

**FFF Bayern – Vergabeentscheidung Games**  
**vom 16.06.2020**

FilmFernsehFonds Bayern  
 GmbH  
 Gesellschaft zur Förderung  
 der Medien in Bayern

## Produktion Games

### *Stable Girl*

**EUR 500.000**
**Antragsteller:** Aesir Interactive GmbH, München

**Plattformen:** PC, Windows, Sony Playstation, Nintendo Switch (Leadplattform)

Horse Riding Adventure, Simulation, Builder. Die Spieler/innen schlüpfen in die Rolle der Enkelin einer Gestütsbesitzerin. Aufgrund des desolaten Zustands des früher ruhmreichen Gestüts, hilft sie beim Wiederaufbau mit dem Ziel, die Bekanntheit des Gestüts in der Rennpferd-Zucht wieder aufleben zu lassen. Das Spiel bietet zahlreiche Möglichkeiten: Zu Fuß oder reitend wird die Open World des Spiels erkundet, die Beziehung zu den Pferden kann durch ein neuartiges Trait-System vertieft werden und der Aufbau einer eigenen Pferdezucht nach eigenen Vorstellungen wird geboten. Die Spieler/innen lernen dabei einen verantwortungsbewussten, rücksichtsvollen Umgang mit den Pferden und der Natur.

## Protoypenentwicklung Games

### *The Orphan: A Pop-Up Book Adventure*

**EUR 80.000**
**Antragsteller:** Langer Martines GbR Besworn Games, Nürnberg

**Plattformen:** Windows, MacOS, Nintendo Switch

Grusel-Adventure mit Run'n'Jump Elementen. Ein Kind findet auf dem Dachboden ein zerstörtes Pop-Up-Buch. Beim Lesen wird es in das Buch hineingezogen und erlebt die Abenteuer eines Waisenkindes auf der Suche nach einem neuen Zuhause. Die Spieler/innen steuern ihren Helden/ihre Heldin unter Anwendung von Faltechniken durch die Pop-Up Level und bringen somit die Geschichte von Buchseite zu Buchseite voran. Die Geschichte ist in Deutschland zu Ende des 19. Jahrhunderts angesiedelt.

## Konzeptentwicklung Games

### *Rimba, Wächter des Dschungels*

**EUR 20.000**
**Antragsteller:** Faruq Suriaganda GbR i.G., Augsburg

**Plattformen:** Windows/Mac, Nintendo Switch, Android/iOS

2D Platformer/Point-and-Click Adventure. Die Spieler/innen schlüpfen in die Rolle von Rimba, einem Waldgeist, der die Form eines Orang-Utans annimmt, um sein Territorium im Dschungel Borneos vor Menschen zu schützen. Im Story-Modus verteidigen die Spieler/innen den Dschungel, indem sie ihn vor Umweltverschmutzung befreien, gefangene Tiere retten und Waldrodungen stoppen. Dieser Modus bedient sich Platformer-Mechaniken, die Geschick abfordern. Der Rettungsstation-Modus implementiert klassische Point-and-Click-Mechaniken. Hier steuern die Spieler/innen eine ambitionierte Nachwuchs-Tierforscherin. Dieser Modus setzt verstärkt auf die Vermittlung von Wissen rund um den Regenwald und seinen Bewohnern.

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

### Saligia

EUR 20.000

**Antragsteller:** Florian Amthor GbR, Köfering

**Plattformen:** Steam, Nintendo Switch

---

Top-Down Action-Adventure. Die Spieler/innen starten ihre Reise in Saligia, der Hauptstadt des zerrütteten Landes Erydia. Dessen Bewohner sind von einem kollektiven Erinnerungsverlust geplagt und finden nur in der Hauptstadt Frieden, da die angrenzenden Provinzen von den sieben Todsünden beherrscht werden. Jede Provinz wird von einer der sieben Sünden dominiert, was sich auf Gegner- und Leveldesign sowie den Art Style auswirkt. Ziel ist es, jede Provinz von ihren Lastern und Bossen zu befreien, um sich zuletzt in das Innere des Tempels in Saligia zu begeben. Um einen steigenden Schwierigkeitsgrad zu gewährleisten, wird an einem Skalierungssystem gearbeitet, das den Gegner dynamisch anhand der besiegten Gegner anpasst.

### Battlemons

EUR 20.000

**Antragsteller:** FDG Entertainment GmbH, München

**Plattformen:** App Store, Google Play, Amazon Appstore

---

Action Adventure. Die Spieler/innen stranden als Weltraumreisende auf einem fremden Planeten. Dort gibt es eine fortschrittliche, menschenartige Spezies und die Battlemons – kleine, mysteriöse Kreaturen. Ziel ist es, mit allen zusammen den Planeten vor einer dunklen Gefahr zu retten. Die Spieler/innen steuern ihr jeweiliges Battlemon über ein onscreen Steuerkreuz. Wird dieses losgelassen, gehen die Battlemons in den Angriffsmodus über. Darüber hinaus können im Metagame die Fähigkeiten der Battlemons erweitert und verbessert werden, um so das Spiel voranzutreiben.

### Let's code Drones

EUR 20.000

**Antragsteller:** AntMe! GmbH, Grafrath

**Plattformen:** Windows

---

Strategiespiel. Das Lernspiel vermittelt auf spielerische Weise Programmierkenntnisse. Die Spieler/innen verkörpern dabei einen Klempner, der mithilfe von Putzrobotern Rohre reinigt. Während sich die Roboter in den ersten Levels noch manuell steuern lassen, ist ein direktes Steuern der Roboter ab einem gewissen Level nicht mehr möglich und das Core Game mit immer komplexer werdenden Aufgaben wird etabliert. Der Core Loop besteht aus zwei Phasen: In der Entwicklung werden die Roboter programmiert, in der zweiten Phase wird simuliert, welche Auswirkungen der Code auf die Spielszenen hat und ob das Spielziel erreicht wurde oder Korrekturen vorgenommen werden müssen.

### Heal the World

EUR 20.000

**Antragsteller:** SenAm Games UG (haftungsbeschränkt), München

**Plattformen:** Steam, Gog

---

Narrative Simulation. Die Spieler/innen haben die Aufgabe, Informationen über den Klimawandel im Zeitraum von 1980 bis 2030 zu recherchieren und damit politische Akteure zu beeinflussen. Abhängig von ihren Aktionen ändert sich die Geschichte und das Voranschreiten des Klimawandels. Dabei wird jedes Jahr in zwei Phasen geteilt. Zuerst sammelt der Spieler/die Spielerin Informationen und führt Gespräche. Anschließend werden die Ergebnisse an politische Akteure weitergegeben. Die Auswirkungen ihrer Handlungen erfahren die Spieler/innen immer am Ende eines Jahres. Der Look des Spiels erinnert an eine TV-Doku. Charaktere und Orte werden gezeichnet, orientieren sich aber an realen Referenzfotos.

### **Splinters**

**EUR 20.000**

**Antragsteller:** HDF Games UG (haftungsbeschränkt), Augsburg  
**Plattformen:** Steam, GOG

Rundenbasiertes Escape-Game im Puppenhaus-Look. In einer isometrischen Top-Down-Perspektive müssen die Spieler/innen als eine junge Diebin heimlich die Villa eines Adligen infiltrieren, um einen okkulten Gegenstand zu entwenden. Sobald sie den Gegenstand in ihren Besitz gebracht haben, wird ein Ritual ausgelöst, das die Villa in eine Art Alptraumwelt zieht. Ziel ist es, diesem Alptraum zu entkommen. Die Räume der Villa sind in Kacheln aufgeteilt, auf denen die Spieler/innen sich bewegen. Objekte, mit denen interagiert werden kann, sind hervorgehoben. Ein weiterer großer Teil des Spiels besteht daraus, Rätsel zu lösen, um Abschnitte in der Villa freizuschalten. Geplant werden drei Schwierigkeitsstufen, um viele Spieler/innen anzusprechen. Begleitend zu den Aktionen leitet eine Erzählstimme durch das Spiel.

### **The Frontier Saloon**

**EUR 20.000**

**Antragsteller:** Don VS Dodo GmbH i.G., München  
**Plattformen:** Windows

Narratives Management Spiel. Die Spieler/innen schlüpfen in die Rolle einer verwitweten Saloon-Besitzerin, die im Wilden Westen überleben muss. Tagsüber steht das Management des Saloons im Vordergrund, indem Gäste bewirtschaftet und unterhalten werden müssen. Nachts besteht die Aufgabe darin, den Ausbau des Saloons voranzutreiben und das Personal zu managen sowie Gespräche mit der Belegschaft zu führen. Je nachdem, wie die Spieler/innen auf die jeweiligen Bedürfnisse der Gäste und des Personals eingehen, wirkt sich das Handeln unterschiedlich auf den Spielverlauf aus.