

FFF Bayern – Vergabeentscheidung Games vom 21.6.2022

FilmFernsehFonds Bayern
GmbH
Gesellschaft zur Förderung
der Medien in Bayern

Produktion Games

Charged

EUR 350.146

Antragsteller: ThreeDee GmbH, München

Plattformen: PC Windows (Steam&Epic Games Store)

Racing/MOBA. In dem 3rd-Person Multiplayer teambasiertes PvP Actionspiel treten die SpielerInnen mit ferngesteuerten Vehikeln in einer detaillierten Miniaturperspektive gegeneinander an. Namensgebend ist eine Akku-Mechanik, in deren Rahmen die SpielerInnen Fähigkeiten und Waffen ihrer Fahrzeuge mit Energie aufladen müssen, um sie verwenden zu können. Das dynamische, actionreiche Gameplay wird durch eine taktische Komponente ergänzt.

Let Them Trade

EUR 245.000

Antragsteller: Spaceflower UG, Nürnberg

Plattformen: PC, Mac, Linux

Wirtschaftssimulation, Multiplayer. Die SpielerInnen erbauen auf einer Hexagon-Karte ein Netzwerk von Städten und Handelsrouten und erschaffen dabei eine Welt für Händler, Ritter und Diebe. In einer besonderen Brettspiel-Optik, die die Atmosphäre eines Brettspiels aus Holz einfängt, müssen Warenangebot und Nachfrage ausbalanciert werden, um das Schloss des Königs zu erbauen. Aufgabe des Spielers ist es, sowohl das Kapital als auch das für das Schloss oder die Mission benötigte Warensortiment zu erwirtschaften.

Prototypentwicklung Games

ChromaGun 2

EUR 200.000

Antragsteller: Benjamin Lochmann New Media GmbH, Nürnberg

Plattformen: PC

Puzzle, Singleplayer, Fortsetzung des 2016 erstmals veröffentlichten gleichnamigen Vorgängerspiels. Im Mittelpunkt steht der Spieler/die Spielerin, der für das Unternehmen ChromaTec die Farb-Waffe ChromaGun austesten soll. Die Tests werden für den Spieler immer verrückter und gefährlicher, er will aussteigen, aber das Unternehmen lässt dies nicht zu. Die Herausforderung an die SpielerInnen besteht darin, sich in einer komplexen dreidimensionalen Umgebung mit Hilfe einer Farbkanone, die entsprechend der Farbenlehre gemischt werden kann, zurechtzufinden.

Nikiri

EUR 200.000

Antragsteller: Chimera Entertainment GmbH, München

Plattformen: PC

Action/Tower Defense, Single-&Coop bis zu vier Personen. Actiongeladenes Tower Defense Spiel: Die SpielerInnen müssen ihr Heimatdorf gegen endlose Horden von Gegnern verteidigen bis der Titan endlich seine Kräfte zurückerlangt hat und seine Reise fortsetzen kann. Aufgabe des Spielers ist es, in der Rolle eines Schamanen die Dorfbewohner vor den Angriffen der Feinde zu beschützen, in dem er neue Türme bzw. Turmkombinationen aufbaut.

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

Desert City Builder

EUR 100.000

Antragsteller: Skyward Assembly GmbH, Lichtenberg
Plattformen: PC (Steam)

Städtebausimulation. Die SpielerInnen bauen Oasen in der Wüste auf und ermöglichen damit eine Zivilisation. Ausgehend von der lebensnotwendigen Ressource Wasser und deren gezieltem Einsatz, können Gebäude errichtet werden, die als Unterkünfte für die Bewohner, aber auch als Produktionsstätten für Rohstoffe und Waren fungieren. Außerdem können die SpielerInnen Karawanen entsenden und mit anderen Oasen Handel betreiben. Auch die Durchquerung der Wüste stellt die SpielerInnen vor weitere Herausforderungen.

Downfall Hearts

EUR 100.000

Antragsteller: Sleeprunner Studios UG, Bayreuth
Plattformen: PC (Windows)

3D Roguelite Action RPG. In der First-Person-Perspektive schlüpfen die SpielerInnen in die Figur der Joan Highmore, einer Ritterin des Ordens der *Downfall Hearts*, die sich und weitere Gefangene aus einem magisch versiegelten Kerker befreien muss. Geplant sind actionreiche Schwertkämpfe in einem prozedural generierten Dungeon vor einer mittelalterlich anmutenden Kulisse.

Lou- und das Einmaleins

EUR 90.000

Antragsteller: Funline Media GmbH, München
Plattformen: iOS

Educational, casual, „digital friend“. LOU ist eine KI gestützte Spielfigur, die aus der Interaktion mit den SpielerInnen deren Vorlieben und Eigenheiten immer besser kennenlernt und dementsprechend immer gezielter auf deren Verhalten reagieren kann. Dies geschieht auf sympathisch-humorvolle Weise und will die Kinder motivieren, mit ihr das Einmaleins zu üben. Geplant ist eine Mischung aus Pipi Langstrumpf und Dorie (aus „Findet Nemo“), mit einer Verwandlungsfähigkeit wie „Barbapapa“. Die Figur LOU wird so konzipiert, dass sie international für alle Altersgruppen und auf die unterschiedlichsten Inhalte hin eingesetzt werden kann.

HeartWarming

EUR 67.297

Antragsteller: Bonus Level Entertainment UG, München
Plattformen: PC

2D Action Adventure. In einer vom Temperaturanstieg betroffenen Winterregion schließen sich ein Luchs und ein Pinguin zusammen, um der Sache auf den Grund zu gehen und ihre Welt zu retten. Mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten können sie Wasser, Dampf, Eis und Schnee verändern und damit Hindernisse überwinden, Gegner besiegen und Geheimnisse entdecken. In einer kurzweiligen und humorvollen Fabel sollen die SpielerInnen ohne erhobenen Zeigefinger auf das Thema Globale Erwärmung aufmerksam gemacht und zu einer größeren Achtsamkeit angehalten werden.

Konzeptentwicklung Games

One more Day

EUR 30.000

Antragsteller: Extraordinerdy GmbH, Regensburg
Plattformen: PC, iOS, Android

Storybasiertes Abenteuerspiel in Chatform mit Survival- & RPG-Elementen, Single-/Multiplayer. Die SpielerInnen werden pro Runde mit zwei Wahlmöglichkeiten konfrontiert, die sich jeweils auf die vier zentralen Spielwerte – Health, Food, Karma, Equipment – auswirken. Jeder dieser Werte steht zu Anfang einer Session auf 5 und kann maximal auf 10 steigen. Sinkt ein Wert auf 0, so ist die Session mit einem Game Over beendet. Ziel ist es, möglichst viele Runden zu überleben. Die zufällige Auswahl von Szenarien, Variationen auf Basis von Items, das persistente Inventar, Events als Plot Points, wiederkehrende Charaktere, sowie die Unterteilung in Areas sorgen dafür, dass sich jede Session von allen vorangehenden Sessions unterscheidet.

Summoner of Unity

EUR 20.000

Antragsteller: Hinz & Caspar Caragames GbR, München
Plattformen: Windows

RPG Strategie Kartenspiel, Singleplayer. *Summoner Of Unity* ist eine Genre-Kreuzung aus einem Singleplayer Kartenspiel und einem taktischen RPG mit Rogue-like Elementen. Dem Spiel liegt eine fortlaufende Story des Hauptcharakters zugrunde, die sich in einer Fantasiewelt abspielt. Es gibt einen Helden mit individuell wählbaren Charaktereigenschaften, der als einziger das Reich zu ehemaliger Stärke zurückführen kann. Alle Charaktere sind als digitale Spielkarten dargestellt, die sich durch ein handgezeichnetes Spielfeld bewegen. Gespielt wird in zwei Modi: Der Erkundungsmodus ist der Basismodus, in dem ein Level startet und in dem der Held mit der Umgebung interagieren kann. Im Kampfmodus werden gegnerische Auseinandersetzungen rundenbasiert ausgetragen. Dies ist der Modus, in dem das Deck aktiviert wird.

Afterthought 2

EUR 20.000

Antragsteller: Studio Moondowner UG, Brunthal
Plattformen: PC

2D Präzisions-Platformer, Singleplayer. Der Vorgänger *Afterthought* ist ein sehr schneller Präzisions-Platformer in 2D, der speziell für die Speedrun-Community gebaut wurde. Ziel ist es, die anspruchsvollen Level so schnell wie möglich zu komplettieren. Im Nachfolger *Afterthought 2* soll die Spielreihe technisch weiterentwickelt werden, wobei das grundlegende Gameplay bestehen bleibt. Es sollen noch drei weitere spielbare Charaktere hinzukommen, von denen jeder ein komplett eigenes Set an Skills hat sowie an einer Balance aus Anspruch und Einsteigerfreundlichkeit gearbeitet werden.

Sandcrawler (AT)

EUR 20.000

Antragsteller: Irox Games UG, Garching
Plattformen: Windows, Mac, Linux

Realtime Strategy, Multiplayer. Aus der Vogelperspektive spielen 2-12 SpielerInnen für maximal 30 Minuten auf einer scheibenförmigen, zerbröckelnden Karte, die eine fliegende Wüsteninsel mit verschiedenen Gebäuden darstellt. Ein Spieler scheidet aus, sobald das Hauptgebäude (die Werkstatt) verloren wird. Der letzte Überlebende gewinnt. Dafür muss mit der Karawane Kristallsand gesammelt und die Einheiten für den Kampf gestärkt werden. Das Spiel läuft in Echtzeit ab und wird durch Änderungen der Karte in Phasen gegliedert. Es gibt sechs Phasen die jeweils fünf Minuten dauern und an deren Ende die Karte wieder etwas kleiner geworden ist.

Eschenwald

EUR 20.000

Antragsteller: Nicole Popst - Nanuku Studio, München
Plattformen: Oculus, Steam VR

VR-Mystery. Das VR-Spiel erzählt die Geschichte von Rotkäppchen und erkundet dabei VR als Medium, um Märchen neu zu erzählen. Das Setting ist ein surrealer Wald mit hyperbolischer Geometrie, der nicht nur Kulisse ist, sondern aktiver, lebender, interagierender Gegenpart zu den SpielerInnen. Jede Weggabelung enthält eine kleine Szene, welche die Handlung voranbringt. Der/die SpielerIn ist angehalten, kleine Rätsel zu lösen, mit der Szene zu interagieren und/oder den nächsten Weg zu wählen. Die Hauptaufgabe des/der SpielerIn ist es, von diesen Interaktionen heraus einen Weg zu finden, dem Wald zu entfliehen.

Beyond the Flood

EUR 20.000

Antragsteller: Well Done Games UG, Nürnberg
Plattformen: Windows, Mac, Linux, Nintendo Switch

Survival-Adventure, Singleplayer. Eine fiktionale Siedlung ist überflutet und Hilfe ist auf dem Weg, aber es können nur wenige Personen auf einmal gerettet werden. Aus der Top-Down-Perspektive steuern die Spielenden als KapitänIn mit einem improvisierten Boot durch eine prozedural generierte Siedlung, an rasanten Stromschnellen, Strudeln und unscheinbaren Hindernissen vorbei und erkunden dabei Umgebung und helfen Personen, indem sie Aufträge bewältigen. Im Gegenzug bekommen die Spielenden Upgrades, um das Boot zu verbessern, wodurch das eigene Überleben gesichert und weitere Explorationsmöglichkeiten freigeschaltet werden.

Steampowered AI

EUR 20.000

Antragsteller: AntMe! GmbH, Schondorf am Ammersee

Plattformen: Windows, Mac, Linux, Nintendo Switch

Echtzeit-Strategiespiel im Zeitalter des Steampunks. In *Steampowered AI* ist die Dampfmaschine im Begriff, die Welt zu erobern und neu entdeckte Materialien („Bits“) versprechen ungeahnte Möglichkeiten der Automatisierung. Leider sind die Vorkommen dieser seltenen Erden knapp, wodurch der Wettstreit um die besten Schürflplätze angefacht wird. Die Aufgaben sind: Ressourcen sammeln, Gebäude errichten und Fahrzeuge produzieren, die verschiedene Aufgaben übernehmen. Die Werkzeuge zum Abbau von Ressourcen müssen dabei händisch bedient werden, die Bausteine für neue Gebäude, Gegenstände oder Maschinen müssen manuell zusammengesteckt werden und die Abläufe mit Hilfe von Programmierbausteinen automatisiert werden. Mit fortgeschrittenen Prozessen wird aus dem Strategiespiel ein Logikgame mit Lerncharakter, weil der Spieler/die Spielerin auf typische Logikprozesse zurückgreift, die auch bei der Softwareentwicklung Anwendung finden.

König der Vordermark

EUR 20.000

Antragsteller: Try Hard Interactive GmbH, Grünwald

Plattformen: PC, iOS, Android

Strategie RPG, Singleplayer. Die SpielerInnen schlüpfen in die Rolle des Königs eines Fantasy-Reiches. Im Vordergrund steht der Konflikt mit der Hexenmutter Valiki, die mit einer Streitmacht des Chaos das Land bedroht. Um auf dem Thron zu bleiben, muss der Spieler/die Spielerin zunächst das Volk und die Fürsten des eigenen Landes von seinen Qualitäten überzeugen. Die stereotypischen Aspekte der bekannten Fantasy-Elemente sind durch Humor verändert und beleben damit das klassische Szenario. Mechanisch verläuft das Spiel in unterschiedlichen Gameloops, die die SpielerInnen von innen nach außen erleben.

Electrified

EUR 20.000

Antragsteller: 4Hats GbR, Gerbrunn

Plattformen: PC, Switch, Android, iOS

Kooperativer Puzzle-Platformer, Multiplayer. In *Electrified* müssen zwei Spieler gemeinsam Rätsel zum Thema Elektromagnetismus lösen. Die Charaktere können dabei zwischen positiver, negativer und neutraler Ladung wechseln und im geladenen Zustand Stromkreise aktivieren. Zudem können sie die entstehenden elektrostatischen Kräfte nutzen, um sich gegenseitig anzuziehen oder abzustoßen. Die Jump-And-Run-Elemente wechseln sich während der Level mit Rätseln ab, bei denen die Spieler Stromkreise bauen, beziehungsweise modifizieren können, um sich den Weg in höher gelegene Abschnitte der Stadt freizuspielen. Es kann dabei mit verschiedenen Komponenten wie Widerständen, Schaltern und variierender Spannung gearbeitet werden, um die Herausforderungen des Spiels zu meistern.

Beyond our Sky

EUR 20.000

Antragsteller: lyniat.games UG & Co. KG, Amberg

Plattformen: Windows, macOS, Linux, iOS, Android

Sammel- und Wettkampfspiel, Single-/Multiplayer. *Beyond our Sky* vereint altbewährte Konzepte des Genres und neue Technologien wie prozedurale Generierung. Ein zentraler Aspekt ist der rundenbasierte Kampf zwischen den Kreaturen der SpielerInnen und wilden Kreaturen. Besuchen die SpielerInnen einen zufallsgenerierten Planeten, wird ihm dieser als statische Karte angezeigt. Dort kann er die Kreaturen auswählen, die er zum Kampf herausfordern will. Durch seine tief in das Gameplay integrierten Lösungen der zufälligen Inhaltsgenerierung und durch das sogenannten Cross-Breeding zwischen Kreaturen, bietet das Spiel ein besonders hohes Maß an Langzeitmotivation und Wiederspielbarkeit.

Mafia Infiltration

EUR 20.000

Antragsteller: Nikolai Hilz Kleingewerbe, München

Plattformen: Windows, macOS, Linux, iOS, Android

Rundenbasierte Narrative Strategie, Singleplayer. Die SpielerInnen nehmen die Rolle eines verdeckten Ermittlers ein, der eine prozedural generierte, kriminelle Organisation infiltriert, um sie von innen zu zerstören - ohne dabei enttarnt zu werden. Dafür muss er Chaos stiften, indem er computergesteuerte Mafia-Mitglieder manipuliert, überführt oder gegeneinander ausspielt. So steigt er langsam in der Hierarchie auf und kann schlussendlich den Boss zur Strecke bringen. *Mafia Infiltration* setzt auf Emergent Narrative, das heißt, die Geschichte wurde nicht vorher geschrieben, sondern wird durch die Interaktionen der Spieler mit komplexen und vielseitigen Systemen erschaffen. Jede/r SpielerIn erlebt so in jedem Playthrough eine andere - seine eigene - Geschichte.

Lazers! Renegade Squad

EUR 20.000

Antragsteller: Mediendesign Andreas Münch, Neumarkt

Plattformen: PC, Xbox, Playstation, Switch

Taktisches Rogue-Lite Vertikal-Shoot-em, Singleplayer. *Lazers! Renegade Squad* versetzt die SpielerInnen in ein Science-Fiction Szenario, indem sie ein Pilotenteam durch ein intergalaktisches Abenteuer führen und Missionen erfüllen, um die Welt vor einer Katastrophe zu bewahren. Das Core Action Gameplay ist ein variantenreicher 2D Sidescrolling Shooter, bei dem die SpielerInnen mehrere Squadmitglieder nacheinander mit unterschiedlichen Fluggeräten durch ein Level steuern. Nach jedem Leveldurchlauf wird die Zeit zurückgespult, um ein Teamplay mit den vorher gesteuerten Piloten zu ermöglichen. Dabei ist taktische Planung und asynchrone Zusammenarbeit der einzelnen Einheiten eine wichtige Voraussetzung für Erfolg.

Schleich Zombie - Tactical Zombionage Action

EUR 10.000

Antragsteller: Rainer Schicht, Germaringen

Plattformen: Windows

Schleichtaktikabenteuer, Singleplayer. Die SpielerInnen schlüpfen in die Rolle einer arbeitnehmenden Person, die von ihrem Chef mit dem Zombie-Virus infiziert wird, um die Arbeitsleistung zu steigern. Ziel ist es, in Schleichpassagen, die mit taktischem Vorgehen bewältigt werden müssen, so viele ArbeitskollegInnen wie möglich zu infizieren. Um die Story voranzutreiben, müssen die SpielerInnen aus der isometrischen Perspektive verschiedene Missionen erfüllen.