatworld“ zu befreien. Jeder befreite Beat fügt ein Hintergrundinstrument zum derzeitigen Soundtrack hinzu. Die Spielerinnen und Spieler müssen Gegnern ausweichen oder diese besiegen, indem sie ihnen im Rhythmus auf den Kopf springen. Die einzelnen Spielelemente und Interaktionsmöglichkeiten erzeugen Töne, die den Soundtrack ergänzen. Das Zusammenspiel zwischen der Musik und Steuerung soll einen Flow-Zustand erzeugen.

Ghost Keeper

EUR 20.000

Antragsteller: Gentle Troll Entertainment GmbH, Würzburg
Plattformen: Windows

Management Aufbau Simulation, Singleplayer. Die Spielerinnen und Spieler schlüpfen in die Rolle eines Mediums, das sich entschließt, mit seinen Fähigkeiten eine Geisterbahn mit echten Geistern zu eröffnen. Es gilt einerseits die Räume der Geisterbahn thematisch zu gestalten, andererseits die richtigen Geister zu beschwören und zu positionieren, um ein optimales Gruselerlebnis zu gewährleisten und viele Besucher/innen anzulocken.