



Steckbrief

Entwickler

Golden Orb UG (haftungsbeschränkt)

Ansässig in Witten, Deutschland

Gegründet

Mai 2018

Website

<https://www.golden-orb.de/>

Kontakt für Presse und Geschäftspartner

mail@golden-orb.de

Soziale Medien

<https://www.facebook.com/goldenorbgames/>

<https://twitter.com/GoldenOrbGames>

<https://www.instagram.com/goldenorbgames/>

<https://www.youtube.com/channel/UCA1GRO3hxZFMELVDoOiO75g/>

Projekte

Titel

»Aschenputtel - ein interaktives Märchen«

Veröffentlichung

16. August 2018 (EU), 23. August 2018 (USA, CAN, AUS, NZ)

Plattformen

Android & iOS

Sprachen

Deutsch

Englisch

Store Links

<https://play.google.com/store/apps/details?id=de.golden.orb.aschenputtel>

<https://itunes.apple.com/de/app/golden-orb-aschenputtel/id1404600607?mt=8>

Kenndaten

- Interaktive Geschichte mit kleinen Rätseln
- Neuinterpretation einer traditionellen Geschichte basierend auf der Fassung von Perrault
- Handgezeichnete Illustrationen und Animationen
- Eigens für diese App komponierte Musik
- Komplett auf Deutsch und Englisch mit den professionellen Sprechern Sky du Mont, Lisa Pitt und Geoffrey Steinherz vertont
- Für Kinder optimierte Bedienung
- Sicheres Umfeld ohne Werbung, ohne In-App-Käufe und ohne Datenerhebung
- Auch ohne Internetverbindung voll funktionsfähig
- Empfohlen für Mädchen und Jungen im Alter von 4 bis 8
- 10 erzählte Szenen mit erkundbaren, interaktiven Inhalten
- 8 interaktive Szenen, in denen der Spieler hilft, die Geschichte fortzuführen
- 3 Mini-Spiele, die in den Erzählfluss eingebettet sind

Golden Orb Kurzvorstellung

Golden Orb ist ein junges, unabhängiges Entwicklungsstudio aus Nordrhein-Westfalen, das sich vornehmlich mit der Erstellung von interaktiven Kinderbüchern für Tablets und Smartphones befasst. Die Entwickler legen großen Wert auf hohe handwerkliche Qualität und eine kindgerechte Umsetzung. Daher bieten sie ihre Produkte zu einem festen Verkaufspreis an, die Apps enthalten weder Werbung noch weitere Kaufoptionen innerhalb der Anwendung. Die Veröffentlichung von »Aschenputtel - ein interaktives Märchen«, das erste interaktive Kinderbuch aus dem Hause Golden Orb, erscheint am 16. August 2018 in den europäischen App Stores. Die Veröffentlichung in den USA, Kanada, Australien und Neuseeland ist für den 23. August 2018 geplant.

Golden Orb wurde 2018 von Katharina Kühn (Illustratorin, Animatorin & Game Designerin) und Sonja Hawranke (Programmiererin, Autorin und Game Designerin) gegründet. Zuvor haben beide Gründerinnen mehrere Jahre zusammen in Festanstellung für ein Kölner Entwicklungsstudio gearbeitet. Somit bringen sie Einiges an Berufserfahrung im Bereich der Spieleentwicklung in ihr Unternehmen mit ein. Sie legen viel Wert auf Teamgeist und den Blick über den eigenen Tellerrand

hinaus, daher spenden sie einen festen Prozentsatz der Gewinne, die Golden Orb erzielt, an Kinderhilfsorganisationen.



Golden Orb - Spieleentwicklung mit Herz

Golden Orb erfüllt Wünsche. Zum einen den Wunsch der beiden Gründerinnen, Freude an ihrer Arbeit zu haben, indem sie Produkte entwickeln können, hinter denen sie voll und ganz stehen. Zum anderen den Wunsch der Nutzer ihrer Apps nach guter Unterhaltung. Das 2018 von Katharina Kühn und Sonja Hawranke gegründete, unabhängige Entwicklungsstudio erstellt interaktive Kinderbücher, mit denen traditionelle Geschichten in dem Golden Orb eigenen Erzählstil für Smartphones und Tablets neu aufgelegt werden. Dabei liegt den Entwicklerinnen am Herzen, dass ihre Apps komplett kindgerecht umgesetzt sind. Das bezieht sich nicht nur auf die Geschichte und das Bedienkonzept der App, sondern auch auf das Geschäftsmodell: Die interaktiven Kinderbücher werden zu einem festen Verkaufspreis angeboten, sie enthalten weder Werbung noch In-App-Käufe.

Bei ihrer Neuinterpretation der traditionellen Geschichten legen sie großen Wert auf die Vermittlung von Selbstbestimmung und einer toleranten, von Liebe getragenen Weltsicht. Die von ihnen

erschaffenen Charaktere nehmen ihr Schicksal selbst in die Hand und entsprechen bewusst nicht den in den Medien gängigen Schönheitsidealen. Die Figuren entwickeln eine ganz eigene Schönheit, die vor allem auch durch ihre innere Einstellung und ihren Umgang mit anderen Lebewesen getragen wird statt durch äußere Merkmale wie die dünnste Taille oder den muskulösesten Oberkörper. Die Entwicklerinnen möchten Kindern mit ihren Geschichten frühzeitig vermitteln, dass Schönheit vielfältig ist, nicht schablonenhaft.

Das Gründerinnenduo will hoch hinaus - nicht in Form von rekordverdächtigen Umsätzen oder schnellem Firmenwachstum, sondern in Bezug auf den Bekanntheitsgrad ihrer interaktiven Kinderbücher. Sie möchten weltweit möglichst viele Kinderaugen zum Leuchten bringen und dabei auch die Bekanntheit europäischer Hausmärchen, Sagen und Legenden international steigern, vor allem die der unbekannteren Geschichten. Mit ihrer ersten App »Aschenputtel - ein interaktives Märchen« schicken sie zunächst die Neuauflage einer recht bekannten Erzählung in die große, weite, digitale Welt hinaus. Damit möchten sie zum einen den Menschen durch die gute Vergleichbarkeit ermöglichen, zu prüfen, ob ihnen der Golden Orb eigene Erzählstil gefällt, zum anderen möchten sie zeigen, dass sie auch bei einer oft erzählten Geschichte Neues zu bieten haben. Die Veröffentlichung des ersten interaktiven Kinderbuchs aus dem Hause Golden Orb ist innerhalb der EU für den 16. August 2018 und in den USA, Kanada, Australien und Neuseeland für den 23. August 2018 geplant.

Aus der Sicht der Entwicklerinnen

Golden Orb ist ein unabhängiges Spielestudio aus dem Ruhrgebiet. Es wurde von uns, Katharina Kühn (Grafikerin) und Sonja Hawranke (Softwareentwicklerin) gegründet. Bislang bilden wir beide auch das komplette Entwicklerteam von Golden Orb, das mit magischen Bits und bunten Pixeln stimmungsvolle, interaktive Kinderbücher kreiert.

Auf den ersten Blick sind unsere Aussichten nicht sonderlich rosig: Leute prophezeien uns immer wieder, dass wir mit einem Geschäftsmodell wie dem unsrigen – bezahlte Apps ohne Werbung und ohne In-App-Käufe – verhungern werden. Allerdings halten wir weder Werbung noch In-App-Käufe für angemessene Inhalte in Produkten, die auf Kinder ausgelegt sind und sind nicht bereit, von dieser Überzeugung abzuweichen. Da wir bereits viele Jahre in der Spielebranche gearbeitet haben, ist uns bewusst, dass das Umsatzpotential von Freemium Apps um ein Vielfaches höher ist als das von bezahlten Apps. Dem Freemium Trend der Spieleindustrie zu entkommen, war einer der Gründe, weshalb wir uns dazu entschlossen haben, eine eigene Firma zu gründen.

Im Laufe der Jahre konnten wir sehr gut mitverfolgen, wie sich die Branche immer mehr in Richtung Freemium Geschäftsmodelle verändert hat. Für uns persönlich ist das keine Entwicklung, die wir sonderlich begrüßen, auch wenn wir verstehen, wie sie entstanden ist und dass es für viele Firmen vielleicht sogar der einzige Weg ist, in den derzeitigen Marktstrukturen zu überleben und Arbeitsplätze zu erhalten. Da wir für unsere Arbeit brennen, war es uns bei allem Verständnis dennoch ein Bedürfnis, Spiele zu erschaffen, auf die wir stolz sein können, und nicht einfach nur irgendwie unseren Lebensunterhalt zu verdienen. Konsequenterweise haben wir also unsere Festanstellungen verlassen, einen Kredit aufgenommen und Golden Orb mit der Zielsetzung gegründet, hochwertige Spiele für Kinder zu entwickeln, die vollumfänglich kindgerecht sind und bestimmte Werte vermitteln.

Als Produktauftritt haben wir uns dafür entschieden, eine Serie an interaktiven Kinderbüchern zu entwickeln, die auf traditionellem Kulturgut basieren. Die Geschichten dieser Bücher schreiben wir selbst. Dabei verändern wir die traditionellen Erzählungen leicht, um überholte Stereotype sowie altmodische Geschlechterrollen zu überarbeiten und Selbstbewusstsein sowie eine tolerante, mitfühlende Weltsicht zu vermitteln. Mit unseren Neuinterpretationen möchten wir Kulturgut auch

für die nächsten Generationen lebendig und interessant halten. Zusätzlich zur behutsamen Modernisierung der Geschichten machen wir uns auch viele Gedanken um die Gestaltung unserer Charaktere: Mit dem von gewählten Zeichenstil möchten wir Kindern frühzeitig vermitteln, dass Schönheit sehr viel vielfältiger ist als gängige, überzogene Schönheitsideale suggerieren, die geprägt von sehr spezifischen Körpermaßen, Haar- und Hautfarben sind.

Unsere erste App »Aschenputtel – Ein interaktives Märchen« haben wir am 16. August 2018 in den europäischen App Stores sowohl für Android als auch iOS veröffentlicht. Dies bedeutet, dass wir kurz davorstehen, herauszufinden, ob sich die düsteren Prophezeiungen bewahrheiten werden oder ob ein kleines Indie Studio tatsächlich mit hochwertigen Bezahlprodukten überleben kann, die weder Werbung noch In-App-Käufe enthalten. Da wir noch so viele Ideen haben, die wir sehr gerne zu digitalem Leben erwecken möchten, hoffen wir sehr, dass dies erst der Anfang von Golden Orbs ganz eigener Geschichte ist.



Aschenputtel - ein interaktives Märchen

Wie der Titel bereits vermuten lässt, ist »Aschenputtel - ein interaktives Märchen« die Neuauflage des beliebten Hausmärchens »Aschenputtel«. Die Geschichte der App bleibt recht nah an der bekannten Vorlage von Charles Perrault, weist jedoch einen eigenen Erzählstil auf. So ist die Protagonistin in der von Golden Orb verfassten Neuerzählung sehr viel selbstbewusster und steuert ihr Schicksal aktiver als in der traditionellen Erzählung. Auch besucht sie den königlichen Ball nicht mit der Zielsetzung, mit dem Prinzen verheiratet zu werden, sondern um einmal eine angenehme Abwechslung zu ihrem sonst sehr arbeitsreichen Alltag zu erleben. Natürlich lernt sie auch in dieser modernisierten Version den Prinzen kennen und lieben, allerdings folgt der Weg dorthin einer

selbstbestimmteren Grundeinstellung der Hauptfigur. Durch ihren liebevollen, wertschätzenden Umgang mit allen Lebewesen muss sie ihren Weg in eine glückliche Zukunft nicht alleine gestalten: Im Verlauf der Geschichte stehen ihr allerhand Nebencharaktere helfend zur Seite, nicht zuletzt der in bisherigen Erzählungen unterschlagene Wachhund des Schlosses, ein Zwergspitz, ohne dessen tatkräftige Unterstützung der Abend auf dem königlichen Ball wohl sehr anders verlaufen wäre.

Zauber und Stimmung der traditionellen Vorlage bleiben trotz Neuinterpretation erhalten und werden zudem durch detailreiche, handgezeichnete Illustrationen sowie Animationen getragen. Eigens für diese App komponierte Musik und von den Entwicklerinnen selbstgefertigte Sound-Effekte runden die märchenhafte Atmosphäre ab. Die Geschichte ist durchgehend von professionellen Sprecherinnen und Sprechern vertont, so dass keine Lesefähigkeiten nötig sind, um das interaktive Märchen zu genießen. „Aschenputtel – Ein interaktives Märchen“ wird in der deutschen Fassung von Sky du Mont erzählt und in der englischen Option von Geoffrey Steinherz. Die weiblichen Charaktere werden in beiden Sprachversionen von Lisa Pitt gesprochen. Die App enthält sowohl die deutsche als auch die englische Fassung, die Sprache kann jederzeit ohne zusätzlichen Download direkt in der App gewechselt werden. Vornehmlich richtet sich das interaktive Märchen an Kinder im Alter von vier bis acht Jahren. Junge Anwender, die noch nicht so geübt im Umgang mit Smartphones oder Tablets sind, können die App problemlos mit einer technisch versierteren Begleitperson genießen, mit der sie die Welt der Geschichte gemeinsam erkunden.

Den beiden Entwicklerinnen liegt es am Herzen, dass ihre Apps ein sicheres, kindgerechtes Umfeld bieten, in denen die jungen Anwender unbedenklich ihre ersten Gehversuche im Umgang mit den modernen Medien machen können. Daher verzichten sie sowohl auf Werbung innerhalb der App als auch auf zusätzliche Kaufoptionen, sogenannte In-App-Käufe. Die interaktiven Kinderbücher werden jeweils zu einem festen Verkaufspreis angeboten und sind nach der Installation auch ohne Internetverbindung nutzbar. Mit einem regulären Verkaufspreis von 4,99€ sind sie deutlich günstiger als ein durchschnittliches Kinderbuch, obwohl sie ebenso aufwendig illustriert sind und durch die Animationen, interaktiven Inhalte und Musik, Soundeffekte sowie Sprecher zusätzliche Elemente bieten, die sie von einem gedruckten Buch unterscheiden.

»Aschenputtel - ein interaktives Märchen« ist das erste interaktive Kinderbuch aus dem Hause Golden Orb. Die Veröffentlichung ist innerhalb der EU für den 16. August 2018 und in den USA, Kanada, Australien und Neuseeland für den 23. August 2018 geplant.