

Galaxy Racers



- * Publisher: Ubisoft
- * Developer: kunst-stoff GmbH
- * Platform: Nintendo DS
- * Genre: Strategy, Racing, Puzzle
- * Languages: English, French, Spanish, Italian, German





kunst-stoff
Interactive Media and Games



UBISOFT

medienboard
Berlin-Brandenburg GmbH



Contents

- 3 Galaxy Racers
- 4 Übersicht
- 5 Story
- 8 Gamedesign/Gameplay
- 13 Lerninhalte
- 14 Art
- 22 Unsere Geschichte
- 24 Auszeichnungen
- 25 Impressum



Galaxy Racers

Galaxy Racers ist ein Knobel-Strategie-Rennspiel für Kinder (6-10) basierend auf einem innovativen Gameplay (siehe Gamedesign).

Das Spiel vereint verschiedene Lerninhalte (siehe Lerninhalte) mit einer komplexen und etwas verrückten Abenteuergeschichte (siehe Story), welche mittels Animationen und Comics (siehe Art), in einem coolen 3D und 2D Design erzählt wird.



Übersicht



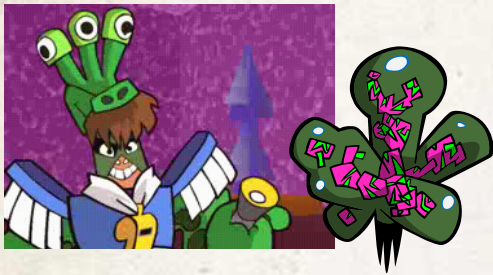
- Schlüpf in die Rolle eines witzigen Alien-Teenagers
- Flieg mit Deinem Raumschiff zu sechs fernen Planeten
- Core Game: Spiel in 19 spaßigen Missionen das verbotene TroubleRace
- erlebe viele verschiedene aufregende Gameplay-Varianten
- Löse zahlreiche knifflige Aufgaben
- Enthülle das Rätsel um den unbekannten Schurken, der die Galaxis unter seine Kontrolle bringen will!



1. Story



Fazer ist der übelste Schurke im ganzen Universum und kennt nur ein Ziel: er will die Galaxis beherrschen! Um die Macht an sich zu reißen, will er die Chaos-Energie des Planeten Chaos Star aufsaugen. Dazu muss er den Chaos Planeten aber erst zum Leben erwecken. Und um das zu schaffen, sorgt Fazer zunächst für eine Menge Unruhe und Chaos im Universum. Denn jedes Mal, wenn Regeln gebrochen werden, wächst der Chaos Planet und produziert mehr Chaos-Energie für Fazer. Also verkleidet sich Fazer als Einwohner der verschiedenen Planeten der Galaxis und sorgt für jede Menge Probleme im Straßenverkehr!



Auf dem Planeten Mars verkleidet er sich als Wachmann und entwendet so dem Museum of Intergalactic Inventions die Chaos Crux: eine mächtige Waffe, mit der man noch viel mehr Unordnung schaffen kann. Mit der Chaos Crux bringt er alle Monumente der Erde durcheinander. Das lässt den Chaos Planeten enorm wachsen - und Fazer macht sich auf den Weg, um dessen Chaos-Energie aufzusaugen.

Zum Glück gibt es aber unsere Helden, die Troubleracers! Das ist eine Teenager-Gang, die selbst Fazers Unruhestiftung zum Opfer fällt: Fazer tauscht heimlich Verkehrszeichen aus und lockt unsere Helden damit in eine Polizeikontrolle. Als Strafe werden sie vom Lehrer Smugg und dem Verkehrspolizisten Officer Ogg auf Verkehrspatrouille auf ferne Planeten geschickt.

Das ist aber schrecklich langweilig und die Gang ist froh, Computergenie I.T. zu kennen: Dank I.T.s Hack-Attacke auf die Boardcomputer der Patrouillen-Raumschiffe spielen sie das verbotene Troublerrace, bei dem sie heimlich die Fahrrouten der Einwohner der verschiedenen Planeten mit Verkehrszeichen manipulieren. Dabei hilft die Gang aber immer Einwohnern in Not (und lernt dabei wie nebenbei auch die Verkehrszeichen!).

Auf der Erde geht es zum Beispiel darum, die Sandburg des Strandboys Dave de Wave zu retten - die Katzenlady Miss Fitz hat es nämlich auf den Sand für ihre Katzenklos abgesehen. Oder auf dem Unterwasserplaneten Aquarius: hier helfen unsere Helden der Umweltschützerin Lora Crab, Unterwasser-Windmühlen zu installieren und Lora vor dem gefräßigen Wassermolch Gurgle zu retten.





Story

Unsere Helden erleben also aberwitzige Abenteuer und kommen Fazer dabei langsam auf die Schliche: Jedes Mal, wenn Fazer Verkehrsregeln bricht, schlägt das Raumschiff Alarm und schießt ein Bild des Übeltäters -- schließlich befinden sich unsere Helden eigentlich ja auf Verkehrspatrouille.

Auf der Jagd nach Fazer bringt die Gang das angerichtete Chaos erstmal wieder in Ordnung. Und bald haben unsere Helden den Beweis für Fazers üble Machenschaften in der Hand: als Fazer versucht, nach einer seiner Übeltaten zu entkommen, verliert er seine Kostüme, und unsere Helden reimen sich zusammen, wer hinter all den Verkehrssünden und dem Chaos steckt: Fazer!

In einem ersten Kampf besiegen unsere Helden Fazer auf der haarigen Nase von Chaos Star. Zu Hilfe kommt ihnen dabei die Cosmos Crux, das gute Gegenstück zur Chaos Crux. Am Ende kollabiert Chaos Star und wird zu Fazers Haustier. Jetzt ist Fazer aber mächtig sauer: seine Pläne sind durchkreuzt und er will Rache! Jetzt will er den spießigen Heimatplaneten unserer Helden zerstören: Sirius. In der Zwischenzeit aber sind unsere Helden bei Lehrer Smugg selbst unter Verdacht geraten und müssen ihre Unschuld beweisen.

Aber welch ein Schock! Bevor die Troubleracer Mr. Smugg die Fotos und Kostüme zeigen können, die eindeutig Fazers Schuld beweisen, hat Fazer die Beweisstücke und dazu noch die Cosmos Crux an sich gebracht!

Um in aller Ruhe den Heimatplaneten unserer Helden in Chaos zu stürzen, will Fazer nun die Cosmos Crux zerstören. Er wirft sie in den weiten Ozean des Unterwasserplaneten Aquarius, wo sie blitzschnell von einem Oktopus verschlungen wird. Glücklicherweise wird das nun kranke Tier dank der Hilfe unserer Helden durch Dr. Che Guppy geheilt. Jedoch würgt der Oktopus die Cosmos Crux wieder aus, wodurch sie an die Oberfläche von Aquarius gelangt und – pardaut! – wieder in die Hände des Schurken fällt! Fazer startet einen zweiten Versuch und will die Cosmos Crux auf dem Planeten Horribilis zerstören. Hier kämpfen dann unsere Helden gegen die mächtigen Goatzillies – und können die Cosmos Crux glücklicherweise wieder an sich bringen.



Story

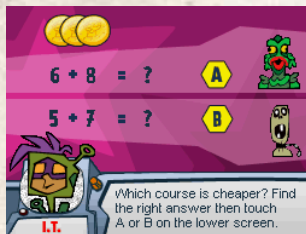
Am Ende begegnen sich unsere Helden und Fazer zum Showdown auf Sirius. Das Problem: Fazer hat Officer Ogg und den Lehrer Mr. Smugg mittels der Chaos Crux manipuliert. Sie kämpfen jetzt auf seiner Seite! Aber mit Hilfe der Cosmos Crux gelingt es unseren Helden in abenteuerlichen Missionen, Fazer zu besiegen und die Verzauberung des Lehrers und des Polizisten zu lösen.

Während der spannenden Jagd nach Fazer erleben die Spielenden nicht nur eine abenteuerliche Geschichte: Das Gameplay verbindet in einigen Missionen geschickt das intuitive Kernspielprinzip (Troublance) mit kindgerechten Lerninhalten:

Zum Beispiel lernen die Spieler in einer Geographie-Mission wichtige Monumente und Kulturgüter der Erde und deren Heimatländer kennen, indem sie dem begriffsstutzigen Dim Weasel helfen, die von Fazer durcheinander gebrachten Monumente zurück an Ort und Stelle zu fahren. Oder die Kinder üben in einer Mathematik-Mission Rechnen, indem sie dem Umweltaktivisten Robin Blubb auf Aquarius helfen, die Anzahl seiner Essenslieferungen richtig auszurechnen.

Und natürlich lernt man viel über Verkehrsregeln und Sicherheit im Straßenverkehr.

Die Geschichte steckt außerdem voller lustiger Überraschungen und liebevoller Details: Viele der Charaktere sind satirisch angelehnt an andere bekannte Figuren: da wären zum Beispiel der Monsterraffe DingDong, der seine Freundin vor den bösen Goatsilly retten will, oder die Aktivisten Robin Blubb und Lora Crab welche für die gute Sache auf Aquarius kämpfen.



2. Gamedesign/Gameplay

TroubleRace: ein neues, ausgezeichnetes Spielprinzip (Hamburger Games Award für Konzept)

Das Spielprinzip beim Core Gameplay (TroubleRace):

- Einzelne oder mehrere Fahrzeuge fahren in einem Straßennetz automatisch von unterschiedlichen Startpositionen auf kürzestem Weg zu einem/mehreren Ziel/en
- Die Routen sind eingezeichnet
- verändere mit Verkehrszeichen die Fahrtrouten (Drag and Drop)

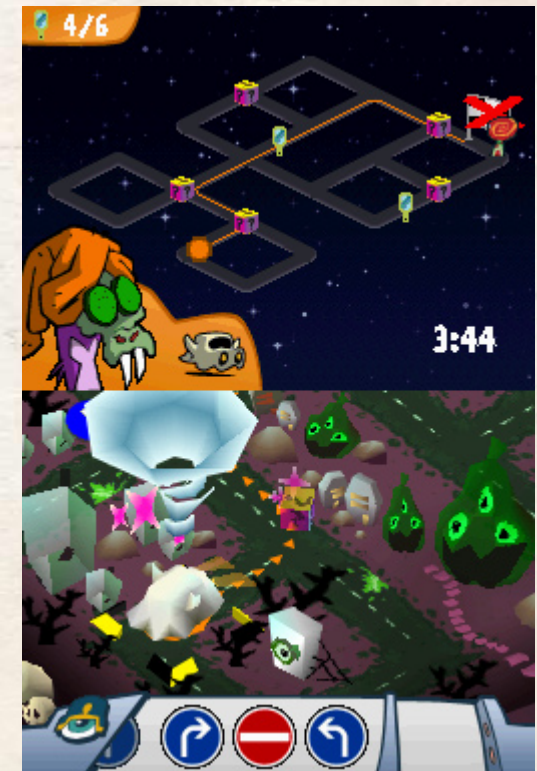


Gamedesign/Gameplay

Benutze I.T.s verrückte Spezialwaffen, um das Rennen zu verschärfen. Die Spezialwaffen können in den Welten eingesammelt werden und können dann mittels Drag and Drop auf die Fahrzeuge gezogen werden.

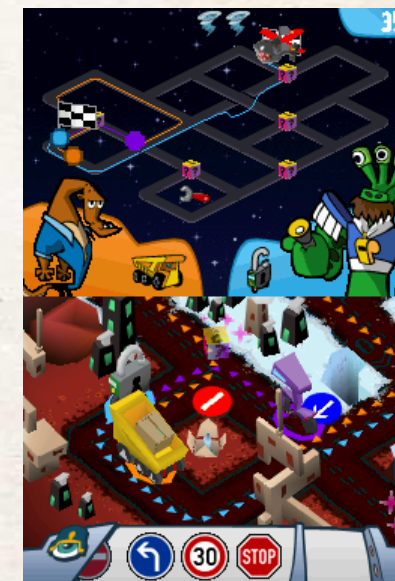
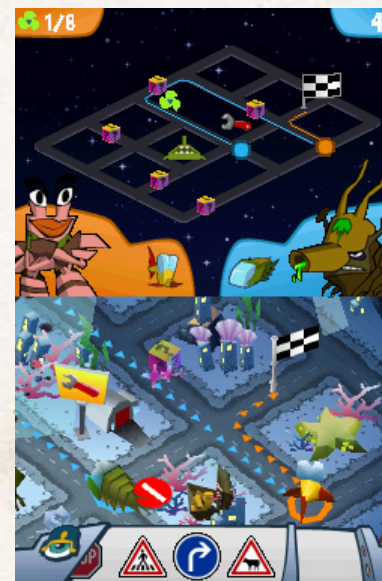
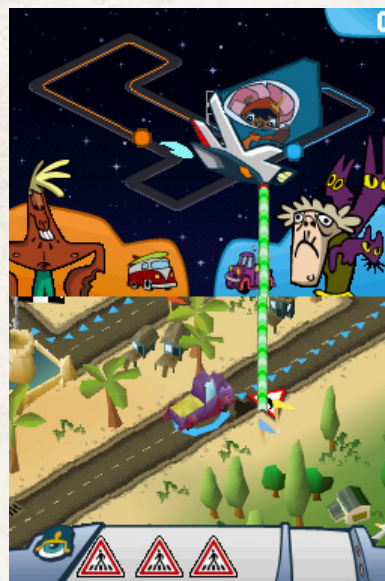
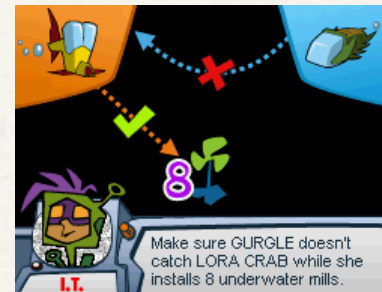
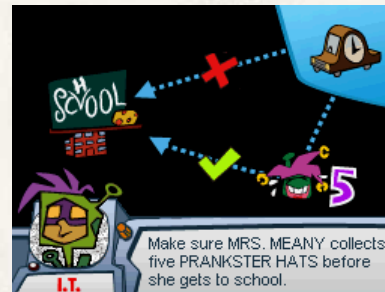


Regen	Macht langsamer für eine bestimmte Zeit
U-Turn	Fahrer wendet
Twister	Wirbelsturm bläst Fahrzeug an andere Position
Sirene	Macht schneller für eine bestimmte Zeit
Unsichtbarkeit	Macht unsichtbar (unverletzbar) für eine bestimmte Zeit
Werkstatt	Man muss zur nächsten Werkstatt
Brainwash	Fahrer welche die Regeln ignorieren halten sich an die Regeln für eine bestimmte Zeit



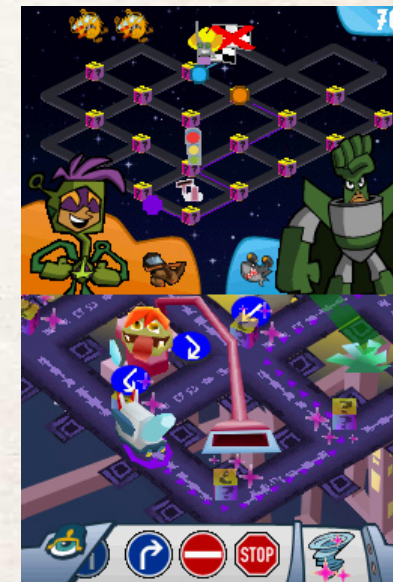
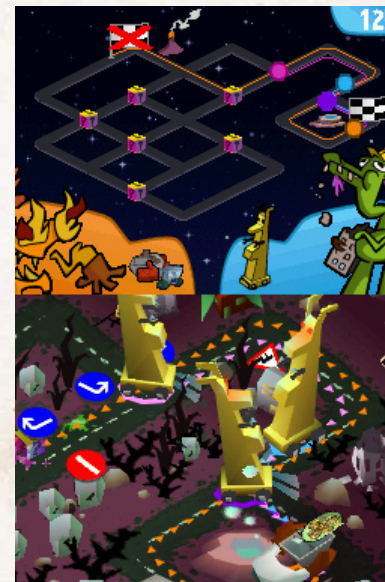
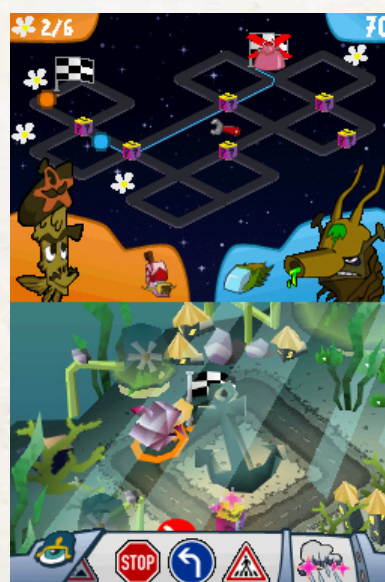
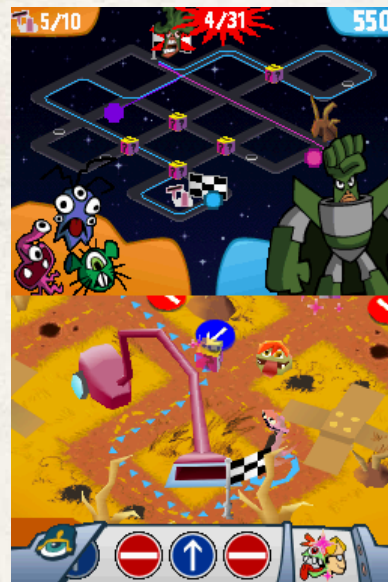
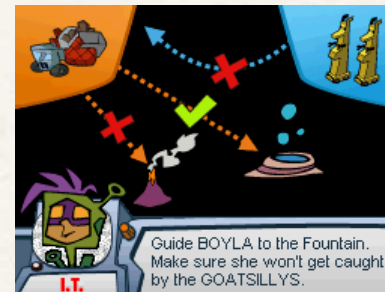
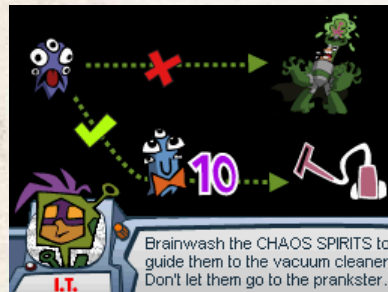
Gamedesign/Gameplay

Das Gameplay wird immer komplexer und variiert. Es müssen Objekte eingesammelt, Fahrer umgelenkt oder beschützt bzw. Gegner aufgehalten bzw. eingefangen werden. Die Missionen werden als Comics beschrieben und in Form von Rebriefings (s.u.) noch mal erklärt. Eine Minimap (s.u) hilft dem Spieler den Überblick zu behalten.



Gamedesign/Gameplay

Vor allem die komplexen Missionen gegen Ende des Spiels können unendlich oft gespielt werden, ohne sich zu wiederholen: Der Spielverlauf ist unvorhersehbar und immer wieder anders.
Die Boss-Level bieten dabei eine ganz besondere Herausforderung.



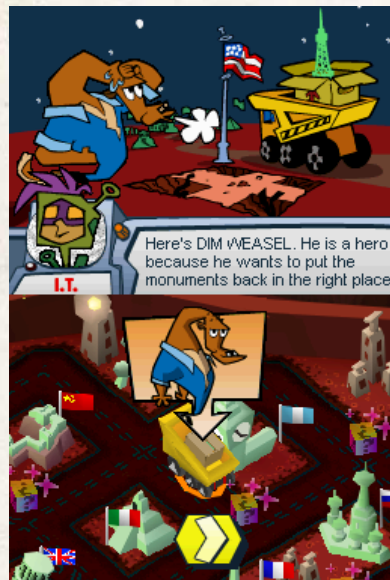
Gamedesign/Gameplay

Wir haben die Lerninhalte geschickt mit dem Gameplay verwoben.

Hier ein Beispiel: Geographie

Fazer hat auf Mars in der Erdkolonie alle Monumente der Erde durcheinander gebracht.

Diese stehen jetzt neben den falschen Länderflaggen. Dim Weasel will wieder alles in Ordnung bringen. Nur leider ist er zu doof und fährt immer zur falschen Flagge. Die Spieler müssen Dim Weasel also zu den richtigen Flaggen leiten. Und dabei darauf achten, dass Fazer ihn nicht erwischt!



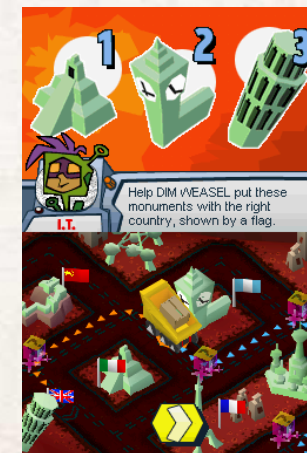
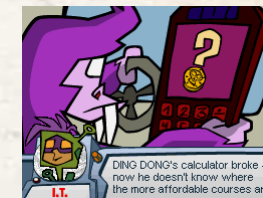
3. Lerninhalte

Von Verkehrszeichen bis Sozialverhalten

Das Spiel beinhaltet Lerninhalte aus folgenden Bereichen:

- Verkehrszeichen: lerne die Verkehrszeichen, indem du sie einsetzt und direkt ihren Effekt erkennst
- Sicherheit im Straßenverkehr
- Mathematik: lerne zählen und Gleichungen lösen
- Geographie: lerne wichtige Monumente und Kulturgüter der Erde kennen
- Geschichte: erfahre wichtige historische Ereignisse der Menschheitsgeschichte
- Umweltschutz: erfahre die Bedeutung von sauberer Energie
- soziales Verhalten: lerne, wie wichtig faires Verhalten und Zivilcourage sind

Die Lerninhalte wurde von Experten erstellt bzw. evaluiert.



4. Art

Das Design von Galaxy Racers ist vor allem von einem coolen 2D Comic-Design geprägt. Das Spiel beinhaltet unzählige phantasievolle und lustige Kreaturen die in verschiedenen, liebevoll und lebendigen 3D Welten ihre Abenteuer erleben.





kunst-stoff
Interactive Media and Games



UBISOFT

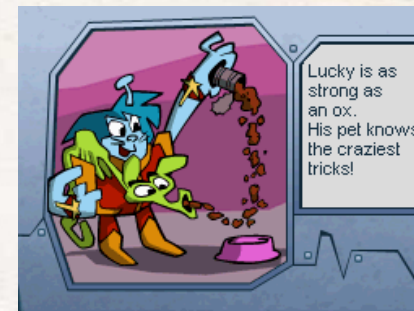
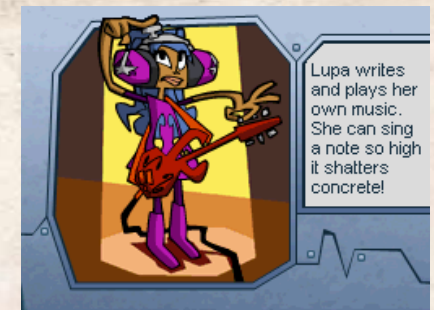
medienboard
Berlin-Brandenburg GmbH

gamecity Hamburg
Hamburg Work Games Board

projekt Zukunft



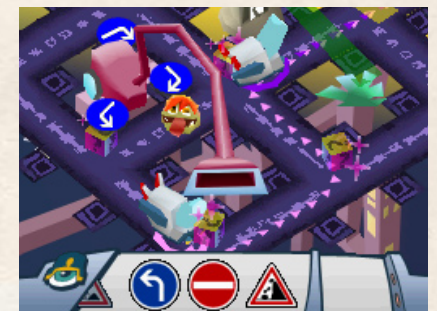
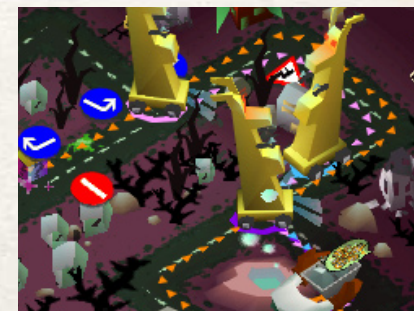
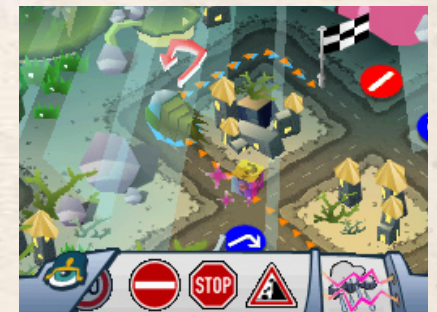
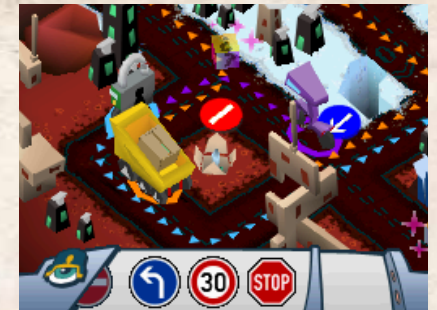
Art: Wähle eine/n Spieler/in



Art: Flug zu den Planeten



Art: Troublerrace in verschiedenen Welten und Missionen





kunst-stoff
Interactive Media and Games



UBISOFT

medienboard
Berlin-Brandenburg GmbH

gamecity Hamburg
Hamburg Work Games Board

projekt Zukunft



Art: Fazer stiftet verkleidet Chaos



Art: Lernspiele





kunst-stoff
Interactive Media and Games



UBISOFT

medienboard
Berlin-Brandenburg GmbH

gamecity Hamburg
Hamburg Work Games Board

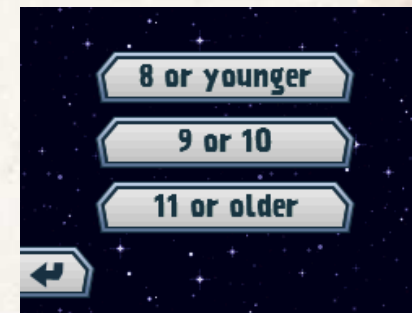
projekt Zukunft



Art: Figuren



Art: Menus



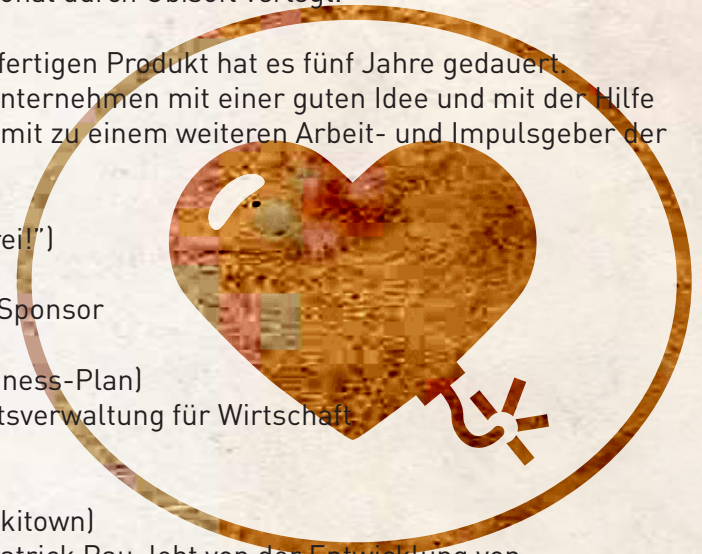
5. Unsere Geschichte

kunst-stoff ist ein junges Spieleentwicklungsstudio.
Das Studio mit Sitz in Berlin beschäftigt zur Zeit ca. 15 Mitarbeiter.

2008 gelang es kunst-stoff, mit einer eigenen Spielidee den renommierten internationalen Publisher Ubisoft als Publisher zu gewinnen.
Galaxy Racers, ein Knobel-Rennspiel für Kinder wird seit 2010 in fünf Sprachen international durch Ubisoft verlegt.

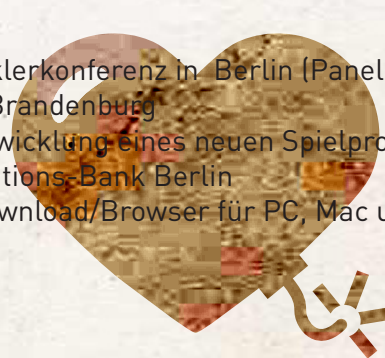
Bis zur Fertigstellung von Galaxy Racers war es ein steiniger Weg: Von der Idee bis zum fertigen Produkt hat es fünf Jahre gedauert. Wir meinen, dass die Geschichte von kunst-stoff sehr gut demonstriert, wie ein junges Unternehmen mit einer guten Idee und mit der Hilfe deutscher Förderprogramme erfolgreich ein Spieleentwicklungsstudio aufbauen und damit zu einem weiteren Arbeit- und Impulsgeber der Kreativwirtschaft werden konnte.

- 2004 - Idee für das Gameplay (Spielprinzip) als Verkehrslernspiel (Arbeitstitel "Bahn frei!")
- 2005 - erste Akquise auf der Gamescon in Leipzig
 - Cornelsen interessiert sich für das Projekt, wünscht sich aber zusätzlich einen Sponsor
 - Beginn der Sponsor Akquise
 - Gewinn des ersten Preises des Hamburger Games Award (für Konzept und Business-Plan)
 - Patrick Rau (Erfinder) wird Kopf des Monats, Projekt Zukunft der Berliner Senatsverwaltung für Wirtschaft
- 2006 - Daimler Chrysler hat reges Interesse an dem Spielkonzept:
 - Es wird über eine Zusammenarbeit verhandelt (Integration des Gameplay in Mokitown)
 - kunst-stoff, damals noch ein Verbund freier Mitarbeiter unter der Leitung von Patrick Rau, lebt von der Entwicklung von Spielexponaten für Volkswagen (i.A. Volke Kommunikations-Design)



Unsere Geschichte

- 2007
- Daimler Chrysler entscheidet sich gegen die Zusammenarbeit
 - medienboard Berlin-Brandenburg bietet neues Förderprogramm für digitale Inhalte
 - aufgrund nicht vorhandenen Eigenkapitals bleibt diese Förderung zunächst unerreichbar
 - kunst-stoff baut Kooperation mit Universität Potsdam auf
 - Diese Kooperation und etwas Eigenkapital verhelfen zur gewünschten Förderung durch das medienboard von 32.000 Euro
 - Beginn der Entwicklung eines Prototypen (PC, Flash)
 - kunst-stoff lebt finanziell noch immer hauptsächlich von der Entwicklung von Spielexponaten für Volkswagen (i.A. Volke Kommunikations-Design)
- 2008
- Kontakt zu Ubisoft über Festival of Games in London
 - Erfolgreicher Pitchtermin bei Ubisoft in Paris
 - Gründung der GmbH mit Hilfe eines Kredits
 - Unterzeichnung eines Vertrags mit Ubisoft (nach 4 Monaten Verhandlungen)
 - Teilnahme des Spielkonzeptes (nun unter dem Arbeitstitel "The Troublemakers") durch Co-Autorin Maike Coelle an der Akademie für Kindermedien
 - Förderpreis der MDM für das Beste Kindermedienprojekt in Entwicklung
 - kunst-stoff wird Mitglied im Game-Verband
 - kunst-stoff lebt noch immer von der Entwicklung von Spielexponaten für Volkswagen (i.A. Volke Kommunikations-Design)
- 2009
- Produktion des Spieles für Ubisoft
 - weitere Förderung durch das medienboard Berlin-Brandenburg.
- 2010
- Fertigstellung des Spiels Galaxy Racers
 - Präsentation von Galaxy Racers auf der Entwicklerkonferenz in Berlin (Panel Förderprogramme)
 - kunst-stoff wird Mitglied bei media.net Berlin-Brandenburg
 - kunst-stoff entwickelt Businessplan für die Entwicklung eines neuen Spielprojektes
 - Erhalt einer stillen Beteiligung durch die Investitions-Bank Berlin
 - Beginn der Entwicklung eines neuen Spiels (Download/Browser für PC, Mac und auch iPhone, iPad, iPod)



6. Auszeichnungen



gamecity:Hamburg
Hamburg@work Games-Award

projektzukunft Initiative für Berlin



2005 BahnFrei!, First Price Hamburg Games Award (For concept)

2005 Head of the month, Project Future, Senate Department for Economics, Technology and Women's Issues, Berlin (For winning the Hamburg Games Award)

2007 Promotion award of the MDM (For best Kids Media Project, Academy of Kids Media 2007)

2010 Deutscher Entwicklerpreis für das Beste Kinderspiel





kunst-stoff
Interactive Media and Games



UBISOFT

medienboard
Berlin-Brandenburg GmbH

gamecity Hamburg
Hamburg Work Games Board

projekt Zukunft



Impressum



kunst-stoff GmbH

Rungestrasse 22-24
10179 Berlin

Managing and Creative Director: Patrick Rau

Amtsgericht Charlottenburg
HRB 116779 B
Ust-IdNr. DE262805276

Tel/Fax: +49 (0)30 23457178
info@kunst-stoff.de

www.kunst-stoff.de

(c) kunst-stoff
All rights reserved

