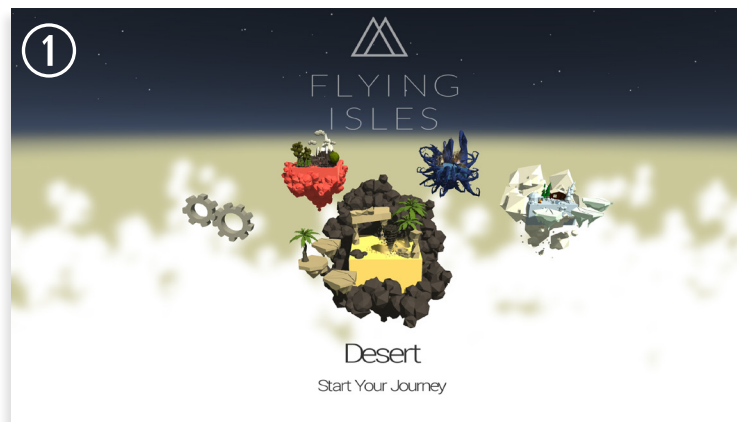




FLYING ISLES

STORYBOARD

- 1 -



Menü: das Hauptmenü bietet die Auswahl der bereits freigeschalteten Level, sowie einen Zugang zum Optionsmenü. Beispielsweise können mit den Schultertasten des Controllers die Level gewechselt werden, der selektierte Level wird in den Vordergrund gedreht.



Gaze-Interaktion: Mit Hilfe von auffälligen, an diversen Stellen im Level platzierten Kristallen können jeweils individuelle Aktionen, die das Fortkommen ermöglichen über das Betrachten der Kristalle ausgelöst werden, wie das Hochfahren einer Brücke.



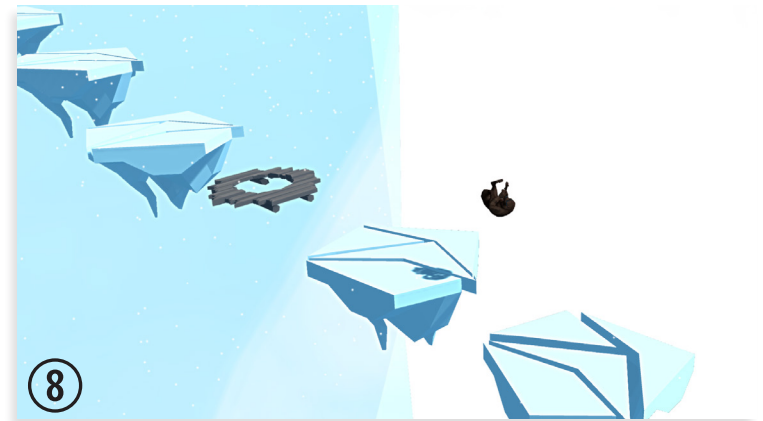
Gaze-Interaktion: Weiteres Beispiel: durch das Betrachten des Kristalls kann die Plattform gedreht werden, somit kann nach kurzer Wartezeit die nächste Insel erreicht werden und der Level wird so fortgesetzt.



FLYING ISLES

STORYBOARD

- 2 -



Sprungeinlagen: Plattformen, die nach ca. 1 Sek. nach ihrem Betreten zerbersten spielen eine Elementare Rolle. Um eine längere Passage dieser Elemente zu meistern ist Geschick erforderlich, jedoch werden auch Ruhemöglichkeiten (Holzplattform) angeboten.



Sprungeinlagen: Neben klassischen Sprungpassagen werden Trampoline angeboten, um größere Höhenunterschiede zu überbrücken. Trotzdem ist ein gewisses Maß an Übersicht erforderlich um das höher gelegene Ziel zu erreichen.



Bewegende Hindernisse: Um den Fortschritt zu erschweren sind an vielen Stellen bewegliche Hindernisse wie beispielsweise Pendel oder Zackenkugeln angebracht, in höheren Levels führt ein Berühren dieser zum sofortigen Tod.



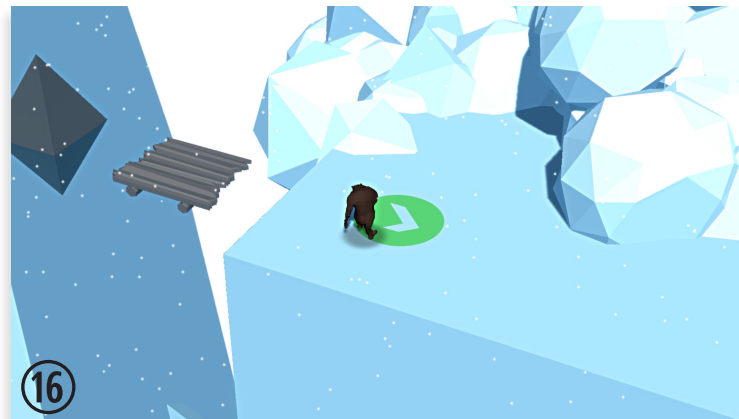
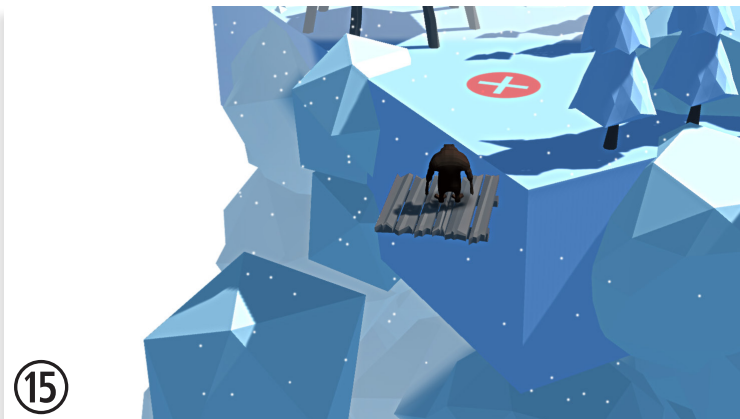
FLYING ISLES

STORYBOARD

- 3 -



Gegner: Der Hauptgegner, der in fast allen Levels anzutreffen ist, ist der Zyklon. Dieser Wirbelsturm schleudert den Spieler bei Berührung zurück. Im Wüsten-Level wurde jedoch auch noch ein Spezialgegner, ein Skarabäus mit gleichen Eigenschaften, platziert.



Checkpoints: Um das Spielerlebnis weniger frustrierend zu gestalten werden an diversen Stellen Checkpoints platziert, zu denen der Spieler nach seinem Tod sofort zurückgesetzt wird, sodass der Level nicht komplett neu begonnen werden muss.



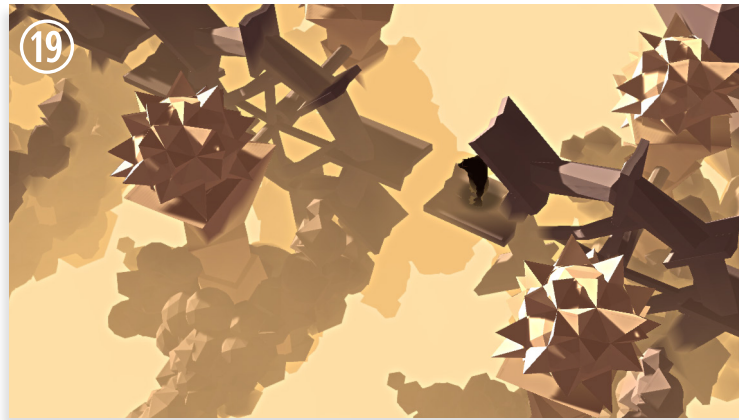
Levelende: Das Ziel jedes Levels ist es, den großen End-Checkpoint zu erreichen. Bei manchen Levels werden die Ziele schon von Beginn an zu sehen sein, bei anderen werden sie erst nach einiger, zurückgelegter Wegstrecke sichtbar.



FLYING ISLES

STORYBOARD

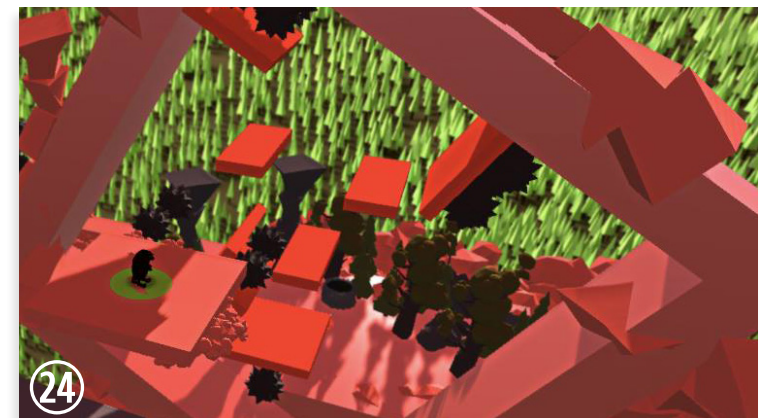
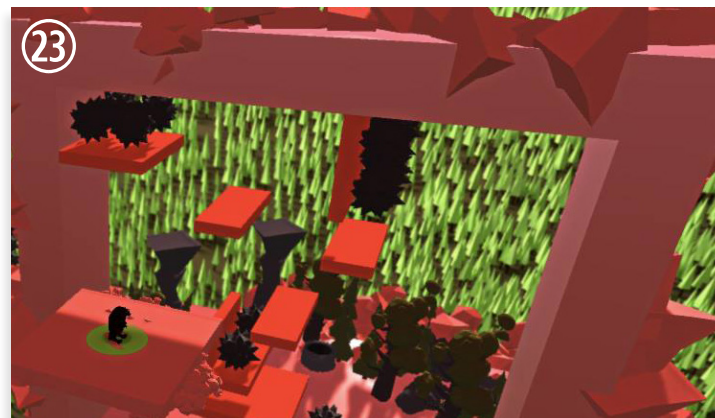
- 4 -



Spezialpassagen: Jeder der vier Levels bietet spezielle Eigenheiten und Mechaniken, über die nur er verfügt. Im Wüstenlevel kann dies das Überqueren von drehenden Mühlrädern sein, während z.B. im Dornen-Level mit Licht Gestrüpp beseitigt werden muss.



Spezialpassagen: Im Dornen-Level muss der Lichtkegel um den Spieler dazu genutzt werden sich einen Weg durch das Dickicht zu bahnen. Da der Kegel mit der Zeit schrumpft ist Eile geboten, jedoch kann er durch Gaze-Interaktion wieder aufgeladen werden.



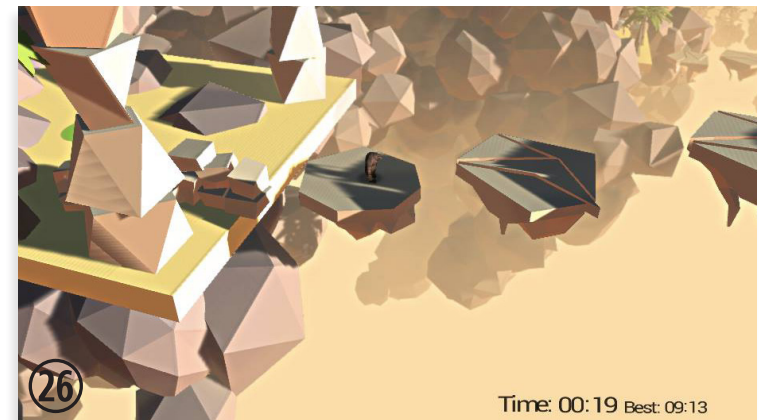
Spezialpassagen: Im Wald-Level muss sich der Spieler in eine große, drehende Box begeben und diese durch Gaze-Interaktion so weiter drehen, dass durch geschicktes Springen auf die in der Box enthaltenen Plattformen der Ausgang erreicht wird.



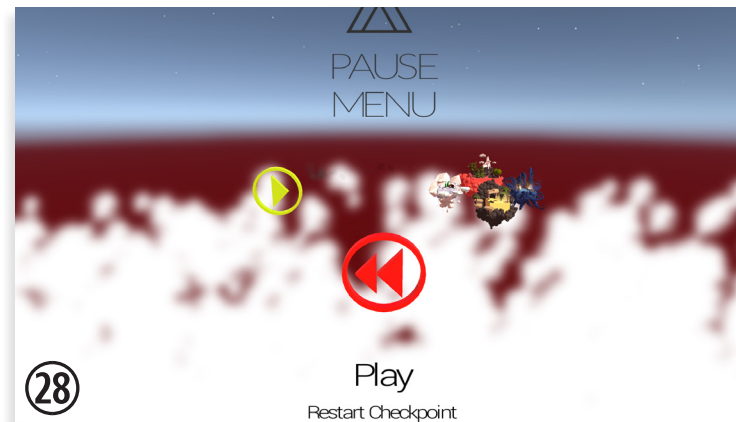
FLYING ISLES

STORYBOARD

- 5 -



Zeitmessung: Zu Beginn jedes Levels wird ein Timer (unten rechts) gestartet, der die Zeit bis zur Beendigung des Levels aufzeichnet. Zu jedem Level werden die Bestzeiten abgespeichert und neben dem aktuellen Timer bei erneutem Spielen des Levels angezeigt.



Weitere Menüs: Das Pause-Menü bietet die Möglichkeit, einen Level zu beenden, weiterzuspielen, oder beim letzten Checkpoint noch einmal anzufangen. Aussagekräftige Symbole untermalen die Funktionalitäten.



Weitere Menüs: Das Optionsmenü bietet die Wahl zwischen drei verschiedenen Eingabemöglichkeiten: einem Controller mit den Eigenschaften des X-BOX- oder Playstation-Controllers oder die Auswahl von Maus & Tastatursteuerung.