

SS2007|»Durch Dick und Dünn«  
Ping Pong auf dem Kopf

Storyboard

## Scribble

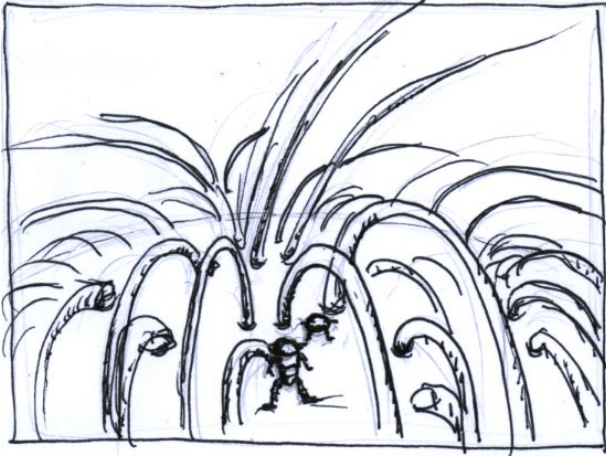
## Beschreibung

## Kamera

## Sound

## Objekte

## Steuerung



Startposition Flöhe auf dem Kopf

Erkunden der Umgebung, Beginn der Suche nach den drei Haaren, die geammelt werden müssen (Infos werden im Introfilm gegeben)

ungefähr auf Augenhöhe der Flöhe, mitten im dichten „Wald“ der Haare, beide Flöhe sind sichtbar

athmosphärischer Hintergrundsound: zart, freundlich, zauberhaft

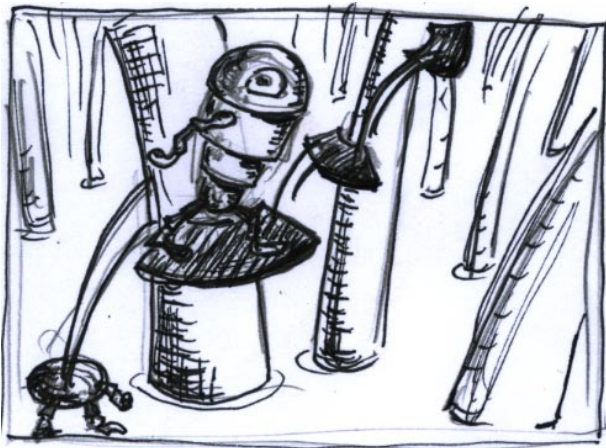
Aktionssounds: Schritte, Hüpfgeräusch, Duckgeräusch im Comicstil

Flöhe Ping und Pong Level Kopf mit Haaren (einige mit Plattformen, drei mit farbigen Markierungen)

Ping und Pong (Player) laufen: Pfeiltasten hoch, runter, rechts, links

Pong (Player) springen: Leertaste

Pong (Player) ducken: Strg + Pfeiltaste runter



Pong (Player) kann sich auf der Suche nach den Haaren einen Überblick verschaffen: Er springt auf die Plattformen an den Bäumen  
ERSTER SPRUNG: muss auf Kopf von Ping sein, da die erste Plattform sonst nicht erreichbar ist

geht mit Pong mit nach oben

athmosphärischer Hintergrundsound: zart, freundlich, zauberhaft

Aktionssounds: Hüpfgeräusch im Comicstil

Pong (Player) springen: Leertaste

## Scribble

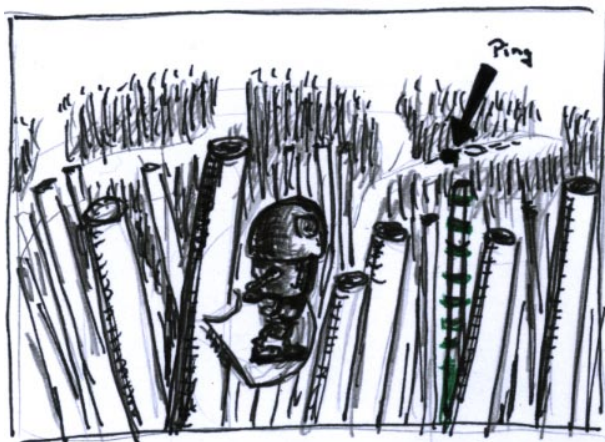
## Beschreibung

## Kamera

## Sound

## Objekte

## Steuerung

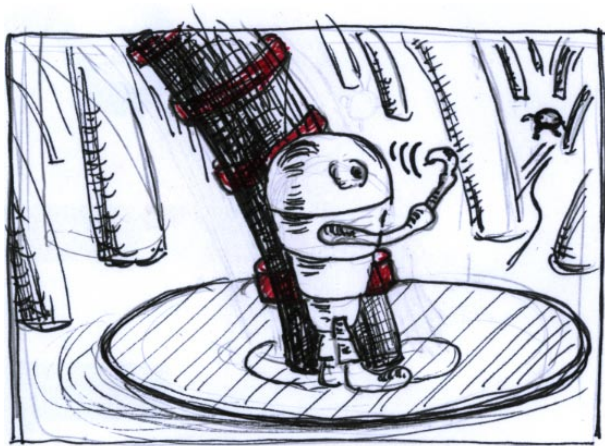


oben angekommen, kann er erspüren, wo sich die Haare befinden, außerdem kann man die Scheisen sehen, die Ping in die Haare geschnitten hat

leicht über Pong

athmosphärischer Hintergrundsound wird lauter

Umsehen mit den Pfeiltasten, wenn Pong (Player) sich dreht dreht sich auch die Kamera mit



Die zu sammelnden Haare sind mit farbigen Ringen markiert, die Ringe sind gleichmäßig über das ganze Haar verteilt, sodass sie auch aus anderen Perspektiven (z.B. von oben) sichtbar sind

Wenn Pong (Player) ein Haar gefunden hat, muss es abgeschnitten werden, dies kann Pong nicht allein.

Da Ping ein Eigenleben hat, entfernt er sich auch oft von Pong (Player) und ist nicht mehr sichtbar

Pong kann ihn heranwinken/rufen. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Pong geht nahe an ein Haar heran (Auswahl eines Haares) --> auf dem Boden leuchtet eine runde Markierung auf. Ping kommt zu ihm um das Haar zu schneiden
2. Pong bleibt zwischen den Haaren stehen, keine Markierung leuchtet auf und Ping kommt heran ohne zu schneiden

ungefähr auf Augenhöhe von Pong, Pong ist sichtbar, Ping kann aus der Sicht der Kamera heraus laufen

athmosphärischer Hintergrundsound: zart, freundlich, zauberhaft

Aktionssounds:  
Heranwinken/Rufen:  
Pfiff

Kreismarkierung

Pong (Player) Heranwinken/Rufen: wechselnd belegte Aktionstaste je nach Situation--> Enter

Scribble

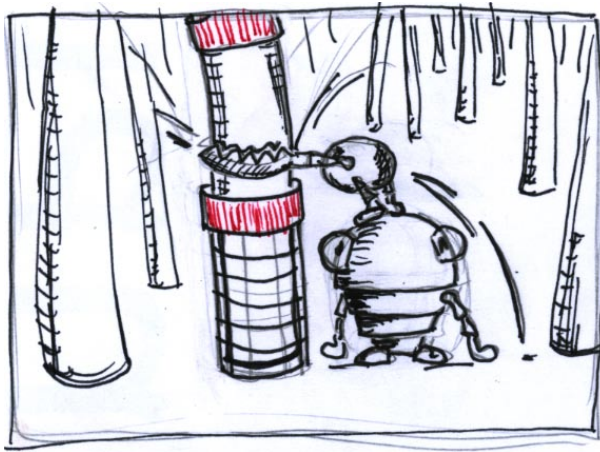
Beschreibung

Kamera

Sound

Objekte

Steuerung

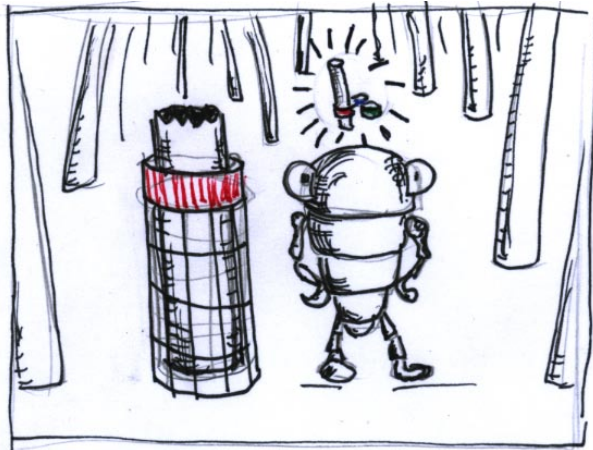


die Haare abschneiden können die beiden nur gemeinsam, weil sie im unteren Bereich, der für den kleinen Ping erreichbar wäre, mit einem Gitter geschützt sind--> Lösung: Pong duckt sich, Ping steigt auf dessen Kopf--> schneiden

macht Duckbewegung mit

Actionsound: schneiden Comicstil (ritschratsch)

Ducken mit Strg + Pfeiltaste runter



wenn das Haar abgeschnitten ist, verschwindet es und wird über Pongs Kopf in die Sammlung aufgenommen...die Icons schweben die ganze Zeit über Pongs Kopf und zeigen den Fortschritt des Sammelns an und welche Haare noch benötigt werden

Actionsound: in Sammlung aufnehmen Comicstil (bling)

passiert automatisch

Scribble

Beschreibung

Kamera

Sound

Objekte

Steuerung



Wenn das letzte Haar aufgenommen wurde, ballen sich die Haare automatisch zusammen und Ping hält sie am unteren Ende fest

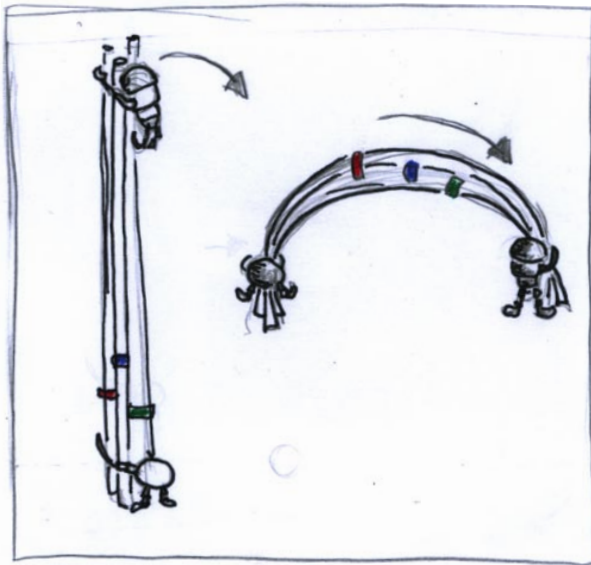
Pong muss nun auf Pings Kopf springen und wird automatisch nach oben, an das andere Ende des Haarbündels gezogen

bleibt auf Entfernung

Actionsound: hochbeamen Comicstil (szzzzz)

Haarbündel

Pong (Player) springen mit Leertaste



**Blende --> Videoanimation**  
Haarbüschel krümmt sich und wird zu einem Gleitschirm

Kamerafahrt im Kreis um entstehenden Gleitschirm

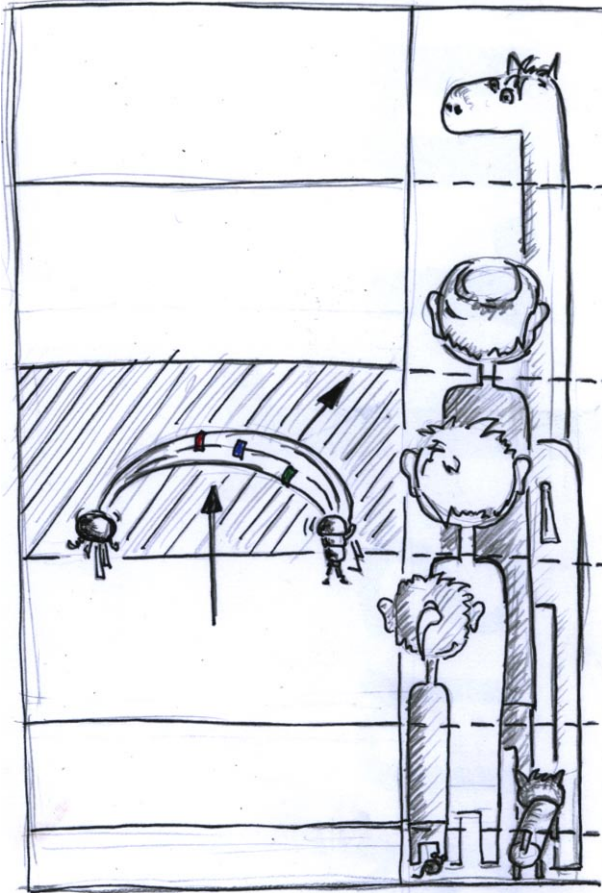
Hintergrundsound: spannungsvoll, action

Haarbündel/Gleitschirm

keine aktive Steuerung



Scribble



Beschreibung

**noch Videoanimation:** kurzer Flug Aufsteigen in nächste Ebene, von Kinderkopf zu Kopf Jugendlicher

Flöhe erhalten neue Mission

Kamera

gibt Überblick, leichter Zoom und Fahrt nach Ebene Jugendlicher

Sound

Hintergrundsound: spannend, action

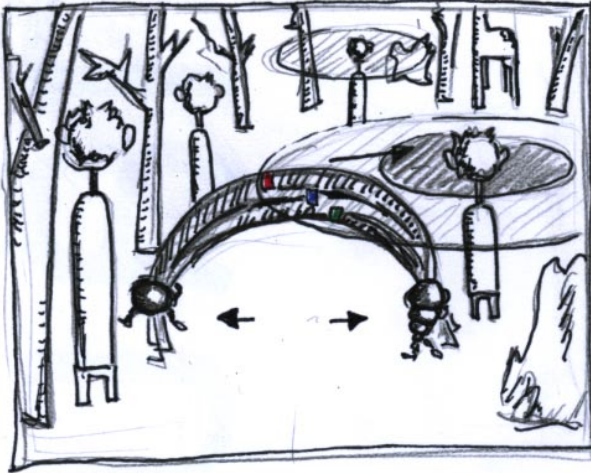
Objekte

Menschen (Kind, Jugendlicher, Erwachsener)

Tiere (Maus, Hund, Giraffe)

Steuerung

keine aktive Steuerung

**Blende, Ende Video**

Flöhe mit Gleitschirm

Auswahl des nächsten Wirtskopfes, sie können nicht auf allen Köpfen landen, nur auf denen, die der aktuellen Spielerebene entsprechen, diese sind mit einem runden Markierung versehen  
gelangen die Flöhe mit ihrem Gleitschirm in den inneren Ring des Kreises, so ist der Kopf ausgewählt.

Balken mit Flugenergie wird eingeblendet, reicht gerade aus um die nächstgelegenen Köpfe zu erreichen, keine Langstreckenflüge

Kamera hinter Gleitschirm, folgt ihm

Hintergrundsound: spannend, action

Actionsound: Windgeräusche Comicstil

Auswahlkreise um Köpfe

Steuerung der Flugrichtung des Gleitschirms mit Pfeiltasten rechts, links

Höhe automatisch



Wenn Flugmanöver nicht gelingt

**Blende --> Videoanimation**

Absturz auf Kopf in nächst niedrigere Level

bei gelungenem Manöver Start in neuen Level, ähnliche Situation wie in Bild 1