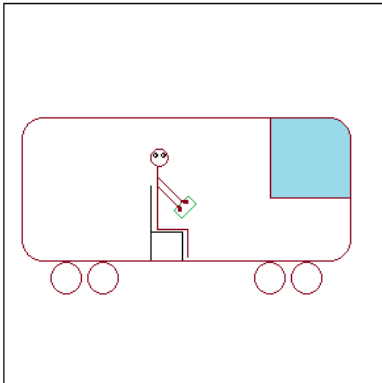
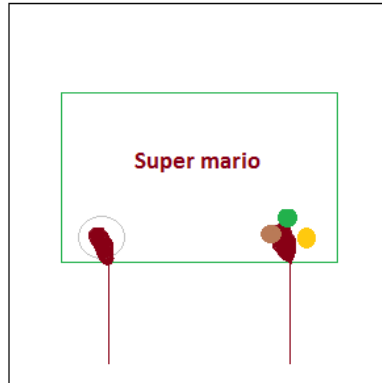


Storyboard

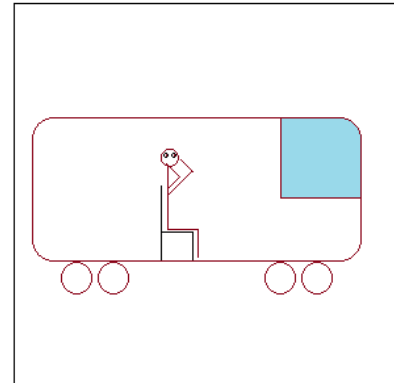
Storyboard 1 (Daniel Härnberg)



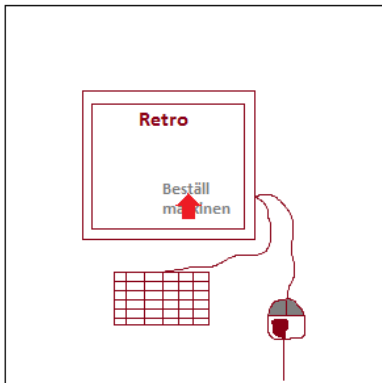
Har tråkigt på bussen, dags att plocka fram touchscreen-telefonen och spela lite retrospel.



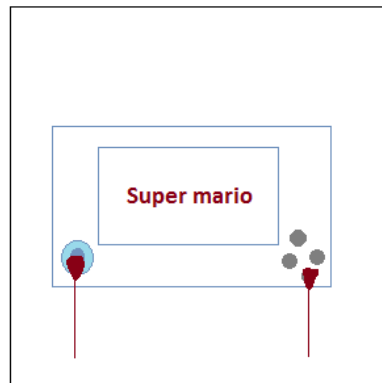
Argh, så irriterande... Mina tummar skymmer en del av spelet och sedan saknas spelkänslan för att inga riktiga knappar finns.



Hmm... Jag lägger undan telefonen och köper en vettig bärbar spelkonsol från internet istället, en nörd som mig ska inte behöva stå ut med virtuella knappar!



Såja, nu är en riktig maskin beställd!



Nu sitter man här på bussen igen och verkligen njuter av hur spelet verkligen ska spelas.



Scen 1:

En person som har tråkigt på bussen och plockar därför fram sin touchscreen-telefonen för att spela lite retrospel.

Scen 2:

Personen blir irriterad på att sina tummar skymmer skärmen och att spelkänslan saknas för att inga riktiga knappar finns.

Scen 3:

Lägger undan sin telefon och börjar fundera på att köpa en riktig bärbar spelkonsol istället. Personen anser att virtuella knappar är inget som man ska stå ut med.

Daniel Härnberg och Sam Sam

Scen 4:

En beställning görs av en bärbar spelkonsol.

Scen 5:

Sitter på bussen igen med sin nya bärbara spelkonsol och njuter av riktiga knappar.

Scen 6:

Sluttexten som presenterar produkten.

Storyboard 2 (Sam Sam)

		
<p><u>På toalet och spelar på mobilen</u> <u>Små rörelser från grommen</u> <u>gör att personen rör sig mot</u> <u>skärmen</u></p>	<p><u>Närbild på mobil och hand</u> <u>som visar hur tummen vilar</u> <u>i luften och nuddar skärmen</u></p>	<p><u>Sitter på toa och spelar</u> <u>på mobilen. "Används som</u> <u>tidfördrivt"</u></p>
		
<p><u>Spela tillbaka allt</u></p>	<p><u>Togget igen, personen bredvid</u> <u>spelade på en retro bärbar</u> <u>spelkonsol (vår produkt)</u></p>	<p><u>Närbild på hur tummen vilar</u> <u>och trycker. Sedan närbild</u> <u>på munnen som ler igen</u></p>
		<p><u>"Bring the buttons back!"</u></p>
<p><u>Sitter hemma framför avslängd</u> <u>TV. "Förspelas" används</u> <u>som underhållning"</u></p>	<p><u>Musiken blir retro 8-bitar.</u> <u>Allt blir mer och mer</u> <u>pixelerat</u></p>	<p><u>stut texten som</u> <u>presenterar produkten.</u></p>

Daniel Hårnberg och Sam Sam

Scen 1:

Två personer sitter bredvid varandra på ett tåg varvid den ena spelar på sin touchscreen-telefon. Den som spelar blir störd av grannens rörelser, vilket leder till att skärmen nuddas.

Scen 2:

Illustrerar hur det ser ut när tummen vilar och ligger emot telefonens skärm.

Scen 3:

Sitter på toa och spelar på sin telefon. Ett sätt att fördriva tiden.

Scen 4:

Spolar tillbaka till första scenen.

Scen 5:

Personen bredvid spelade på en retro bärbar spelkonsol istället för en touchscreen-telefon.

Scen 6:

Illustrerar hur det ser ut när tummen vilar och ligger emot spelkonsolens knappar. Personen ler p.g.a. den spelkänsla som man får av de riktiga knapparna.

Scen 7:

Personen med den bärbara spelkonsolen sitter hemma på sin soffa och spelar. Tv'n är avstängd. Timmarna rullar iväg och personen njuter av sitt spelande, vilket är identiskt med att man "spolar" fram tiden.

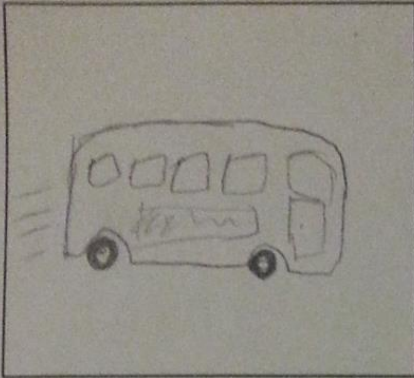
Scen 8:

Musiken blir retro 8-bitar. Allt blir mer och mer pixelerat.

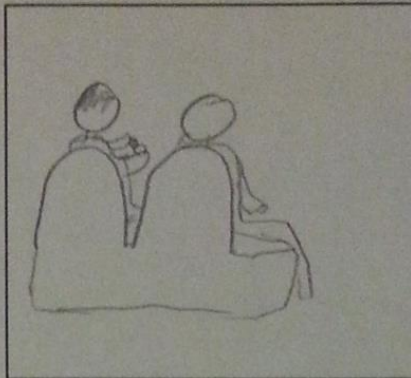
Scen 9:

Sluttexten som presenterar produkten.

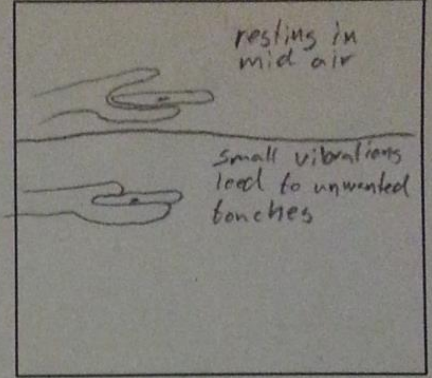
Storyboard 3 (Final)



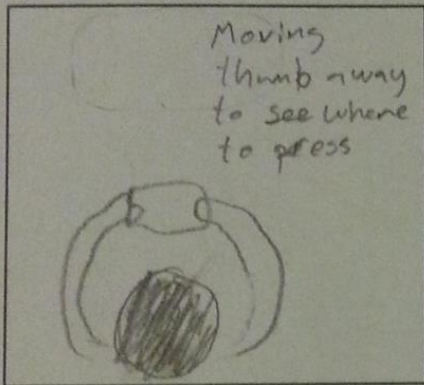
"På bussen"



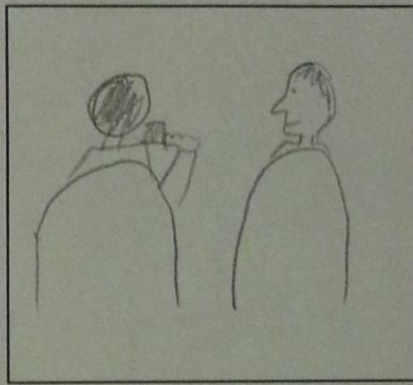
Den ena personen tar fram mobilen för att spela.



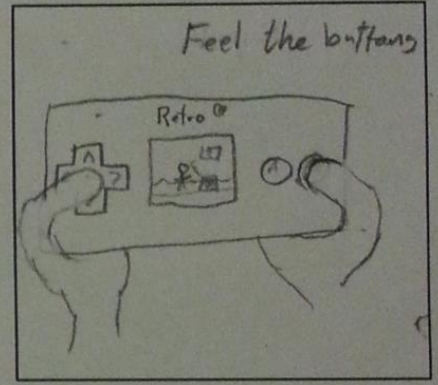
Närbild som beskriver problemen



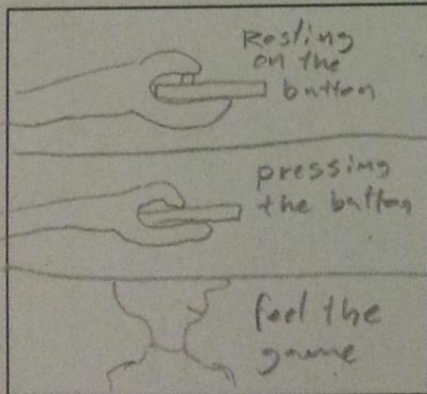
Spelaren flyttar tummen för att lokalisera knapparna förklara och suckar



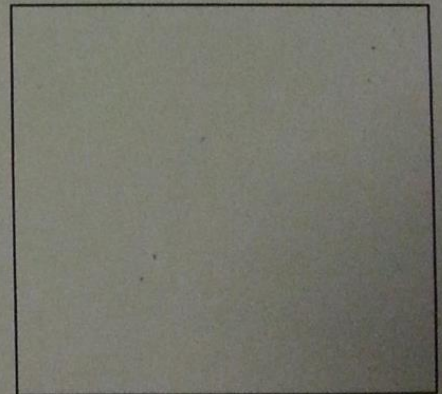
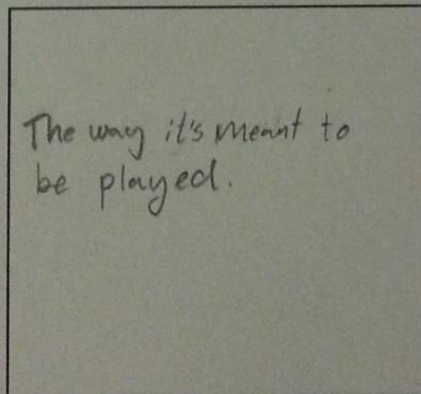
Personen bredvid skuffar smätt och tar fram sin konsol



Personen har kvar fingrarna på konsolen



Närbilder på hur tummen vilar och trycker ner knappen



Daniel Härnberg och Sam Sam

Scen 1:

Kameran filmar en buss som åker under rusningstrafiken.

Scen 2:

Två personer sitter bredvid varandra på bussen, den ena tar fram sin pekskärmsmobil och börjar spela spel.

Scen 3:

En närbild på hur tummen vilar i luften precis över skärmen och skakar. Text ska finnas för att förklara problemen.

Scen 4:

Spelaren flyttar bort tummen ifrån skärmen för att lokalisera knapparna, spelaren hinner inte trycka i tid, förlorar spelet och suckar.

Scen 5:

Personen bredvid tittar åt sidan och skrattar för sig själv. Han/hon tar fram en bärbar spelkonsol med fysiska knappar.

Scen 6:

Närbild på hur även om fingrarna skymmer knapparna så kan man ändå känna vart de är.

Scen 7:

Närbild från sidan som visar att tummen har någonting att vila på. Sedan visas hur man trycker ner knappen och därmed får en mer intuitiv interaktion med spelet. Närbild på spelaren som ler på grund av spelkänslan.

Scen 8:

Sluttexten som presenterar produkten. "Real buttons, the way it's meant to be played"