

## **Produktion Games**

### **Whisper 3**

**EUR 200.000**

**Antragsteller:** Aesir Interactive GmbH, München

**Plattformen:** PC, Playstation, Nintendo Switch

Open world horse-riding adventure, Singleplayer, basierend auf „Ostwind – Der große Orkan“, dem fünften Teil der erfolgreichen Film- Buchreihe. Die Heldin Ari lernt auf dramatische Weise Carlo kennen, der mit einem wandernden Pferdezirkus reist. Ari ist von der Welt des Kunstreitens fasziniert, erfährt aber auch von den Schattenseiten des Pferdeshow-Geschäfts und entwickelt einen waghalsigen Plan, um dem alternden Showpferd „Orkan“ zu helfen. Die Spieler/innen begeben sich dabei in eine große offene Welt, die sie erkunden können und in der sie immer wieder mit Herausforderungen konfrontiert werden. Sie müssen ihr Pferd pflegen, können ihre Reitfähigkeiten verbessern, erhalten Einblick in die Welt des Kunstreitens und bringen Ostwind Tricks und neue Bewegungen bei.

## **Prototypentwicklung Games**

### **Smiles Savings Banks**

**EUR 80.000**

**Antragsteller:** Irox Games UG, Garching Hochbrück

**Plattformen:** Windows, Mac, Switch

2D Stealth Platformer, Singleplayer. In einer Stadt herrscht blanke Tristesse: Die alles beherrschende Bank bietet den Bewohner/innen an, all ihren Spaß und ihre Lebensfreude in Glückskristalle zu pressen, die zu einem späteren Zeitpunkt eingelöst werden können. Aber eine kleine Gruppe von Zirkusleuten protestiert gegen diese traurige Lebensphilosophie und will den Menschen ihre Freude zurückbringen. In diesem 2D sidescroller können die Spieler/innen springen und schleichen und mit Objekten interagieren, wozu ihnen eine Reihe von ungewöhnlichen Gadgets zur Verfügung stehen. Das Spiel jongliert zwischen zwei unterschiedlichen Gefühlszuständen: Anspannung, die aus dem Weg durch die Bank entsteht und Entspannung, die im neugierigen Erkunden der Welt und dem Lösen von kniffligen Physik-Rätseln entsteht.

### **Merge City**

**EUR 60.000**

**Antragsteller:** Crayon Games GmbH, Bamberg

**Plattformen:** Android, iOS

Genrekombination aus Merge und City Building Game. Die Spieler/innen können in bekannter Merge-Manier Gegenstände kombinieren und damit ihre Stadt kontinuierlich ausbauen und verschönern. Gleichzeitig soll durch die Aneinanderreihung von kleinen Geschichten, die mit verschiedenen Personen im Spiel verflochten sind, eine emotionale Bindung an die Einwohner der Stadt erfolgen. Es wird Missionen geben, die das Freischalten von neuen Gebäuden ermöglichen, und Quests, die eine Interaktion mit den Einwohnern (NPCs) der Stadt darstellen. Das Ziel ist ein Wohlfühlspiel, in dem die Spieler/innen in eine heitere Welt mit ansprechenden Charakteren und entspannten Soundtrack eintauchen können.

## **Konzeptentwicklung Games**

### **Can't Drive This Mobile**

**EUR 20.000**

**Antragsteller:** NeoBird GmbH & Co.KG, Nürnberg  
**Plattformen:** Android, iOS, evtl. Steam

Rennspiel. Adaption des Action-Spiels des Nürnberger Unternehmens Pixel Maniacs: In „Can't Drive This“ steuert eine Person ein Auto, während eine andere gleichzeitig die Strecke baut. Die Bauteile werden hierbei zufällig bestimmt. In dieser Adaption „Can't Drive This Mobile“ soll die bekannte Spielmechanik auf die mobilen Plattformen Android und iOS gebracht und gängige Game Design Patterns umgesetzt werden, um für kürzere Spielrunden "on the go" kompatibel zu sein.

### **XRLYMPICS**

**EUR 20.000**

**Antragsteller:** Icaros GmbH, Martinsried  
**Plattformen:** iOS, Android

Sportspiel. In XRLYMPICS werden die vier Wintersportarten Rodeln, Biathlon, Eiskunstlauf und Snowboarden als Exer-Games auf die führenden mobilen Plattformen gebracht. In Verbindung mit der ICAROS CLOUD, einem in Bayern entwickelten und patentierten Balance Board, können die Spieler/innen durch ihren körperlichen Einsatz diese Wintersportarten auf digitale Weise erleben und erhalten gleichzeitig ein volles Body Workout. Das Spiel soll ein gemeinsames Erleben und sich testen innerhalb der Familie bieten.

### **ChromaGun 2**

**EUR 20.000**

**Antragsteller:** Benjamin Lochmann New Media GmbH, Nürnberg  
**Plattformen:** Steam, PS4, PS5, Xbox

First-Person-Puzzler. Wie im Vorgänger ist das Einfärben der Spielwelt mit der namensgebenden ChromaGun die Kernmechanik. Die SpielerInnen müssen die Farben korrekt mischen und die richtigen Wandabschnitte einfärben, um mit Hilfe der WorkerDroids Hindernisse zu passieren und so in die nächsten Testkammern zu gelangen. Im Gegensatz zu Teil 1 sind neue Spielmodi wie Multiplayer, oder Level Editor und ein neues technisches Grundgerüst geplant.

### **YU & ME**

**EUR 20.000**

**Antragsteller:** Umbukuu UG, München  
**Plattformen:** PC, Android, iOS

Adventure, Multiplayer. YU & ME ist ein Point and Click Adventure im Stil der Spiele von Sierra Entertainment, indem die zwei Hauptcharaktere Yume und Metus aus sieben Ebenen (welche die sieben Todsünden verkörpern) entkommen müssen. Hierzu müssen Gebiete erkundet und Rätsel gelöst werden. Die Entwickler/innen möchten die Spieler/innen mit interessanten moralischen Entscheidungen konfrontieren. Die Grundmechaniken des Spiels bestehen aus den fünf Komponenten „Untersuchen“, „Hinweise finden“, „Rätsel verstehen“, „Rätsel lösen“ und „Raum entkommen“. Die Spieldauer eines Raumes wird mit ca 20 Minuten angegeben. Jedes Rätsel soll einen egoistischen und einen utilitaristischen Lösungsweg bieten. Abhängig von der getroffenen Wahl wird es verschiedene Spielenden geben.

### **Totgeschwiegen Kapitel II**

**EUR 20.000**

**Antragsteller:** Active Fungus Studios GbR, München  
**Plattformen:** PC, PS5, Xbox

Adventure RPG. „Totgeschwiegen“ ist ein Third-Person RPG, welches im ländlichen Bayern im Jahr 1866 spielt. Ziel des Spiels ist es, mehrere Mordfälle aufzuklären. Der Ausgang und die Entwicklung der Geschichte sowie das Verhalten der Dorfbewohner/innen wird von den Entscheidungen, die die Spieler/innen treffen, beeinflusst. Sie erkunden ein Dorf und seine Umgebung, führen Dialoge mit den Bewohner/innen oder schleichen sich nachts an Wachen vorbei. Diese können Spieler/innen mit Hilfe von Steinwürfen ablenken, sich gegebenenfalls mit einer Kampfmechanik verteidigen, ihren Charakter entwickeln und die Fertigkeiten aufleveln, die in Dialogen und Choose Your Own Adventure-Parts zum Einsatz kommen.

### **Ortomnia – Broken Trinity**

**EUR 20.000**

**Antragsteller:** Mystic Shelter e.K., Nürnberg  
**Plattformen:** Steam, Epic Games, evtl später: Nintendo Switch, Xbox, PS5

Metroidvania (Action-Adventure), Singleplayer. Die Spieler/innen schlüpfen in die Rolle eines sogenannten Weltenwächters, der herausfinden muss, was für den Niedergang der Welten von Ortomnia verantwortlich ist. Typisch für Metroidvanias kombiniert das 2D Adventure die Erkundung der Umgebung und Kämpfe gegen Gegner, welche mittels Waffen oder Magie bestritten werden können. Areale, die zunächst verschlossen sind, werden zugänglich, nachdem bestimmte Key Items gefunden werden. Das Kampfsystem des Spiels soll viele verschiedene Möglichkeiten bieten, aber gleichzeitig Spieler/innen nicht mit Schadenswerten oder Sonderzuständen überfordern. Die Freischaltung von Mechaniken erfolgt vor allem durch die entdeckbaren Begleiter des Protagonisten. Sie gewähren ihm zu ihrem Design passende Bewegungsfähigkeiten, aber auch Schadenszaubern.

### **Go Red**

**EUR 20.000**

**Antragsteller:** Niklas Reinhold und Korbinian Fischer Teavelop GbR, Regensburg

**Plattformen:** iOS, Android

Location Based AR Game. Die Spieler/innen bereiten als Mars-Pionier die Marskolonialisierung vor, indem sie Technik und Rohstoffe auf dem roten Planeten warten und bergen. Dabei müssen sie durch Antippen Frachtcontainer sammeln, die Ausrüstungs- und Verbrauchsgegenstände unterschiedlicher Seltenheitsgrade enthalten. Die Kernmechanik des Spiels ist das Erfüllen von Quests in Form von Minigames, welche an markanten Orten auf der Karte erscheinen. Um schwerere Quests erfüllen zu können, müssen die Spieler/innen stetig ihren eigenen Charakter aufwerten.

### **Stream Space 9**

**EUR 20.000**

**Antragsteller:** Spaceflower UG, Nürnberg

**Plattformen:** Steam, Twitch.tv, Browser

Community-RealtimeStrategy-Idler. In Stream Space 9 übertragen Streamer/innen das Spiel über den Twitch-Kanal, so dass Zuschauer/innen diesem direkt beitreten und interagieren können. Streamer/innen stellen die Raumstation, während Spieler/innen Raumschiffe kontrollieren. In der Idler-Phase gehen die Schiffe ihrem Alltag nach, es werden Ressourcen generiert oder die Schiffe und Stationen ausgebaut. In der Event-Phase können Streamer/innen Events – wie einen Angriff auf eine Piraten-Station – nachgehen. Außerdem können die Zuschauer/innen durch das Auslösen ungerichteter Aktionen, wie das Zünden einer Mine, oder das Abfeuern einer Missile für mehr Chaos und Zuschauerspaß sorgen.

### **Capture Heights**

**EUR 20.000**

**Antragsteller:** K5 Factory GmbH, München

**Plattformen:** Mobile AR

Location Based Multiplayer Battle Arena, Multiplayer. In Capture Heights geht es darum, die Plattformen des realen Hochseilgartens zu erobern. Gespielt wird entweder im Singleplayer-Modus gegen eine Künstliche Intelligenz oder im Multiplayer-Modus in Teams gegeneinander. Wurde eine Plattform erobert, werden den Spieler/innen bzw. dem Team Punkte gutgeschrieben. Eine bereits eroberte Plattform kann von Spieler/innen des gegnerischen Teams zurückerobert werden. Sieger/innen des Spiels sind die Spieler/innen bzw. Teams, die am Ende der Spielzeit die meisten Plattformen erobert haben. Die Umsetzung ist konkret für den Hochseilgarten von Jochen Schweizer in München/Brunnthal geplant.