

# **STORYBOARD DINNERQUEST**

## Startbildschirm



## Text

### Animation

Teller erscheint.  
Teller befüllt sich.  
Logo erscheint.

Play-Button erscheint.

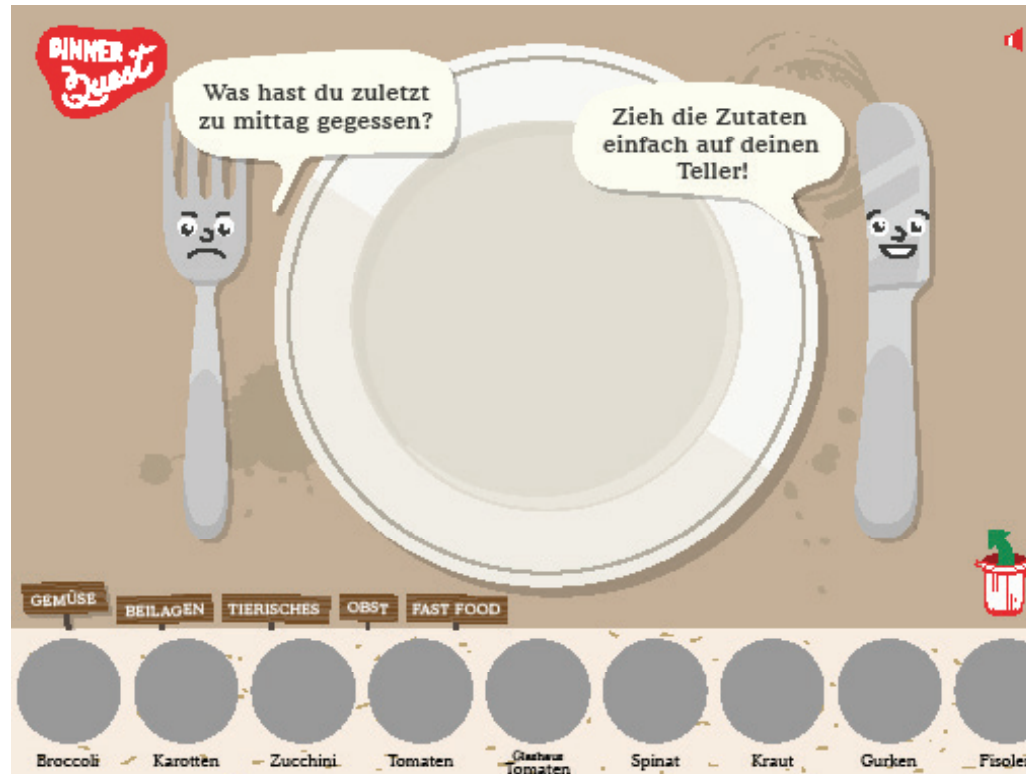
### Sound

Leichte Geräuschkulisse (Teller auf Tisch stellen, Essen schneiden, ...). - 5 sec  
„DinnerQuest“ gesprochen.

Button-Klick.

**INTRO**  
(nur beim ersten Mal)

## Probeteller



### Text

### Animation

### Sound

Spieloberfläche erscheint.

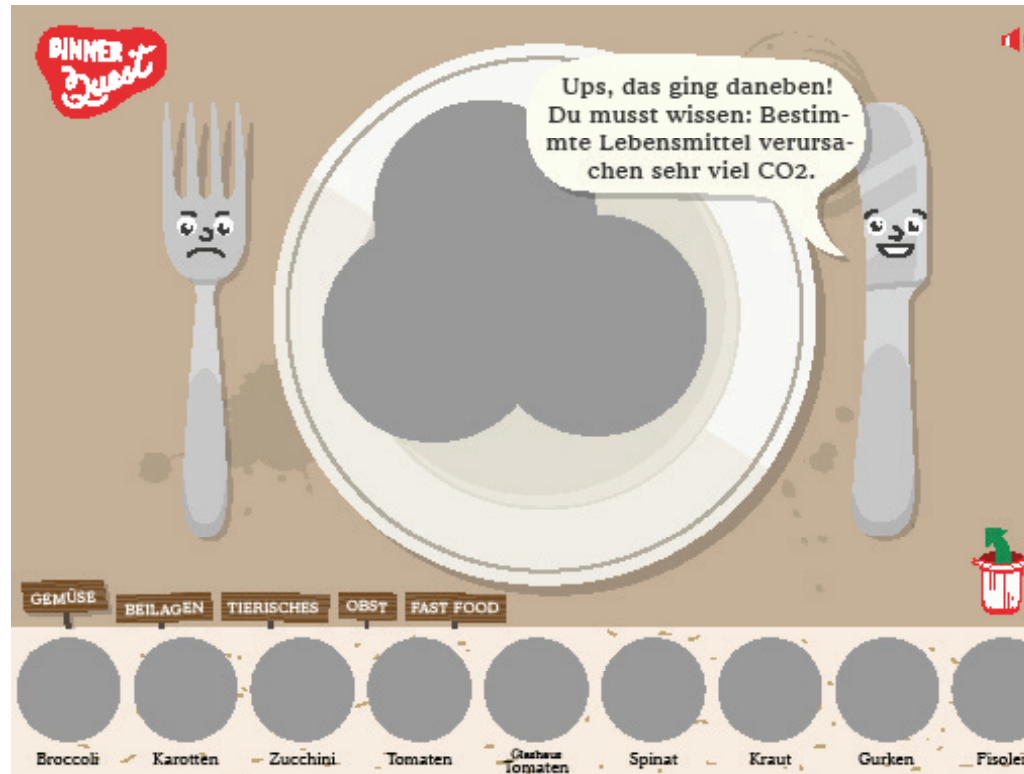
G05: Was hast du zuletzt zu mittag gegessen?

Sprechblasen-Ping.

M02: Zieh die Zutaten einfach auf deinen Teller!

Sprechblasen-Ping.

## Probeteller fertig



### Text

wenn Teller geschafft

M01: Super, du bist ein Naturtalent! Trotzdem solltest du wissen, dass bestimmte Lebensmittel sehr viel CO2 verursachen.

wenn Teller nicht geschafft

M06: Ups, das ging daneben! Du musst wissen: Bestimmte Lebensmittel verursachen sehr viel CO2.

### Animation

Sprechblase poppt auf.

Sprechblase poppt auf.

nach 3 sec:  
Teller, Besteck, Zutatenleiste fällt nach unten weg.

### Sound

Positiver Sound (Jubel). - 3 sec  
Sprechblasen-Ping.

Negativer Sound (Buh). - 3 sec  
Sprechblasen-Ping.

Tisch wischen/abräumen.

## Intro



## Text

Messer: Denn jedes Nahrungsmittel braucht auf seinem langen Weg in deinen Bauch jede Menge Ressourcen, Energie und Anbauflächen. Dabei wird zu viel CO2 freigesetzt und unsere Erde erwärmt sich viel zu rasch.

Gabel: Ich hab's gern fein warm!

Messer: Nicht unter diesen Umständen. Außerdem leben wir in der westlichen Welt über unsere Verhältnisse, indem wir drei Mal so viel verbrauchen, wie unser Planet zu bieten hat. Das geht nicht mehr lange gut!

## Animation

Intro(video) beginnt.

## Sound

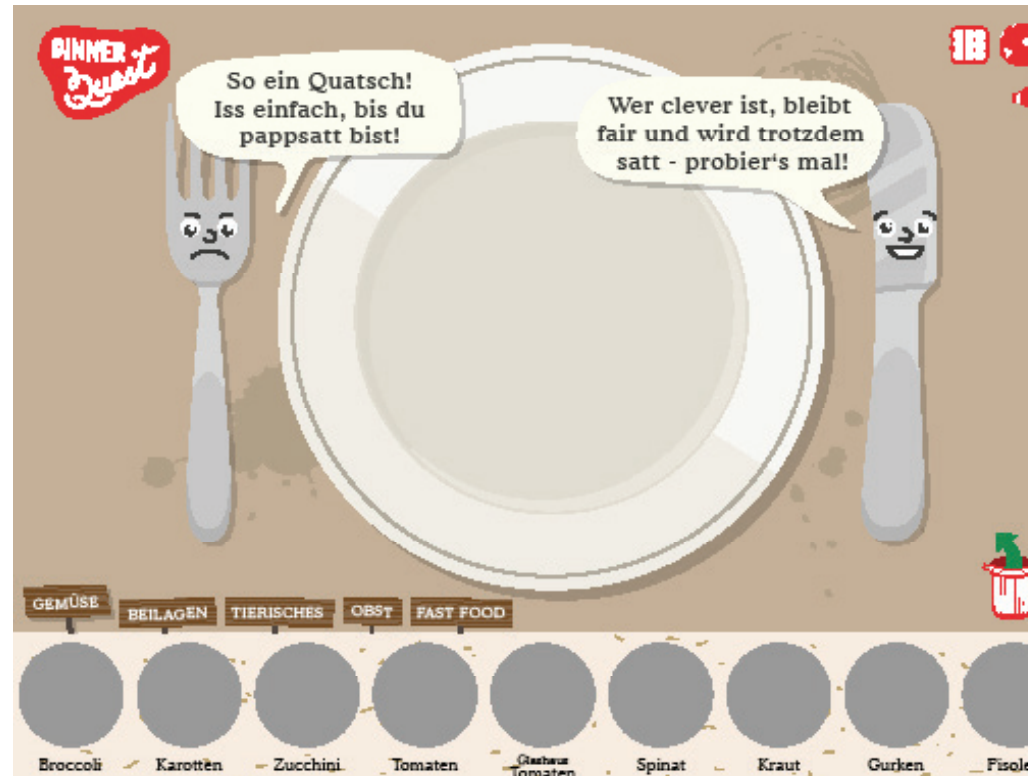
Messer spricht (Erwachsener).

Gabel spricht (Kind).

Messer spricht (Erwachsener).

dazu: Geräusche passend zum Video.

## Intro



### Text

G03: So ein Quatsch! Iss einfach, bis du pappsatt bist!

M06: Wer clever ist, bleibt fair und wird trotzdem satt - probier's mal!

### Animation

Teller, Besteck und Zutatenleiste erscheint.

### Sound

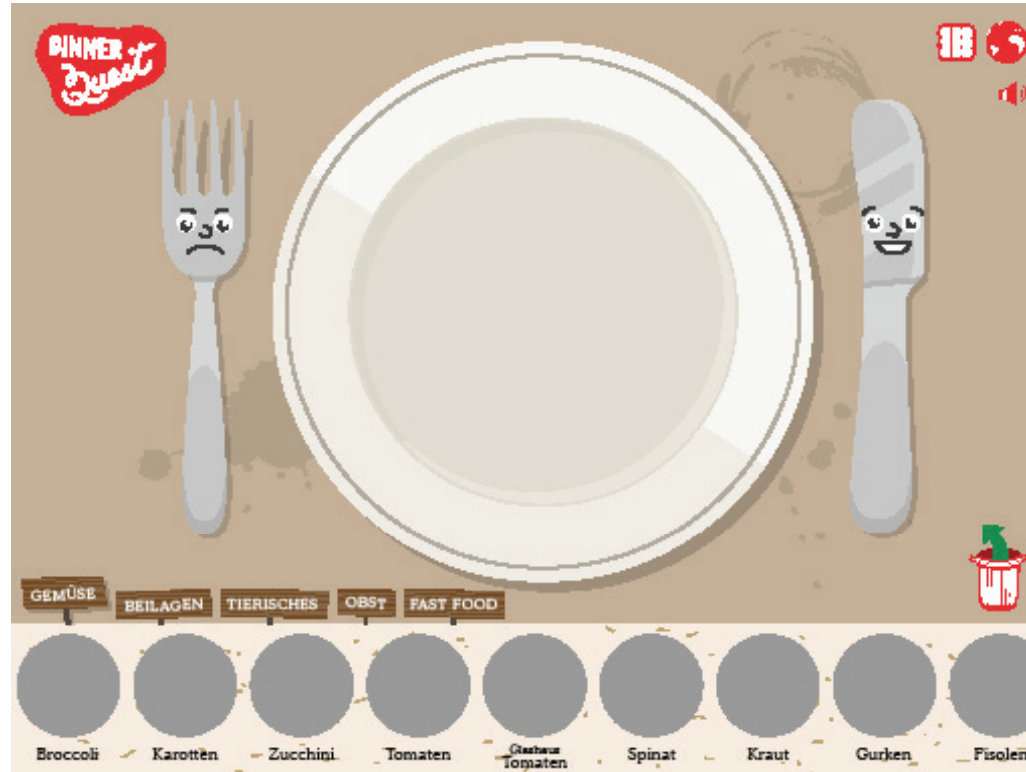
Sprechblasen-Ping.

Sprechblasen-Ping.

**SPIEL**



## Spiel allgemein



### Aktion

Nutzer wählt Kategorie aus.

Nutzer wählt Zutat aus.

Nutzer lässt Zutat auf Teller fallen.

> Messer/Gabel melden sich zu Wort.  
(siehe Excel-Dokument Zutaten\_K-B\_...)

### Animation

Schild fährt hoch.

Kleine Illustration per Drag-Drop.

Große Illustration am Teller.

Sprechblase poppt auf.

### Sound

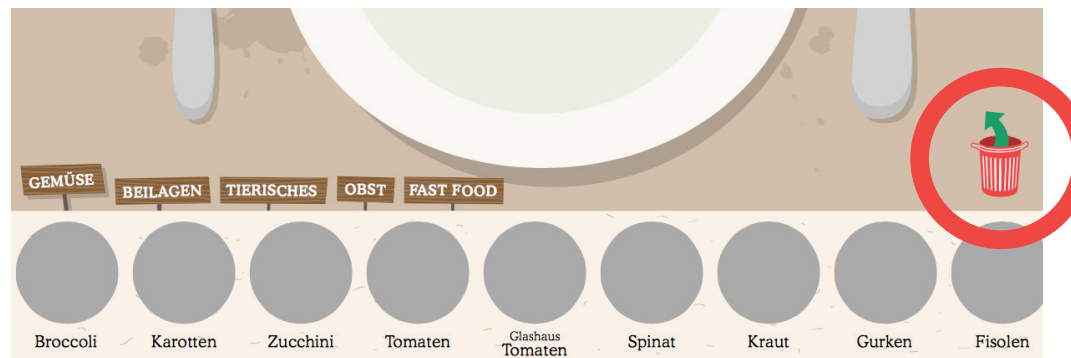
Kategorie auswählen.

Zutat auswählen.

Zutat auf Teller fallen lassen.

Sprechblasen-Ping.

## Müll-Icon



### Aktion

Müll-Icon wird geklickt.

>

G06: Noch gutes Essen aus dem Müll fischen?

M01: Toll, das verbraucht kein CO2.

### Animation

Zufällige Zutat erscheint am Teller.

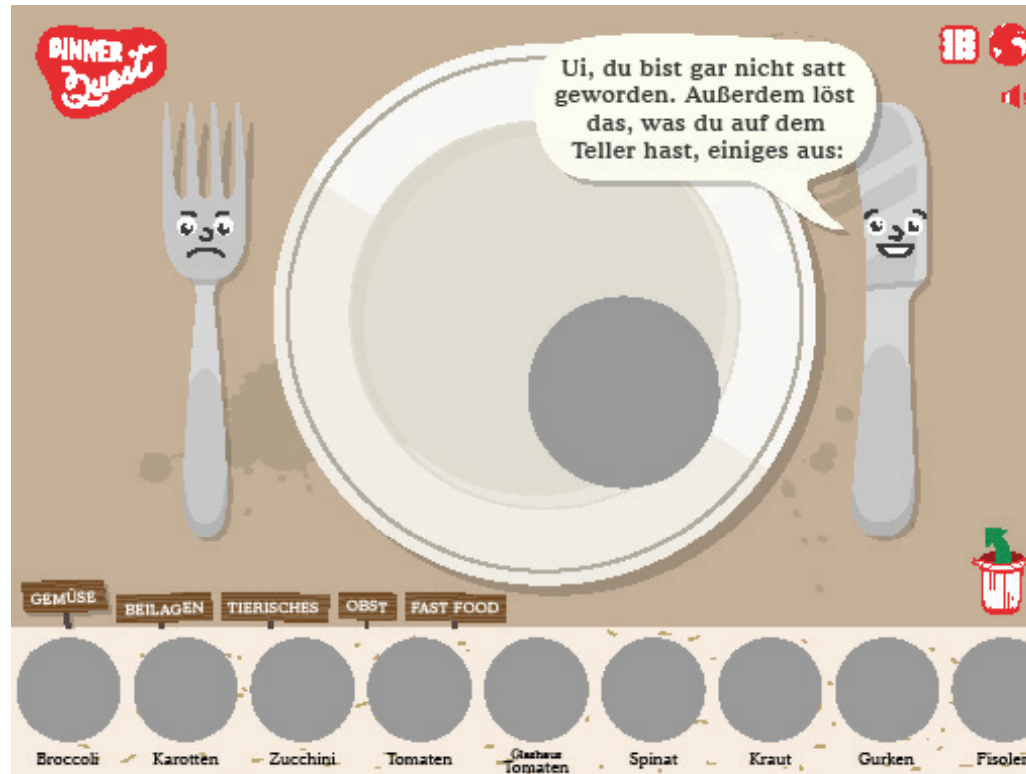
Sprechblasen poppen auf.

### Sound

Müllrascheln.

Sprechblasen-Ping.

## Teller fertig



### Text

wenn Teller geschafft

G01: Juhu, du bist fair satt geworden! Und was jetzt?

### Animation

Sprechblase poppt auf.

### Sound

Positiver Sound (Jubel). - 3 sec Sprechblasen-Ping.

wenn Teller nicht geschafft

M12: Ui, du bist gar nicht satt geworden. Außerdem löst das, was du auf dem Teller hast, einiges aus:

Sprechblase poppt auf.

Negativer Sound (Buh). - 3 sec Sprechblasen-Ping.

Teller verwandelt sich zu Fernseher.

## Konsequenz

**Bem:**  
Dieses Layout müssen wir noch  
abstimmen. bekommst du bis  
Freitag.



### Text

Film/Diashow im Fernseher.  
Passender Fakt unter dem Fernseher.  
Messer/Gabel melden sich zu Wort.

(siehe Dokument dinnerquest\_Konsequenzen)

### Animation

Film/Diashow (5 sec) läuft im Fernseher.  
Fakt als LED-Anzeige darunter.  
Sprechblasen poppen auf.

Fernseher verschwindet.

### Sound

Passende Geräusche (siehe Soundfile).  
Sprechblasen-Ping.

## **Szenario 1**

Wasserknappheit

Bild: Wüste/Dürre/Tiergerippe

Sound: Westernsound

Fakt: Die Wüste breitet sich jährlich um die Fläche von ... (Land) aus!

G12: Ah, das ist ja völlig übertrieben.

M06: Schau dir doch mal den schlimmsten Übeltäter an.

positives Gegenszenario

Bild: Bach/Brunnen

Sound: Plätschern

Fakt: Alle haben in Zukunft Zugang zu frischem Trinkwasser.

G02: Dann hab ich ja alles richtig gemacht!

M06: Schau dir doch mal an, welche Zutaten besonders CO2-fair sind.

## **Szenario 2**

Wald wird abgeholzt

Bild: Straße durch Dschungel

Sound: Motorsäge sägt Holz

Fakt: Der Regenwald, die grüne Lunge unserer Erde, wird täglich um ... Fußballfelder kleiner.

G08: Was? So viel Wald geht uns verloren?

M05: Ja! Schau mal, wer am meisten Schuld daran hat.

positives Gegenszenario

Bild: Regenwald

Sound: Vogelzwitschern / Regenwald

Fakt: Der Regenwald produziert täglich ... Sauerstoff zum Atmen für ... Menschen.

G03: Zum Glück! Endlich durchatmen...

M03: Hier siehst du, welche Zutaten du ruhig öfter essen kannst.

### **Szenario 3**

Anstieg des Meeresspiegels

Bild: Überschwemmung/Häuser unter Wasser

Sound: unter Wasser sprechen / Wasserblubbern

Fakt: Der Meeresspiegel steigt jährlich um ... cm. Dadurch geht ... Fläche verloren.

G10: Aber dann kann ich ja gar nicht mehr ans Meer fahren!

M06: Sieh dir hier mal den größten CO<sub>2</sub>-Fresser an.

positives Gegenszenario

Bild: Stadt am Meer

Sound: Stadtgeräusche/Wellen

Fakt: Auch in ... Jahren wirst Du Amsterdam, London und Singapur,... noch besuchen können.

G02: Juhu, ich liebe es zu verreisen - dann achte ich in Zukunft mehr auf mein Essen!

M04: Welche Zutaten besonders CO<sub>2</sub>-freundlich sind, siehst du hier.

## **Szenario 4**

Gletscher schmelzen

Bild: Gletscher im Zeitraffer

Sound: Wasserglucksen / Rauschen

Fakt: Durch den Temperaturanstieg schmelzen unsere Gletscher, die eine natürliche Trinkwasserreserve sind. Unsere Berge werden über kurz oder lang zur Wüste.

G09: Aber dann ist es mit dem Skifahren ja auch vorbei?!

M07: Schau mal hier, worauf du in Zukunft besser verzichtest.

positives Gegenszenario

Bild: Trinkwasserbrunnen

Sound: Plätschern

Fakt: Alle haben in Zukunft Zugang zu frischem Trinkwasser.

G01: Jippie, ein perfekter Teller, oder?

M10: Finde raus, was du noch verbessern kannst!



## **Szenario 5**

Versalzung/Übersäuerung von Böden

Bild: saurer Regen / absterbende Wälder

Sound: dramatische Geige + knackende Äste

Fakt: Durch intensive Bewässerung und Überdüngung werden unsere Böden unfruchtbar.

G08: Ohje, das wollte ich jetzt aber nicht!

M6: Beim nächsten Mal gibt's einiges zu verbessern - schau dir das genauer an.

positives Gegenszenario

Bild: florierende Landwirtschaft

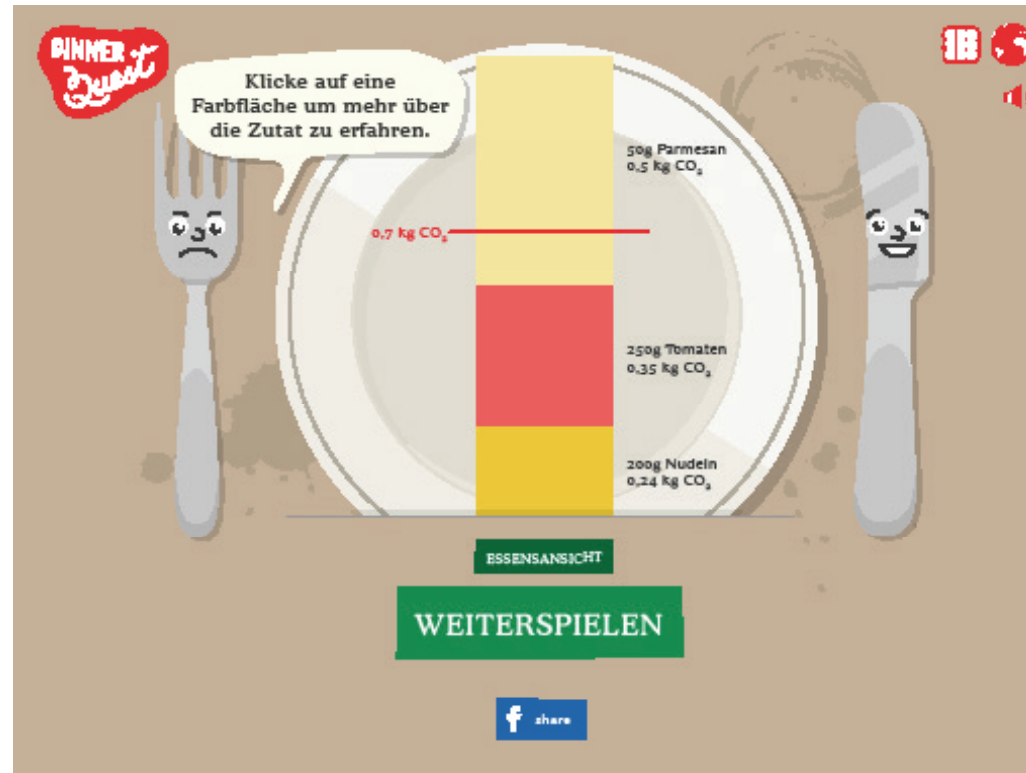
Sound: Landwirtschaft

Fakt: Unsere Böden bleiben auch in Zukunft gesund - für eine artenreiche Tier- und Pflanzenwelt und ertragreiche Böden in der Landwirtschaft.

G06: Wow, das ging ja gerade nochmal gut!

M04: Von welchen Zutaten du mehr auf den Teller geben kannst, siehst du hier.

## Diagrammansicht



### Text

### Animation

### Sound

Teller erscheint.  
Diagramm baut sich auf.

Lade-Sound.

G06: Klick zuerst auf die oberste Zutat, die hat's in sich.

Sprechblasen poppen auf.  
Sprechblasen verschwinden nach 3 sec.

Sprechblasen-Ping.

M03: Schau dir auch die Zutaten mit den kleineren Balken an - davon kannst du mehr essen.

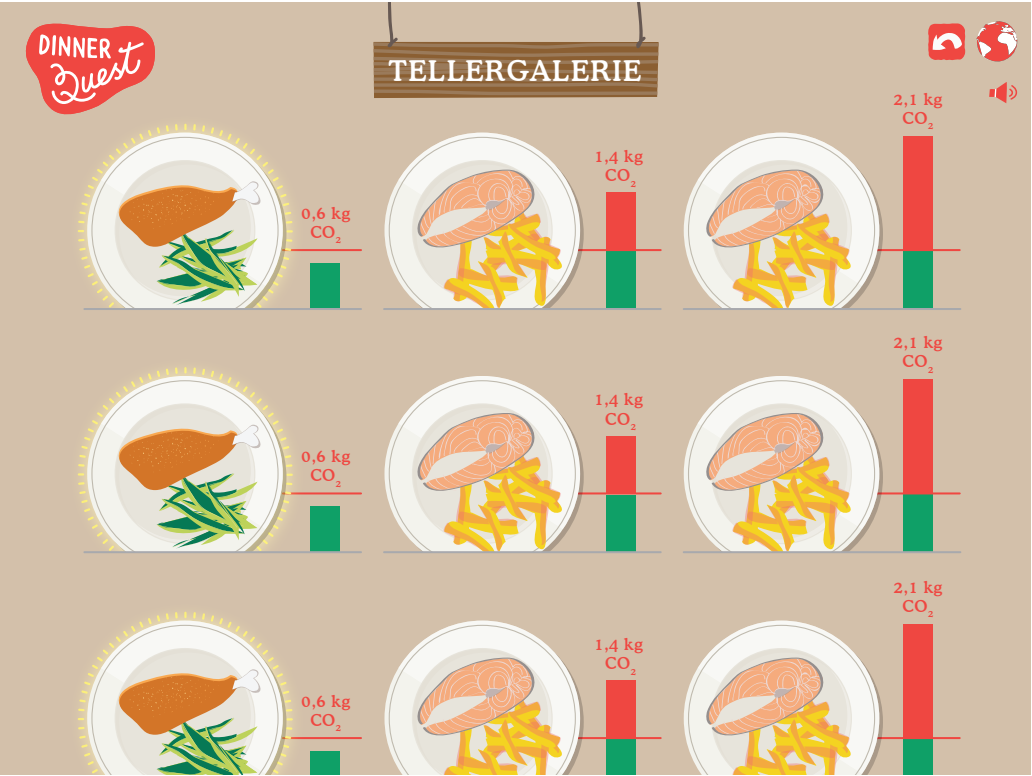
Kommentar bei Klick auf Zutat im Diagramm.

Sprechblase poppt auf.

Sprechblasen-Ping.

(siehe Excel-Dokument Zutaten\_K-B\_...)

Tellergalerie



Aktion

Animation

Sound