

**FFF Bayern – Vergabeentscheidung Games
vom 9.3.2021**FilmFernsehFonds Bayern
GmbH
Gesellschaft zur Förderung
der Medien in Bayern**Produktion Games*****Zombie Cure Lab*****EUR 435.000****Antragsteller:** Thera Bytes GmbH, München**Plattformen:** Windows, MacOS, später: Nintendo Switch, Playstation 5, Xbox Series X

Aufbaustrategie, Colony-Sim, Single Player. In einer postapokalyptischen Welt wurden alle Produktionsketten zerstört und von seelenlosen Zombies beherrscht. Ein Team aus Wissenschaftler/innen beschließt, ein Heilmittel zu erforschen, das die Zombies wieder in Menschen, sogenannte Humbies, zurückverwandelt. Die Spieler/innen betrachten bzw. steuern als Architekten und Labor-Manager das Geschehen von oben herab: Bauaufträge müssen erfüllt, Ressourcen abgebaut, Lebensmittel erzeugt, Humbies trainiert und neue Forschungsstationen für immer bessere Heilmittel aufgebaut werden.

Venice After Dark**EUR 41.000****Antragsteller:** Weltenwandler Designagentur GmbH, Grasbrunn**Plattformen:** Windows, MacOS, Android

Visual Novel Adventure im 2D-Comic-Look. Die Spieler/innen schlüpfen in die Rolle der Japanerin Aiko, die für ein deutsches Unternehmen künstliche Intelligenz programmiert. Im Venedig Urlaub begibt sie sich auf die Spur eines mysteriösen Mordfalls aus dem Jahr 1910, der sich immer mehr mit ihrer eigenen Existenz als KI-Expertin verbindet. Die verschiedenen Kapitel sind in Tages- und Nachtsequenzen eingeteilt. Tagsüber recherchiert Aiko an verschiedenen Locations mittels klassischer Elemente des Detektiv-Gameplays. Nachts gibt es je nach Traum ein Sinnes-Gameplay sowie Testaufgaben aus dem Bereich der psychologischen Neurologie und erprobte Rätsel-Mechaniken von Live-Escape Games.

Prototypentwicklung Games***Industry Giant 4.0.*****EUR 100.000****Antragsteller:** Don VS Dodo GmbH, Garching**Plattformen:** Windows

Tycoon Management Spiel, Multiplayer. Sequel von „Industry Giant II“. Als Geschäftsführer/in eines Unternehmens, das sich zu einem Produktionsgroßunternehmen entwickelt, entscheiden die Spieler/innen über die Ausgestaltung von Produktionsketten, die Gewinnung von Ressourcen, deren Weiterverarbeitung, Transport und schließlich den Verkauf. Die Spieler/innen müssen für einen reibungslosen, wachsenden Handelsumsatz sorgen, um Geld für den weiteren Aufbau zu erwirtschaften. Das Spiel übernimmt die grundlegenden Mechaniken des Vorgänger-Spiels, beinhaltet aber aktuelle Themen wie die Digitalisierung und Automatisierung.

Sonnenstraße 21
80331 München
Telefon 089/54 46 02-0
Fax 089/54 46 02-21Geschäftsführung:
Dorothee ErpensteinAufsichtsratsvorsitz:
Staatsministerin Judith GerlachRedaktion:
Telefon 089/54 46 02-57/-55
Fax 089/54 46 02-60
presse@fff-bayern.de
www.fff-bayern.de

Fireside (AT)

EUR 34.000

Antragsteller: Emergo Entertainment GbR, Bayreuth

Plattformen: PC

Wholesome Survival Spiel. Die Spieler/innen schlüpfen in die Rolle einer Händlerin, die durch einen Fluch unsterblich ist. Sie benötigt Seelenenergie, die im Laufe der Reise weniger wird, die aber durch Kommunikation und Freundschaft zu anderen Reisenden und Bewohnern des Waldes wieder aufgefüllt werden kann. Ziel ist es, die Beziehungen zu den NPCs zu verbessern, indem in drei Game-Loops gemeinsame Quests vollbracht werden oder am Lagerfeuer mit den Charakteren kommuniziert wird. Dadurch wird Dankbarkeit erzeugt, die die Spielerin auf ihrem Weg zur Erlösung von dem Fluch benötigt.

Konzeptentwicklung Games

Fluffy Tunes

EUR 20.000

Antragsteller: Rathmann, Gil Siepmann GbR, Erlangen

Plattformen: Steam, Itch.io, Google Play Store, Apple Store

Musik Rätselspiel, Single Player. In „Fluffy Tunes“ platzieren die Spieler/innen Tiere auf einem Raster, um sie musizieren zu lassen. Das Raster repräsentiert dabei den Takt, der schrittweise voranschreitet. Landet der Takt auf dem platzierten Tier, gibt dieses einen Ton von sich. Ziel ist es, durch die richtige Platzierung vorgegebene Melodien nach zu programmieren. Dabei hilft den Spieler/innen ein Set aus Bausteinen, das aus tierischen Musikanten, dem Taktstartsymbol und einem Taktrichtungssymbol besteht, die per Drag/&Drop platziert werden können.

Smiles Savings (AT)

EUR 20.000

Antragsteller: Irox Games UG, Garching-Hochbrück

Plattformen: Windows, Mac, Nintendo Switch

Stealth Platformer, Single Player. In der Welt von „Smiles Savings (AT)“ schuften die Bewohner tagtäglich hart, um Lebensfreude zu erwirtschaften. Anstatt diese zu genießen, wird sie auf einer großen zentralen Bank angespart, wo sie in Kristallform gelagert wird, um sie irgendwann später abzurufen. Dass die Bank die gehortete Lebensfreude für ihre eigenen Interessen nutzt, wissen die meisten nicht. Als Mitglied einer Widerstandsgruppe versuchen Spieler/innen, die gesparte Lebensfreude der Bank zu entwenden und sie den Menschen zurückzugeben. Dabei müssen Spieler/innen ungesehen in die Bank einbrechen. Werden sie von Mitarbeiter/innen gesehen, versuchen diese, den Hauptcharakter zu fassen.

Dynasty Keeper

EUR 20.000

Antragsteller: Crimson Company UG, München

Plattformen: Steam, itch.io, Epic Store

Dynasty Keeper ist ein strategisches Kartenspiel in Echtzeit, indem es darum geht, als Herrscher einer Burg seine Dynastie auszubauen und zu erhalten. Die Spieler/innen besitzen eine Kartenhand, welche die Handlungsoptionen darstellt und Einfluss auf die Entwicklung des eigenen Avatars hat, die der wirtschaftlichen Aspekte der Burg oder der Dynastie im politischen Sinne. In regelmäßigen Zeitabständen werden Karten von einem selbstdefinierten Deck nachgezogen. Der eigene Avatar besitzt verschiedene Werte wie Spiritualität oder Weisheit, die durch Karten beeinflusst werden können. Durch strategisches Anpassen seiner Werte gleicht kein Spieldurchlauf dem anderen.

Aggregatum

EUR 12.000

Antragsteller: van der Plauze UG, München

Plattformen: PC, Nintendo Switch

2D Puzzle Platformer. Die Spieler/innen besitzen die Kontrolle über den Aggregatzustand ihres Avatars und können auf Knopfdruck den Zustand wechseln, so dass die Fähigkeiten der einzelnen Aggregatzustände genutzt werden können. Dabei weisen die drei umgesetzten Aggregatzustände eigene Eigenschaften vor. Der Avatar kann im festen Zustand Druckplatten auslösen und bei hoher Geschwindigkeit Barrikaden durchbrechen. Im flüssigen Zustand kann er Abschnitte passieren und im gasförmigen Zustand schwebt der Avatar. Ziel ist es, die Aggregatzustände intelligent und zeitkritisch zu wechseln, um die Level zu lösen.