Storyboard

Stand: August 2026

Marco Thiess (Founder)

Unterlage bitte vertraulich behandeln.



INHALT

1 DER FREUND AUS DEN STERNEN
Seite **03**

2
Seite **03**

3 LOGLINE & SERIES PREMISE
Seite **03 - 04**

4 SERIENKONZEPT
Seite **05 - 08**

5 CHARAKTER PROFILE
Seite **09 - 15**

6 DER EMOTIONALE KERN
Seite **16**

7 WORLD STORY ENGINE
Seite **17 - 19**

8 ACHT SPRINGBOARDS
Seite **20 - 21**

9 DREI SAMPLE SZENEN
Seite **22 - 32**

10 LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
Seite **32**

11 LANGFRISTIGE ERREICH-BARKEIT
Seite **33**

EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

1

EIN FREUND AUS DEN STERNEN

Animated Preschool & Family Adventure Series
Genre: Adventure, Comedy, Discovery & Emotional Learning
Zielgruppe: Kinder von ca. 4–10 Jahren
Format: ca. 10 Minuten pro Episode (tbd)
Arbeitstitel –
Ein Freund aus den Sternen.
Für die Fragen von den Kleinen.

Anm.: Die Episoden sind entweder komplett animiert oder am Anfang real über Blusho in Form eines detaillierten Kostüms an- und abmoderiert.

2

Blusho

Ein Freund aus den Sternen. Für die Fragen von den Kleinen.
Blusho ist ein neugieriger Besucher aus einer fernen Galaxie. Gemeinsam mit seinen neuen Freunden entdeckt er die Erde – und reist über geheimnisvolle Sternenpfade an Orte, in andere Zeiten und manchmal sogar in mögliche Zukünfte.
Dabei erfährt er, dass die größten Abenteuer oft mit einer kleinen Frage beginnen.
Every question can open a new world.





3

Logline & Series Premise

Logline

Als der neugierige außerirdische Entdecker Blusho auf der Erde landet, entdeckt er gemeinsam mit einer Gruppe von Kindern, dass hinter jeder kleinen Frage ein großes Abenteuer verborgen liegt – und dass sein geheimnisvoller Lichtstab Wege zu fernen Orten, vergangenen Zeiten und möglichen Zukünften öffnen kann.

Series Premise

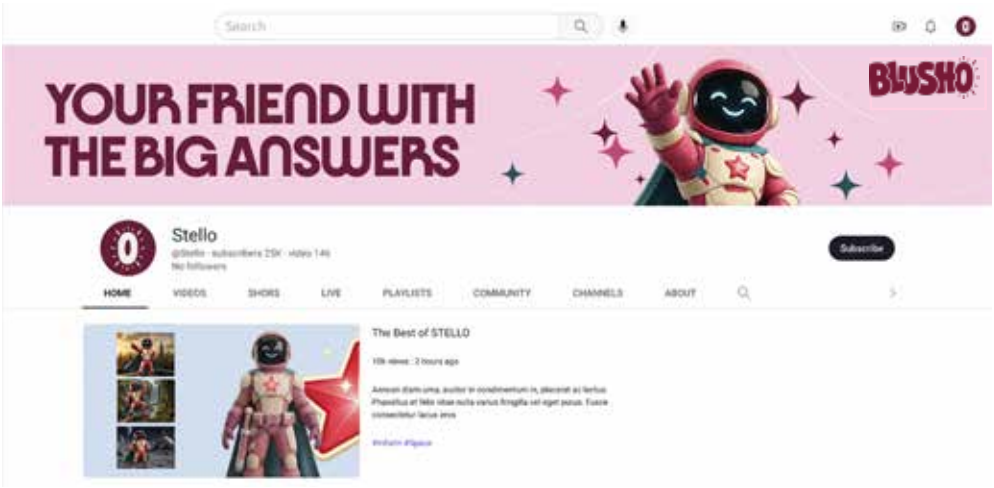
Blusho kommt von einem Planeten, Millionen Lichtjahre von der Erde entfernt. In seiner Heimat gilt er als mutiger Entdecker: groß, stark, klug und scheinbar auf alles vorbereitet.

EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

Doch dann entdeckt er auf seiner langen Reise durch Zufall die Erde.
Dieser kleine blaue Planet fasziniert ihn vom ersten Moment. Hier wachsen Pflanzen aus winzigen Samen, Menschen lachen und weinen manchmal gleichzeitig, Tiere finden über Tausende Kilometer nach Hause – und Kinder stellen Fragen, über die selbst Blusho noch nie nachgedacht hat.

Nach seiner Landung bleibt Blusho zunächst unentdeckt. Er beobachtet die Menschen aus sicherer Entfernung, versteckt sich vor Erwachsenen und versucht ziemlich tollpatschig, die Regeln des irdischen Alltags zu verstehen. Nach einigen Tagen begegnet er einer kleinen Gruppe von Kindern. Statt Angst vor ihm zu haben, sind alle ziemlich neugierig. Er scheint trotz seiner Größe und Raumanzug (den er zum atmen braucht) sehr menschlich und lieb zu sein.

Zwischen Blusho und den Kindern entsteht eine besondere Freundschaft. Gemeinsam gehen sie den Fragen nach, die aus dem Alltag der Kinder entstehen:



Warum verschwinden die Sterne am Tag?
Woher weiß ein Vogel, wohin er fliegen muss?
Warum haben Menschen Angst?
Wie lebten Kinder früher?
Wie könnte unsere Welt in der Zukunft aussehen?

Blushos Lichtstab kann sogenannte Sternenpfade öffnen. Sie führen die Freunde an nahezu jeden Ort – tief in den Ozean, in den menschlichen Körper, auf andere Planeten und sogar in vergangene Zeiten oder mögliche Zukünfte wie auf den Mars. Doch der Lichtstab liefert niemals einfach die Antwort. Er öffnet nur den Weg.





EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

4

Serienkonzept

Blusho ist auf seiner Heimatwelt ein Star. Er ist bekannt für seinen Mut, seine Stärke und sein Wissen über das Universum. Als er zu einer großen Forschungsreise aufbricht, erwartet er unbekannte Planeten, fremde Lebensformen und kosmische Wunder.



Dann findet er durch Zufall die Erde.

Aus der Ferne sieht sie zunächst wie eine kleine, blau leuchtende Kugel aus. Als Blusho näher kommt, erkennt er, wie außergewöhnlich dieser Planet ist: Wasser türmt sich zu riesigen Wellen auf, Wälder verändern ihre Farben und Millionen verschiedene Lebewesen teilen sich eine einzige Welt.



Nach seiner Landung versucht Blusho zunächst, unentdeckt zu bleiben. Obwohl er sich im Weltall mutig und selbstsicher bewegt, ist ihm das Leben auf der Erde völlig fremd. Eine automatische Tür hält er für ein besonders höfliches Lebewesen. Ein Staubsaugerroboter erscheint ihm wie ein gefährliches Raubtier. Und Regen, Geburtstagskerzen oder Seifenblasen bringen selbst sein großes Wissen regelmäßig durcheinander.

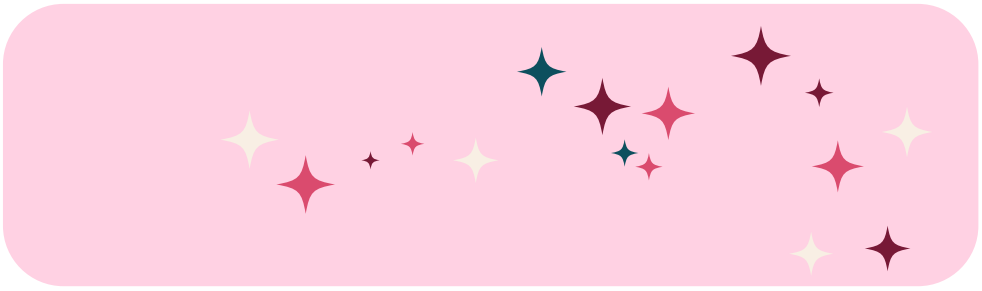
Schließlich wird Blusho von Milan und seinen Freunden Luca und Ella entdeckt. Die drei Kinder erkennen schnell, dass der große Astronaut zwar erstaunlich viel über das Universum weiß, bei vielen Dingen auf der Erde aber ihre Hilfe braucht.

EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

Milan ist mutig, spontan und stürzt sich am liebsten sofort in jedes Abenteuer. Luca beobachtet genau, denkt voraus und findet häufig eine Lösung, wenn die anderen nicht mehr weiterwissen. Ella besitzt ein besonderes Gespür für andere Lebewesen und erkennt oft, was jemand fühlt oder wirklich benötigt.

Gemeinsam bilden die vier ein festes Team.

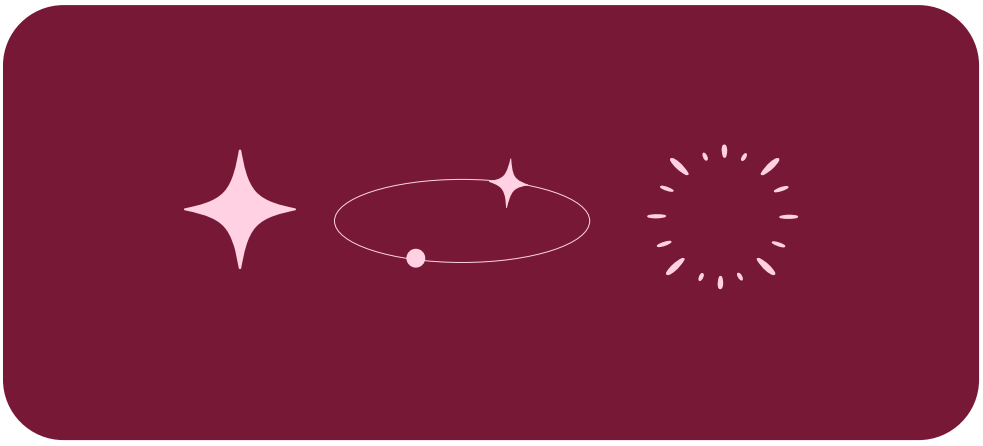
Die Kinder bewahren Blushos Geheimnis. Von da an treffen sie sich regelmäßig in einer verlassenen Sternwarte, die Blusho zu seiner Basis auf der Erde gemacht hat. Hier beginnt jedes ihrer Abenteuer – ausgelöst durch eine Frage, eine ungewöhnliche Entdeckung oder ein Problem, das sie unbedingt lösen wollen:
Eine Pfütze verschwindet über Nacht. Ein Tier verhält sich plötzlich merkwürdig. Am Himmel fehlt ein Stern. Ein Freund fühlt sich ausgeschlossen. Ein seltsames Geräusch kommt aus dem Wald. Oder ein geheimnisvoller Gegenstand taucht auf, den niemand von ihnen erklären kann.



Aus einer Beobachtung entsteht eine Frage.
Aus der Frage entsteht eine Mission.
Und aus der Mission wird ein Abenteuer.

Bei kleinen Fragen beginnt der Stern auf Blushos Brust zu leuchten. Er zeigt dem Team, dass es in seiner unmittelbaren Umgebung etwas zu entdecken gibt. Die Freunde müssen Spuren suchen, Hinweise kombinieren, Hindernisse überwinden und gemeinsam eine Lösung finden.

Bei besonders großen oder geheimnisvollen Fragen erwacht Blushos Lichtstab. Sobald alle vier wirklich wissen wollen, was hinter der Frage steckt, öffnet sich ein leuchtender Sternenpfad. Er kann sie an nahezu jeden Ort führen: tief ins Meer, in einen verborgenen Wald, auf einen fremden Planeten oder bis ans andere Ende der Welt. Der Sternenpfad liefert ihnen jedoch niemals einfach die Antwort. Er bringt sie lediglich dorthin, wo ihr Abenteuer beginnt.



Wenn die Freunde beispielsweise herausfinden wollen, wohin die Sterne am Morgen verschwinden, betrachten sie den Himmel nicht nur aus der Ferne. Sie steigen in Blushos Raumschiff und folgen einem besonders hellen Stern rund um die Erde. Unterwegs geraten sie in einen Meteoritenschauer, verlieren ihre ursprüngliche Flugroute und begegnen einer kleinen Sternschnuppe, die verzweifelt versucht, zu ihrem Sternenschwarm zurückzufinden. Erst indem sie ihr helfen, entdecken sie selbst, warum die Sterne am Tag nicht mehr zu sehen sind.

Auch Reisen in die Vergangenheit sind möglich. Sie dienen jedoch nie dazu, dass Blusho den Kindern lediglich erzählt, wie Menschen früher gelebt haben. Die Freunde werden Teil eines eigenständigen Abenteuers.

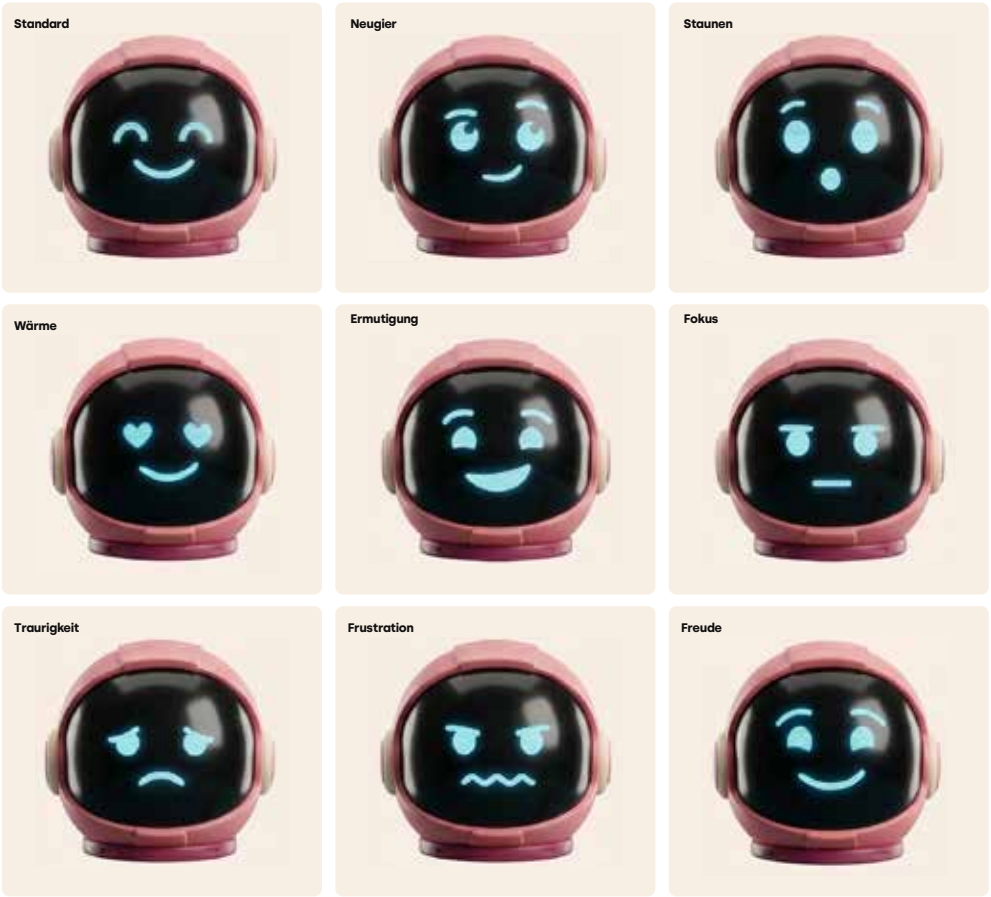
EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

Auf einer Reise zu den Dinosauriern müssen sie etwa ein verlorenes Dinosaurierjunges zu seiner Herde zurückbringen, bevor ein gewaltiger Sturm aufzieht. Dabei entdecken sie unterschiedliche Spuren, lernen das Verhalten der Tiere kennen und müssen ihr Wissen einsetzen, um den sicheren Weg durch eine unbekannte Landschaft zu finden.

In einer mittelalterlichen Stadt könnten sie einem jungen Erfinder helfen, eine einfache Maschine rechtzeitig für ein großes Fest fertigzustellen. Dafür müssen sie Materialien finden, verschiedene Ideen ausprobieren und gemeinsam Rückschläge überwinden. Wie die Menschen damals lebten, wird nicht erklärt, sondern durch das Abenteuer unmittelbar erlebt.

Die Vergangenheit dürfen Blusho und die Kinder dabei nicht grundlegend verändern. Sie können Menschen oder Tieren innerhalb eines kleinen Ereignisses helfen, aber keine historischen Entwicklungen neu schreiben. Am Ende schließt sich der Sternenpfad wieder und bringt das Team sicher in die Gegenwart zurück.

Auch Reisen in mögliche Zukünfte können zu Abenteuern werden. Diese Zukunft ist niemals festgelegt. Sie zeigt lediglich eine von vielen Möglichkeiten. Wenn das Team beispielsweise in einer zukünftigen Stadt landet, in der plötzlich kein sauberes Wasser mehr fließt, muss es gemeinsam mit den dort lebenden Kindern herausfinden, wodurch das Problem entstanden ist und wie die Wasserversorgung wieder funktionieren kann.



Blushos Mimiken

So wird aus einer Zukunftsreise keine Vorhersage, sondern eine Einladung: Wie wollen wir später leben? Was könnten wir besser machen? Und mit welcher Idee können wir schon heute beginnen?

Blusho ist dabei kein Lehrer, der fertige Antworten erteilt. Er ist Entdecker, Mentor, großer Freund und Beschützer. Manchmal kennt er sich besser aus als die Kinder. Manchmal wissen Milan, Luca und Ella mehr über die Erde als er. Häufig finden sie die Lösung nur, weil jeder von ihnen etwas anderes erkennt und eine eigene Fähigkeit einbringt.

EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

Jede Episode erzählt eine vollständig abgeschlossene Geschichte.

Am Anfang steht eine neue Frage oder ein neues Problem. Daraus entsteht eine Mission mit einem klaren Ziel. Auf ihrem Weg begegnet das Team Hindernissen, trifft überraschende Figuren und muss eigene Lösungen entwickeln. Am Ende bewältigen die Freunde das Abenteuer, finden eine Antwort und kehren gemeinsam zur Sternwarte zurück.

Für die nächste Folge sind keine Vorkenntnisse notwendig. Die Kinder können jedes Abenteuer unabhängig von den anderen ansehen und verstehen. Die vertraute Rollenverteilung, die Sternwarte, Blushos Bruststern, der Lichtstab und der Sternenpfad geben der Serie dabei einen stabilen und wiedererkennbaren Rahmen.

Auch die Hauptfiguren bleiben in ihren grundlegenden Eigenschaften verlässlich: Milan bleibt der mutige und manchmal etwas übermütige Anführer, Luca der kluge und vorsichtige Denker, Ella die empathische Beobachterin und Blusho der starke, wissbegierige Freund aus den Sternen.

Innerhalb einer Episode können sie eine Erkenntnis gewinnen oder einen Fehler korrigieren. In der nächsten Geschichte begegnen sie dem neuen Abenteuer jedoch wieder in ihrer vertrauten Konstellation.

Auf ihren Missionen treffen sie immer wieder besondere Figuren: Tiere, Kinder aus anderen Teilen der Welt, Wesen aus dem Universum, historische Persönlichkeiten oder sprechende Himmelskörper. Diese Figuren werden zu aktiven Bestandteilen der jeweiligen Geschichte. Sie benötigen Hilfe, stellen das Team vor eine Aufgabe, verfolgen ein eigenes Ziel oder halten einen entscheidenden Hinweis bereit.



So verbindet jede Episode Spannung, Humor, Gefühle und Wissen. Die sachliche Erkenntnis entsteht nicht durch eine Erklärung von außen, sondern durch das, was Blusho und seine Freunde erleben, ausprobieren und gemeinsam herausfinden. Denn auf der Erde gibt es jeden Tag eine neue Frage.

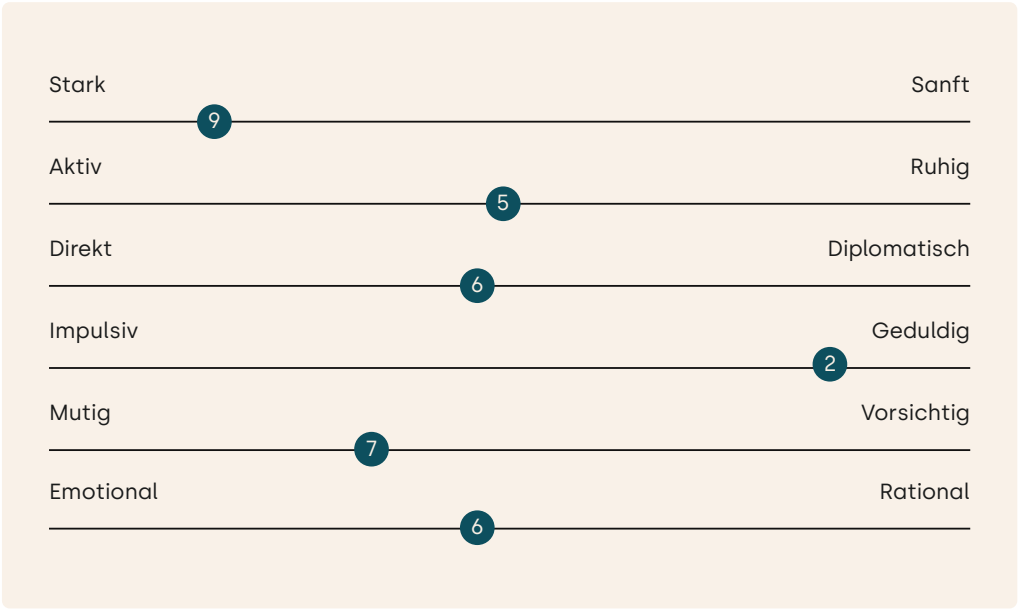
EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

5

Charakter Profile

Hauptcharakter - **Blusho**

Blusho ist ein außerirdischer (jedoch menschenähnlicher) Astronaut, Entdecker und Freund der Kinder. Auf den ersten Blick wirkt er wie ein klassischer Held: groß, stark, mutig und technisch hervorragend ausgestattet.
Aber hat er auch Schwächen, Angst und ist tollpatschig. Seine eigentliche Stärke ist nicht die Größe und Kraft. Es sind seine Neugier und sein Mut.
Er behauptet nicht, alles zu wissen. Er nimmt Kinder ernst, hört ihnen zu, lernt auch (besonders in den anfänglichen Episoden) viel von ihnen und ist bereit, seine eigene Sichtweise zu verändern.



“WUSSTEST DU, DASS JEDER BAUM DIE LUFT FÜR DREI KINDER MACHT?”

Personality

Blusho ist:

- neugierig,
- warmherzig,
- mutig,
- aufmerksam,
- verspielt,
- geduldig,
- Tollpatschig,
- und überraschend unerfahren im irdischen Alltag.

Er spricht mit Kindern auf Augenhöhe. Er erklärt einfach, aber niemals herablassend. Er darf staunen, Fehler machen, sich schämen, lachen und um Hilfe bitten.

EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

Herkunft

Blusho stammt von dem weit entfernten Planeten „Cc11" und ist mit dem Ziel aufgebrochen, das Universum zu erforschen. Ein unbekanntes Lichtsignal führt ihn zur nach einer langen Reise zufällig zur Erde.

Stärken

- umfangreiches Wissen über das Universum
- Mut in unbekannten Situationen
- technische und erfinderische Fähigkeiten
- körperliche Stärke
- Ruhe in schwierigen Momenten
- die Fähigkeit, andere zum Fragen zu ermutigen
- ein ausgeprägter Beschützerinstinkt

Schwächen

- irdische Gewohnheiten überraschen ihn
- menschliche Gefühle versteht er nicht immer sofort
- er nimmt Aussagen gelegentlich zu wörtlich
- manchmal möchte er ein Problem zu schnell logisch lösen
- es fällt ihm schwer einzugestehen, dass er sich verirrt hat
- er übernimmt gelegentlich zu viel Verantwortung

Auf der Erde lernt er, dass man auch dann stark sein kann, wenn man etwas nicht weiß, Hilfe benötigt oder Angst hat.

Do's

Blusho kann / darf:

- Fragen stellen
- Fehler machen
- über sich selbst lachen
- Gefühle zeigen
- Kinder um Hilfe bitten
- staunen
- beschützen, ohne zu bevormunden
- Wissen durch Handlungen und Erlebnisse vermitteln
- zugeben, dass er etwas nicht versteht

.

Don'ts

Blusho kann / darf nicht:

- belehrend oder arrogant wirken
- mit dem Lichtstab zaubern (öffnet ausschließlich Sternenpfade)
- den Lichtstab als Waffe einsetzen
- aggressiv kämpfen
- Kinder beschämen
- Gefühle als unwichtig darstellen
- jede Antwort bereits kennen
- gefährliches Verhalten verherrlichen
- die Vergangenheit beliebig verändern
- Alles können



EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

Wiederkehrende Gesten und Expressions

- Sein Bruststern leuchtet, wenn eine kleine Entdeckungsmission beginnt
- Seine Emotionen werden subtil über einfache Gestiken über seinen Helm und Bruststern gezeigt
- Bei einer neuen Idee richtet er den Lichtstab auf, bevor ihm auffällt, dass er ihn noch gar nicht benötigt.
- Bei einer großen Mission / komplexe Fragen richtet er sein Lichtstab auf. Es fängt an zu leuchten (je mehr Kinder dabei sind, desto stärker) und dieser öffnet einen neuen Sternenpfad. Die Entdeckungsreise beginnt
- Wenn er einen Fehler gemacht hat, sagt er: „Kosmischer Knoten in meinem Kopf."
- Vor dem Öffnen eines Pfades fragt er: „Sind wir bereit, es wirklich herauszufinden?"
- Bei großer Begeisterung: „Sternenstark!"

Siehe auch „Blusho_Brandbook" (separate Datei)

Weitere Charaktere

Blushos engste Freunde auf der Erde

Milan, Luca und Ella sind die ersten Kinder, die Blusho auf der Erde kennenlernt. Gemeinsam entdecken sie sein Geheimnis, zeigen ihm die verlassene Sternwarte und helfen ihm dabei, sie zu seinem neuen Zuhause zu machen.

Sie werden zu Blushos engsten Freunden und bilden den menschlichen Kern seiner späteren Constellation Crew.

Jedes Kind bringt etwas anderes in die Gruppe ein:

- **Milan** gibt den Impuls.
- **Luca** erkennt die Zusammenhänge.
- **Ella** besitzt den Mut, wirklich zu handeln.
- **Blusho** verbindet die Gruppe und öffnet den Weg ins Abenteuer.

Zusammen sind sie keine perfekte Heldengruppe. Sie widersprechen sich, machen Fehler, necken sich und streiten gelegentlich. Doch wenn es darauf ankommt,



EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

Milan

Der mutige Anführer

Milan ist Blushos engster Freund und seine wichtigste Vertrauensperson auf der Erde. Er entdeckt Blusho als Erster und entscheidet sich, ihm zu helfen – noch bevor er genau weiß, wer oder was Blusho eigentlich ist.

Milan ist selbstbewusst, charmant und kommunikationsstark. Mit seinen auffälligen Augen, seinen charakteristischen Haaren und seinem natürlichen Charisma fällt er überall auf. Er kann Menschen schnell für sich gewinnen und besitzt die seltene Fähigkeit, mit fast jedem ins Gespräch zu kommen.

Innerhalb der Kindergruppe übernimmt Milan ganz selbstverständlich die Rolle des Anführers. Er wartet nicht lange, sondern trifft Entscheidungen und geht voran. Das macht ihn mutig und verlässlich – bringt ihn und die Gruppe auf den Entdeckungsreisen aber auch regelmäßig in Schwierigkeiten.

Milan überschätzt gelegentlich seine Fähigkeiten. Er springt, bevor er weiß, wo er landen wird, klettert ein Stück zu hoch oder behauptet, etwas selbstverständlich zu können. Dadurch tut er sich manchmal weh oder bringt die Gruppe in eine schwierige Situation.

Hinter seinem großen Selbstvertrauen steckt jedoch ein ausgesprochen warmherziger und loyaler Freund. Milan würde niemanden zurücklassen. Wenn Luca oder Ella Hilfe benötigen, ist er sofort da – selbst wenn er kurz zuvor noch mit ihnen gestritten hat.

Rolle im Team

Der Anführer und Impulsgeber.

Milan bringt die Gruppe in Bewegung. Er spricht fremde Menschen an, vertritt das Team nach außen und wagt häufig den ersten Schritt.



Charaktereigenschaften

- mutig
- selbstbewusst
- charmant
- kommunikativ
- spontan
- loyal
- humorvoll
- gelegentlich vorlaut
- manchmal übermütig
- ungeduldig

Beziehung zu Blusho

Milan und Blusho sind ein Herz und eine Seele. Zwischen ihnen entsteht vom ersten Moment an eine außergewöhnlich enge Freundschaft.

Milan zeigt Blusho die Erde nicht so, wie sie in Büchern beschrieben wird, sondern so, wie Kinder sie erleben. Blusho wiederum behandelt Milan ernsthaft und auf Augenhöhe. Er vertraut ihm Dinge an, über die er mit den anderen zunächst nicht spricht – etwa seine Sorgen um seinen Heimatplaneten oder die wahre Bedeutung des geheimnisvollen Lichtsignals.

Gerade weil sie sich so nahestehen, geraten die beiden gelegentlich heftig aneinander. Milan möchte selbst entscheiden und empfindet Blushos Beschützerinstinkt manchmal als Bevormundung. Blusho wiederum macht sich Sorgen, weil Milan Gefahren unterschätzt.

Ihre Konflikte dauern jedoch nie lange. Keiner von beiden kann dem anderen dauerhaft böse sein.

Innerer Entwicklungsbogen

Milan muss lernen, dass ein guter Anführer nicht immer vor allen anderen stehen muss. Manchmal bedeutet Führung, zuzuhören, Verantwortung für einen Fehler zu übernehmen oder jemand anderem den Vortritt zu lassen.

EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT



Luca

Der kluge Beobachter

Luca ist der analytische Kopf der Gruppe. Er ist sehr intelligent, aufmerksam und besitzt ein außergewöhnliches Gedächtnis. Während Milan bereits in Richtung Abenteuer läuft, hat Luca meistens als Erster bemerkt, dass ein entscheidendes Detail übersehen wurde.

Er trägt eine Brille, beobachtet seine Umgebung genau und interessiert sich für Technik, Naturwissenschaften, Zahlen und ungewöhnliche Zusammenhänge. Luca sammelt Wissen nicht, um damit anzugeben. Er möchte wirklich verstehen, wie die Dinge funktionieren.

Luca ist vom Grundtyp her vorsichtiger. Bevor er einen unbekannten Sternenpfad betritt, möchte er wissen, wohin er führt, wie lange er geöffnet bleibt und wie die Gruppe zurückkommt.

Seine Vorsicht ist keine Feigheit. Sie schützt die Gruppe regelmäßig vor unnötigen Gefahren. Gleichzeitig kann sie ihn daran hindern, Chancen zu nutzen oder auf seine eigene Intuition zu vertrauen.

Charaktereigenschaften

- hochintelligent
- aufmerksam
- analytisch
- wissbegierig
- verlässlich
- vorsichtig
- geduldig
- detailorientiert
- gelegentlich verkopft
- manchmal unsicher im spontanen Handeln

Rolle im Team

Der Analyst, Navigator und Problemlöser.

Luca entschlüsselt Hinweise, liest Karten, untersucht Spuren und versteht die Verbindung zwischen scheinbar unabhängigen Ereignissen.
In der Sternwarte arbeitet er besonders gerne am Sternentisch und in der Erfinderwerkstatt.

Beziehung zu Blusho

Luca ist von Blushos kosmischem Wissen und seiner Technik fasziniert. Anders als Milan stellt er Blusho viele präzise Fragen. Manchmal sind seine Fragen so gut, dass Blusho keine unmittelbare Antwort darauf hat.
Blusho erkennt Lucas außergewöhnliche Begabung und nimmt ihn fachlich ernst. Luca wiederum merkt als Erster, dass Blusho nicht alles weiß – verliert dadurch aber nicht den Respekt vor ihm. Im Gegenteil: Blushos Bereitschaft, Wissenslücken zuzugeben, macht ihn für Luca erst recht zu einem Vorbild.
Blusho hilft Luca dabei, seinem eigenen Wissen und seiner Intuition zu vertrauen. Luca hilft Blusho dabei, nicht zu vorschnell von einer Erklärung überzeugt zu sein.

Wiederkehrende Gesten und Momente

- Luca schiebt seine Brille nach oben, wenn er etwas Wichtiges entdeckt.
- Er beginnt Erklärungen häufig mit: „Rein theoretisch …"
- Milan antwortet darauf manchmal: „Und praktisch?"
- Luca führt ein kleines Missionsbuch mit Zeichnungen, Karten und Beobachtungen.
- Er bemerkt Veränderungen am Lichtstab oft noch vor Blusho.
- Wenn Luca sehr aufgeregt ist, spricht er schneller als gewöhnlich.
- In überraschenden Situationen läuft seine Brille an oder sitzt schief.

Innerer Entwicklungsbogen

Luca lernt, dass man nicht jede Antwort kennen muss, bevor man den ersten Schritt macht. Wissen gibt Orientierung – aber für manche Entdeckungen benötigt man zusätzlich Mut und Vertrauen.

EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

Ella

Die mutige Seele des Teams

Ella wird häufig unterschätzt. Sie wirkt zunächst ruhig, freundlich und besonnen. Doch wenn eine Situation echten Mut verlangt, überrascht sie alle – indem sie nicht lange darüber spricht, sondern einfach handelt.

Ella ist intelligent, intuitiv und emotional sehr aufmerksam. Sie erkennt nicht nur logische Zusammenhänge, sondern auch unausgesprochene Spannungen innerhalb der Gruppe. Sie merkt, wenn jemand Angst hat, sich ausgeschlossen fühlt oder nur deshalb wütend reagiert, weil er verletzt ist.

Dadurch ist Ella die gute Seele des Teams. Sie schlichtet Streit, ohne belehrend zu wirken, und kann unterschiedliche Sichtweisen miteinander verbinden.

Sie besitzt einen starken eigenen Willen und lässt sich weder von Milan noch von Blusho übergehen.Ella ist oftmals die Mutigste der gesamten Gruppe. Während Milan seinen Mut gerne ankündigt, handelt Ella still und selbstverständlich.

Charaktereigenschaften

- mutig
- intelligent
- warmherzig
- empathisch
- intuitiv
- selbstbewusst
- entschlossen
- gerecht
- diplomatisch
- manchmal zu selbstlos

Rolle im Team

Das Herz, der moralische Kompass und die stille Heldin.
Ella hält die Gruppe emotional zusammen. Gleichzeitig trifft sie in entscheidenden Momenten häufig die mutigste Entscheidung.
Sie ist nicht nur die Vermittlerin des Teams, sondern eine aktive Abenteurerin mit eigener Urteilskraft.

Beziehung zu Blusho

Ella hilft Blusho, menschliche Gefühle zu verstehen. Sie erklärt ihm nicht nur, was Menschen sagen, sondern auch, was sie möglicherweise wirklich meinen.
Blusho vertraut Ellas Einschätzung besonders dann, wenn sein logisches Wissen nicht weiterhilft. Sie erkennt häufig als Erste, wie stark ihn das Heimweh oder die Sorge um seine Vergangenheit beschäftigt.
Zwischen Ella und Blusho besteht eine ruhige, tiefe Verbindung.
Blusho bewundert Ellas Mut. Er versteht zunächst nicht, warum sie sich selbst nicht als besonders mutig wahrnimmt. Für Ella ist es selbstverständlich, zu helfen, wenn jemand sie braucht.

Wiederkehrende Gesten und Momente

- Ella verschränkt ruhig die Arme, wenn Milan wieder einen halb fertigen Plan präsentiert.
- Sie stellt häufig die Frage: „Und wie fühlt sich das für die anderen an?"
- In gefährlichen Situationen bindet sie ihre Haare zusammen – ein stilles Zeichen, dass sie jetzt handeln wird.
- Sie trägt ein kleines Armband oder einen Anhänger, der später auf die Sternenpfade reagiert.
- Nach einem Streit berührt sie den Sternentisch, wodurch sich ge trennte Lichtlinien wieder verbinden können.
- Ella benennt neue Orte, Wesen oder Erfindungen häufig treffender als Blusho.



Innerer Entwicklungsbogen

Ella muss lernen, dass sie nicht allein dafür verantwortlich ist, dass es allen gut geht. Auch die gute Seele eines Teams darf wütend, traurig oder überfordert sein und die anderen um Hilfe bitten.

EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

Die Dynamik der Gang

Die Figuren ergänzen sich, weil sie unterschiedlich auf Herausforderungen reagieren:

Situation	Milan	Luca	Ella	Blusho
Ein unbkannter Pfad erscheint	möchte sofort los	untersucht zuerst d. Risiken	spürt, ob jemand Hilfe braucht	versucht den Pfad zu verstehen
Die Gruppe gerät in Gefahr	handelt spontan	sucht nach einem Muster	bleibt ruhig	schützt und orientiert
Es entsteht ein Streit	wird emotional	zieht sich eher zurück	bringt die Gründe zur Sprache	muss menschliche Konflikte verstehen
Ein Rätsel muss gelöst werden	probiert praktisch aus	analysiert die Hinweise	verbindet Logik und Intuition	liefert komisches Wissen
Jemand wird ausgeschlossen	stellt sich offen vor ihn	erkennt die Ursache	schafft Verbindung	lernt etwas über Freundschaft

Die emotionale Verbindung

- Milan ist Blushos engster Weggefährte.
- Luca ist Blushos klügster Sparringspartner.
- Ella ist Blushos emotionaler Kompass.
- Blusho ist für alle drei Freund, Mentor und Beschützer – aber ebenso jemand, der ihre Hilfe braucht.

Die Gruppe funktioniert besonders gut, wenn die jeweiligen Stärken gleichzeitig zu Problemen werden:

Spätere Mitglieder – die Constellation Crew

Auf den Reisen begegnet die Gruppe weiteren Figuren, die wiederkehren oder sich ihr anschließen können:

- einem Kind aus einer anderen Region der Erde
- einer Figur aus einer zukünftigen Welt
- einem jungen außerirdischen Tüftler
- einem Wesen, das Gefühle als Farben wahrnimmt
- einer Figur, die zunächst als Konkurrent auftritt
- einem geheimnisvollen Hüter der Sternenpfade

So kann die Welt organisch wachsen, ohne die erste Staffel mit zu vielen Hauptfiguren zu überladen. Die Figuren können im Laufe der Zeit mit höchster Kreativität und Flexibilität entwickelt und die Formate integriert werden.



Beispielfiguren der späteren Constellation Crew

EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

6

Der emotionale Kern

Im Zentrum der Serie steht nicht das Wissen allein, sondern die Freude am (gemeinsamen) Entdecken.

Blusho bestärkt Kinder darin:

- neugierig zu bleiben,
- Fragen zu stellen,
- Fehler zuzulassen,
- Gefühle ernst zu nehmen,
- Sich untereinander zu akzeptieren und respektieren
- andere Perspektiven zu verstehen,
- selbst nach Antworten zu suchen,
- und das eigene Licht zu entdecken.

Jede Episode beginnt mit einer Frage. Jede Antwort führt zu einer neuen Frage.

Neugier → Frage → Erkundung → Entdeckung → neue Frage

YOUR BIG FRIEND WITH THE BIG ANSWERS.

7

World & Story Engine

Die Erde

Die Erde ist real, wiedererkennbar und aus Kinderperspektive dennoch voller Magie. Alltägliche Orte können zum Beginn eines großen Abenteuers werden:

- ein Garten
- ein Spielplatz
- ein Kindergarten oder eine Schule
- ein Museum
- ein Wald
- eine Baustelle
- ein Bahnhof
- ein Bauernhof
- eine Küche
- ein Kinderzimmer

Die Serie vermittelt, dass man nicht weit reisen muss, um etwas Außergewöhnliches zu entdecken. Oft genügt es, genauer hinzusehen.



EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

Blushos Heimat

Blusho stammt von dem weit entfernten Planeten „Cc11“ am Rand einer bislang unbekannten Galaxie. Von der Erde aus ist seine Heimat selbst mit den besten Teleskopen nicht zu erkennen. Sie liegt viele Lichtjahre entfernt und ist nur über die geheimnisvollen Sternenpfade erreichbar.



Blushos Heimat ist eine farbenfrohe und friedliche Welt, in der Licht eine besondere Bedeutung besitzt. Es spendet nicht nur Helligkeit und Energie, sondern steht auch für Wissen, Mut, Hoffnung und Gemeinschaft. Überall auf dem Planeten verlaufen leuchtende Bahnen, die Orte und Lebewesen miteinander verbinden. In der Dunkelheit sieht es aus, als würde sich ein riesiges Netz aus Sternen über die Landschaft legen.

Die Natur unterscheidet sich stark von der Erde: Große schwebende Inseln ziehen langsam über den Himmel, Pflanzen öffnen ihre leuchtenden Blüten in der Nacht und kristallklare Flüsse funkeln in unterschiedlichen Farben. Manche Bäume speichern das Licht des Tages in ihren Blättern und geben es nachts als sanftes Leuchten wieder ab. Zwei Monde ziehen über den Himmel, weshalb die Nächte auf Blushos Heimatplaneten niemals vollständig dunkel werden.

Der Besuch von Blushos Heimat mit all seinen Freundn kann am Schluss aller Episoden der emotionale Höhepunkt werden.

Die Sternwarte

Blushos Raumschiff befindet sich verborgen in der Nähe des Wohnortes der Kinder. Als neuer Wohnort ist es jedoch viel zu klein.



EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

Die Kinder zeigen ihm einen Ort, den sonst kaum jemand besucht:
eine alte, verlassene Sternwarte auf einem Hügel außerhalb der Stadt.
Früher beobachteten die Menschen von hier aus die Sterne. Inzwischen ist das Gebäude geschlossen. Die große Kuppel lässt sich kaum noch bewegen, das Teleskop ist defekt und überall liegen alte Sternenkarten, Bücher und vergessene technische Geräte.



Für Blusho ist es trotzdem der perfekte Ort.

Gemeinsam reparieren Blusho und die Kinder die Sternwarte Stück für Stück. Blusho ergänzt die alte irdische Technik vorsichtig um kosmische Elemente. Die Sternwarte wird zu Blushos neuem Zuhause – und zum Treffpunkt der späteren „Constellation Crew".

Die Sternenpfade

Sternenpfade sind unsichtbare Verbindungen zwischen Orten, Zeiten und Geschichten. Sie werden sichtbar, wenn eine komplexe Frage gestellt wird und mehrere Figuren gemeinsam nach einer Antwort suchen.
Ein Sternenpfad kann führen:

- zu einem realen Ort auf der Erde
- ins Weltall
- in die Vergangenheit
- in eine mögliche Zukunft
- an einen verborgenen Ort
- in eine bildhafte Fantasie- oder Gedankenwelt

Die Sternenpfade sind kein beliebiges Portal. Das Ziel entsteht aus der jeweiligen Frage.



EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

Der Lichtstab

Der Lichtstab ist Werkzeug, Kompass und emotionales Symbol. Er reagiert auf Blusho und auf die Gemeinschaft der Gruppe.



Er kann:

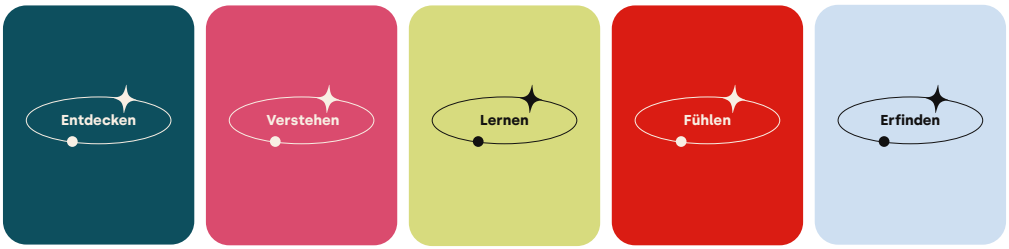
- Sternenpfade sichtbar machen
- verborgene Spuren und Zusammenhänge zeigen
- Lichtsignale empfangen
- Erinnerungen oder Informationen projizieren
- die Gruppe durch unbekannte Räume führen
- durch gemeinsame Energie der Gruppe Zeitfenster öffnen
- in Gefahrensituationen Licht und Orientierung geben

Er ist ausdrücklich keine Waffe.

Der wiederkehrende Erzählmotor

Neugier → Frage → Erkundung → Entdeckung → neue Frage
Jede Episode basiert auf mindestens einer der fünf Missionen:

- Entdecken
- Verstehen
- Lernen
- Fühlen
- Erfinden



Jede Episode vermittelt neben viel Spannung, Hunor, Emotionen auch Wissen, sowie Weisheiten, die einen positiven Beitrag zur Entwicklung der Kinder leisten.

EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

8

Acht Springboards

1. Die Feder des Dinosauriers

Im Museum entdecken die Freunde das Bild eines Dinosauriers mit bunten Federn. Blusho hält das für einen Fehler: Für ihn müssen Dinosaurier groß, gefährlich und schuppig aussehen. Luca erklärt, dass Forschende heute vieles anders beurteilen als früher – doch Blusho will sich selbst davon überzeugen.
Der Lichtstab öffnet einen Zeitpfad in die Welt der Dinosaurier. Dort dürfen die Freunde nur beobachten und keinesfalls in die Natur eingreifen. Als Milan jedoch eine geheimnisvolle Feder aufhebt und ein kleiner Dinosaurier ihnen folgt, drohen sie, den Ablauf der Vergangenheit zu verändern.
Gemeinsam müssen sie die Feder zurückbringen und ihren neuen Begleiter abschütteln, bevor sich das Zeitfenster schließt. Blusho lernt: Selbst das, was man sicher zu wissen glaubt, kann durch neue Entdeckungen verändert werden.

2. Das Geheimnis der verschwundenen Pfütze

Nach einem kräftigen Regenschauer entdecken die Freunde eine riesige Pfütze. Milan erklärt sie kurzerhand zum „Milansee" und markiert gemeinsam mit den anderen das Ufer. Als sie wenig später zurückkehren, ist ein großer Teil des Wassers verschwunden. Blusho ist überzeugt: Jemand muss den Sternensee gestohlen haben!
Der leuchtende Bruststern nimmt die Freunde mit auf die Reise eines winzigen Wassertropfens. Sie erleben, wie Wasser verdunstet, in den Himmel steigt, Teil einer Wolke wird und schließlich als Regen auf die Erde zurückkehrt. Doch als die Wolke immer dunkler wird, müssen die Freunde rechtzeitig einen Weg zurückfinden.
Am Ende erkennt Blusho: Das Wasser ist nicht verschwunden – es befindet sich nur an einem anderen Ort und kommt irgendwann zurück.

3. Die Nacht ohne Strom

Während die Kinder Blusho einen gemütlichen Filmabend zeigen wollen, fällt plötzlich in der gesamten Umgebung der Strom aus. Milan möchte sofort nach der Ursache suchen, Luca versucht herauszufinden, welche Geräte noch funktionieren, und Blusho ist überzeugt, das Problem mit seinem Lichtstab lösen zu können. Doch ausgerechnet jetzt bleibt dessen Licht dunkel.
Auf der Suche nach einer Lösung öffnet sich ein Zeitpfad, der die Freunde in eine Epoche ohne Elektrizität führt. Dort erleben sie, wie Menschen früher Licht erzeugten, Lebensmittel aufbewahrten und sich ohne Fernsehen oder digitale Geräte beschäftigten.
Zurück in der Gegenwart verbringen die Freunde den Abend mit Kerzen, Geschichten und einem selbst erfundenen Schattenspiel. Blusho stellt überrascht fest, dass nicht jedes Licht aus einer Steckdose kommen muss – und dass ein dunkler Abend manchmal Menschen näher zusammenbringt.

4. Der zerbrochene Sternenpfad

Nach einem Streit zwischen den Kindern teilt sich ein Sternenpfad in mehrere Richtungen. Jedes Teammitglied landet an einem anderen Ort und glaubt, allein den richtigen Weg zu kennen.
Erst als sie einander zuhören und ihre unterschiedlichen Hinweise kombinieren, setzt sich der Pfad wieder zusammen. Die Episode etabliert, dass die Sternenpfade auf die Beziehungen innerhalb des Teams reagieren.

5. Die Stadt, die atmen kann

An einem heißen Sommertag stellen die Kinder fest, dass es auf dem asphaltierten Parkplatz viel wärmer ist als unter den Bäumen. Ella fragt sich, warum Städte nicht einfach mehr Schatten, Pflanzen und Platz zum Spielen haben.
Blushos Lichtstab zeigt ihnen unterschiedliche Versionen derselben Stadt in der Zukunft. In der ersten dominieren Hitze, Lärm und endlose Straßen. In der zweiten wachsen Pflanzen an Häusern, Dächer werden zu Gärten und leise Fahrzeuge teilen sich den Raum mit Menschen und Tieren.
Doch die grüne Zukunft beginnt langsam zu verblassen. Die Freunde müssen herausfinden, welche Entscheidungen in der Gegenwart zu ihr führen. Schließlich entwickeln sie ihre eigene Idee für eine „Stadt, die atmen kann" – und beginnen mit einem kleinen Projekt direkt vor ihrer Haustür.

EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

6. Als Blusho seinen Mut verlor

Auf dem Rückweg von einer Mission geraten die Freunde in ein heftiges Gewitter. Ein Blitz bringt Blushos Orientierungssystem durcheinander und der Sternenpfad beginnt zu flackern. Obwohl Blusho genau erklären kann, wie Blitz und Donner entstehen, bekommt er selbst große Angst.
Weil er vor den Kindern weiterhin stark wirken möchte, verschweigt er seine Gefühle und behauptet, alles unter Kontrolle zu haben. Dadurch trifft er jedoch falsche Entscheidungen und führt die Gruppe immer weiter vom sicheren Weg weg.
Erst als Blusho ehrlich zugibt, dass er Angst hat, können die Freunde ihm helfen: Luca beobachtet den Abstand zwischen Blitz und Donner, Ella beruhigt die Gruppe und Milan fasst den Mut, Blushos Führung vorübergehend zu übernehmen. Blusho erkennt, dass Mut nicht bedeutet, keine Angst zu haben – sondern trotz der Angst auf andere zu vertrauen.

7. Der geheime Tanz der Bienen

Ella entdeckt eine erschöpfte Biene und möchte ihr helfen. Als die Biene wieder losfliegt, folgen ihr die Freunde bis zu einer großen Blumenwiese. Dort bemerken sie, dass immer weniger Bienen zum Bienenstock zurückkehren und einige offenbar die Orientierung verloren haben.
Blusho baut einen komplizierten Übersetzer, mit dem er vermeintlich „Bienisch" sprechen kann. Doch seine Maschine produziert nur lautes Summen und sorgt für ein heilloses Durcheinander. Luca beobachtet währenddessen, dass eine Biene im Stock immer wieder auffällige Bewegungen macht.
Die Freunde erkennen, dass die Bienen mit einem Tanz zeigen, wo Nahrung zu finden ist. Mithilfe dieser „Tanzsprache" entdecken sie, dass der ursprüngliche Weg zur Blumenwiese versperrt ist. Gemeinsam schaffen sie einen neuen sicheren Weg – und Blusho muss zugeben, dass aufmerksames Beobachten manchmal besser funktioniert als die komplizierteste Erfindung.

8. Die kleine Erfinderin aus der Vergangenheit

Ein Zeitpfad führt die Freunde in eine historische Stadt. Dort begegnen sie einem Mädchen, das heimlich Maschinen zeichnet und aus alten Gegenständen kleine Erfindungen baut. Doch niemand nimmt ihre Ideen ernst. Auch sie selbst beginnt daran zu zweifeln, ob sie überhaupt etwas Besonderes kann.
Milan möchte den Erwachsenen beweisen, wie klug das Mädchen ist. Luca warnt jedoch davor, die Vergangenheit zu stark zu verändern. Als eine ihrer Erfindungen versehentlich außer Kontrolle gerät, müssen die Freunde helfen, ohne moderne Technik oder Wissen aus der Zukunft zu verraten.
Statt ihr die fertige Lösung zu geben, ermutigen sie das Mädchen, auf die eigene Idee zu vertrauen. Gemeinsam verbessert sie ihre Erfindung und präsentiert sie selbstbewusst. Blusho erkennt: Ein guter Freund löst nicht jedes Problem für den anderen – manchmal hilft er ihm dabei, die eigene Stärke zu entdecken.

EXPLORE, LEARN, SHINE.

EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

9

Drei Sample Szenen

Sample 1- Die erste Begegnung

3 Tage sind vergangen, seit Blusho auf der Erde gelandet ist.
Seine beschädigte Raumkapsel steht verborgen auf einer abgelegenen Waldlichtung. Blusho hat sie sorgfältig mit Zweigen und Blättern getarnt. Nur in der Dunkelheit schimmert manchmal ein schwaches Licht zwischen den Bäumen hervor.
Solange Menschen in der Nähe sind, bleibt Blusho in seinem Versteck. In den frühen Morgenstunden und am Abend beginnt er jedoch, seine neue Umgebung zu erkunden.

Er berührt zum ersten Mal vorsichtig den Tau auf einem Blatt und beobachtet fasziniert, wie die Tropfen über seinen Handschuh rollen.
Er erschrickt, als ein Frosch vor seinen Füßen davonspringt – und springt selbst noch weiter zurück.

Ein Schmetterling landet auf seinem Lichtstab. Blusho bleibt vollkommen regungslos stehen, damit er ihn nicht vertreibt.
Als plötzlich Regen einsetzt, hält Blusho den Lichtstab über seinen Kopf. Der schmale Stab schützt ihn kein bisschen. Wenig später sitzt er tropfnass unter einem viel zu kleinen Baum.

Trotz aller neuen Eindrücke wagt sich Blusho nie weit von seiner Raumkapsel fort. Noch kennt er diesen so interessanten Planeten nicht gut genug. Und noch weiß er nicht, ob er seinen Bewohnern vertrauen kann.

Am vierten Tag versucht Blusho erneut, die beschädigte Energieversorgung seiner Kapsel zu reparieren. Als er seinen Lichtstab mit dem Antrieb verbindet, schießt unerwartet ein heller Lichtimpuls über die Waldlichtung.
Er zieht eine lange, silbern funkelnde Spur durch das Gras.
Blusho erschrickt.

Blusho
Das war auffälliger als geplant.

In diesem Moment hört er Stimmen und das Klingeln von Fahrrädern. Hastig zieht er Zweige vor die Raumkapsel und versteckt sich hinter einem umgestürzten Baum.
AUSSEN – WALDWEG – SPÄTER NACHMITTAG
Auf einem nahen Waldweg fahren drei Kinder - MILAN, LUCA und ELLA mit ihren Fahrrädern. Milan fährt voraus. Luca folgt vorsichtig, Ella bildet das Schlusslicht.
Plötzlich bleibt Milan stehen:

MILAN
Habt ihr das auch gesehen?

LUCA
Was?

MILAN
Da hat etwas geleuchtet.

LUCA
Vielleicht ein Fahrradreflektor.

MILAN
Mitten im Wald?

LUCA
Deshalb sagte ich ja: vielleicht.

Milan legt sein Fahrrad ins Gras und geht auf die Bäume zu.

ELLA
Wir sollten einem Erwachsenen Bescheid sagen.

MILAN
Und bis dahin ist es weg.

EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

Luca sieht auf die dunklen Bäume.

LUCA
Was genau ist eigentlich „es"?

MILAN
Das finden wir jetzt heraus.

Milan verschwindet zwischen den Bäumen. Luca seufzt und folgt ihm. Ella bleibt kurz zurück.

ELLA
Das ist eine wirklich schlechte Idee.

Sie stellt ihr Fahrrad ab und läuft den beiden hinterher.
Hinter einem Busch entdecken sie die lange, leuchtende Spur. Mehrere Grashalme funkeln silbern. Luca kniet sich hin, ohne die Spur zu berühren.

LUCA
Das ist kein Wasser. Und auch kein Öl.

MILAN
Vielleicht ist hier ein Raumschiff abgestürzt.

LUCA
Natürlich. Ein Raumschiff. Was sonst? Du bist ja ein Scherzkeks.

Ein KNACKEN ertönt.
Die Kinder erstarren.
Hinter einem umgestürzten Baum richtet sich langsam eine große Gestalt auf. Es ist Blusho. Er ist riesig. Über 2m groß. Sein Bruststern leuchtet schwach. In der Hand hält er seinen Lichtstab.
Milan weicht erschrocken zurück und stolpert über eine Wurzel.
Blusho hebt sofort beschwichtigend die Hände.

Blusho
Bitte nicht erschrecken!

Die Kinder starren ihn an.



MILAN
Du kannst sprechen?

Blusho
Ich hoffe es. Sonst wäre dieser Satz sehr merkwürdig.

Luca tritt einen halben Schritt vor.

EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

LUCA
Wer bist du?

Blusho blickt auf seinen beschädigten Lichtstab. Dann hinauf zum Himmel.

Blusho
Mein Name ist Blusho. Ich bin ein Entdecker. Zumindest war das mein Plan.

MILAN
Du bist ein Außerirdischer!

Blusho
Für mich seid ihr die Außerirdischen.

Milan sieht Luca triumphierend an.

MILAN
Ich habe es gesagt.

LUCA
Du hast geraten.

Milan geht mutig auf Blusho zu. Als der Lichtstab plötzlich aufblitzt, springt er wieder zurück.

MILAN
Was ist das?

Blusho
Mein Lichtstab. Normalerweise zeigt er mir den Weg und gibt viel Energie.

Blusho tippt vorsichtig dagegen. Der Lichtstab flackert und erlischt.

Blusho
Im Moment zeigt er mir hauptsächlich, dass er kaputt ist.

Ella betrachtet Blusho genauer. An seinem Arm ist eine beschädigte Stelle zu sehen.

ELLA
Du bist verletzt.

Blusho verbirgt den Arm hinter seinem Rücken.

Blusho
Nein. Mein Raumanzug hat nur eine ungeplante Öffnung.

Ella holt ein buntes Pflaster aus ihrer Tasche und hält es ihm hin.

ELLA
Das hilft gegen ungeplante Öffnungen.

Blusho betrachtet das winzige Pflaster. Dann seinen großen Arm.

Blusho
Auf eurem Planeten seid ihr offenbar sehr optimistisch.

Ella lächelt. Auch Blusho muss lächeln.
Luca entdeckt hinter ihm die unter Ästen und Blättern verborgene Kapsel.

LUCA
Ist das dein Raumschiff?

Blusho dreht sich um. In diesem Moment fällt ein kleines Bauteil von der Kapsel ab.

Blusho
Es war einmal mein Raumschiff.

In der Ferne sind Stimmen zu hören. Blusho erschrickt. Sein Bruststern beginnt hektisch zu flackern.

EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

Blusho
Ihr dürft niemandem sagen, dass ich hier bin.

MILAN
Warum nicht?

Blusho
Ich bin erst seit wenigen Tagen auf der Erde. Ich kenne eure Welt noch nicht. Und ich weiß nicht, wem ich vertrauen kann.

Milan sieht zu Luca und Ella. Dann schaut er Blusho fest an.

MILAN
Uns kannst du vertrauen.

LUCA
Das kannst du nicht einfach für alle entscheiden.

Milan wirft ihm einen Blick zu.

LUCA
Aber von mir erfährt es auch niemand.

Ella tritt neben die beiden.

ELLA
Von mir ebenfalls nicht.

Blusho betrachtet die drei Kinder. Langsam wird das Licht seines Bruststerns ruhiger.
Zum ersten Mal leuchtet es warm und klar.

Blusho
Dann habe ich auf diesem Planeten vielleicht doch den richtigen Ort gefunden.

Milan hält ihm die Hand hin.

MILAN
Ich bin Milan. Das sind Luca und Ella.

Blusho betrachtet Milans kleine Hand und nimmt sie vorsichtig zwischen zwei Finger.

Blusho
Drei Erdlinge nach drei Tagen. Meine Mission beginnt besser als erwartet.

Hinter ihnen gibt die Raumkapsel ein lautes ZISCHEN von sich.
Alle vier drehen sich um.

LUCA
Und was machen wir jetzt damit?

Milan grinst.

MILAN
Wir verstecken ein Raumschiff.

Blusho blickt auf die große Kapsel, dann auf die drei kleinen Kinder.

Blusho
Seid ihr sicher, dass ihr das könnt?

MILAN
Nein. Aber wir finden es heraus.

Blushos Bruststern leuchtet ein wenig heller.

SCHNITT.

EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

Sample 2- Wohin verschwindet eine Pfütze

Format: Alltagsfrage in Serie (Blushos Bruststern leuchtet)

Auf dem Spielplatz befindet sich eine große Pfütze. Milan springt mit beiden Füßen hinein. Das Wasser spritzt in alle Richtungen – direkt auf Luca.

LUCA
Milan!

MILAN
Ich wollte nur prüfen, wie tief sie ist.

Luca betrachtet seine nasse Hose.

LUCA
Und? Zu welchem wissenschaftlichen Ergebnis bist du gekommen?

MILAN
Tief genug.

Ella kniet sich an den Rand der Pfütze. Mit einem Stück Kreide zieht sie eine Linie um das Wasser.

ELLA
Das ist unser See.



Blusho
Ein See?

Blusho betrachtet die Pfütze beeindruckt.

Blusho
Dann ist das vermutlich der kleinste See dieses Planeten.

MILAN
Wir nennen ihn Milan-See.

ELLA
Warum nach dir?

MILAN
Weil ich ihn entdeckt habe.

LUCA
Du bist hineingesprungen. Das ist nicht dasselbe.

SPÄTER
Die Freunde kehren zur Pfütze zurück. Das Wasser reicht nicht mehr bis zu Ellas Kreidelinie. Ella bleibt stehen.

EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

ELLA
Unser See ist kleiner geworden.

Milan geht einmal um die Pfütze herum.

MILAN
Vielleicht hat jemand Wasser mitgenommen.

Blusho sieht sich sofort misstrauisch um.

Blusho
Ein Wasserdieb?

LUCA
Niemand hat die Pfütze gestohlen.

Blusho
Dann ist sie weggelaufen.

LUCA
Wasser hat keine Beine.

Blusho deutet auf einen kleinen Bach in der Nähe.

Blusho
Trotzdem läuft es ständig irgendwohin.

Ella schaut zur Sonne.

ELLA
Aber wohin ist dieses Wasser verschwunden?

In diesem Moment beginnt Blushos Bruststern warm und hell zu leuchten.
Die Kinder blicken zu ihm.

MILAN
Dein Stern leuchtet!

Blusho legt die Hand auf seine Brust.
Vom Stern lösen sich kleine blaue Lichtpunkte. Sie schweben über der Pfütze und steigen langsam nach oben.

Blusho
Er hat eure Frage gehört.

ELLA
Zeigt er uns die Antwort?

Die Freunde beugen sich über die Pfütze. Auf der Wasseroberfläche spiegeln sich die Sonne und Blushos blaue Lichtpunkte.

Luca hält seine Hand knapp über den Boden.

LUCA
Der Boden ist warm.

Blusho hält ebenfalls die Hand hin.

Blusho
Die Sonne wärmt das Wasser.

MILAN
Und dann?

Ein kleiner Lichtpunkt steigt von der Pfütze in die Luft. Weitere folgen ihm.
Ella schaut nach oben.

ELLA
Es fliegt davon.

EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

LUCA
Das Wasser wird zu Wasserdampf. Die winzigen Wasserteilchen steigen in die Luft, auch wenn wir sie nicht sehen können.

Blusho blickt beeindruckt in den Himmel.

Blusho
Auf der Erde kann Wasser also unsichtbar werden und fliegen.

LUCA
Vereinfacht gesagt: ja.

Blusho
Dieser Planet wird immer besser.

Blusho hält eine kleine Metallplatte aus seiner Ausrüstung über die Pfütze. Nach kurzer Zeit bilden sich daran winzige Tropfen.

ELLA
Da ist es wieder!

LUCA
Der Wasserdampf kühlt an der Platte ab und wird wieder flüssig.

MILAN
Dann wurde unser See gar nicht gestohlen.

Blusho
Der Wasserdieb ist entlastet.

Ella sieht zu einer Wolke am Himmel.

ELLA
Und irgendwann sammelt sich das Wasser in den Wolken?

Luca nickt.

LUCA
Und kommt als Regen zurück.

Ein einzelner Regentropfen fällt aus der kleinen Wolke und landet genau auf Milans Nase. Milan wischt ihn weg.

MILAN
Das ging schnell.

Weitere Tropfen fallen.
Die Freunde schauen nach oben. Dann beginnt es kräftig zu regnen.
Blusho breitet begeistert die Arme aus.

Blusho
Der Milan-See kehrt zurück!

Milan springt erneut in die größer werdende Pfütze.
Das Wasser spritzt wieder direkt auf Luca.

LUCA
Das war Absicht!

MILAN
Dieses Mal vielleicht.

Die Kinder lachen. Blushos Bruststern wird langsam dunkler. Die Frage ist beantwortet.

Blusho
Nichts ist wirklich verschwunden. Manchmal verändert es nur seine Form.

ELLA
Und beginnt seine Reise von vorn.

SCHNITT.

EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

Sample 3- Die Stadt von Morgen

Format: Komplexe Frage - der Leuchtstab öffnet einen Sternenpfad

Blusho, Milan, Luca und Ella gehen über einen großen gepflasterten Platz. Die Sonne scheint. Weit und breit gibt es keinen Schatten.
Blusho hebt abwechselnd seine Füße.

Blusho
Euer Boden ist ungewöhnlich heiß.

MILAN
Du hast dicke Stiefel an.

Blusho
Und trotzdem glaube ich, dass meine Füße gerade gekocht werden.

Am Rand des Platzes steht ein einzelner kleiner Baum. Die Freunde drängen sich in seinen schmalen Schatten. Ella stellt eine Schale mit Wasser auf den Boden. Ein durstiger Vogel landet daneben und beginnt zu trinken.

ELLA
Warum gibt es hier nicht mehr Bäume?

LUCA
Weil der Platz größtenteils für Straßen und Parkplätze geplant wurde.

Milan betrachtet die Autos, den grauen Boden und die aufgeheizten Gebäude.

MILAN
Dann plant man ihn eben anders.

Blusho
Wie?

Milan überlegt.

MILAN
Mit mehr Bäumen. Und Wasser. Und Platz zum Spielen.

LUCA
Eine ganze Stadt zu verändern ist etwas komplizierter.

ELLA
Aber wie müsste eine Stadt aussehen, in der es Menschen, Tieren und Pflanzen auch in Zukunft gut geht?



EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

Blushos Bruststern reagiert nicht.
Stattdessen beginnt der Lichtstab an seinem Gürtel zu vibrieren.
Blusho nimmt ihn vorsichtig in beide Hände. Eine schmale Lichtlinie läuft über den Stab. Sie wird heller und heller, bis der gesamte Platz in einem warmen Schein liegt.

MILAN
Das ist neu.

Blusho
Das ist keine kleine Frage.

LUCA
Es gibt wahrscheinlich auch nicht nur eine richtige Antwort.

Der Lichtstab projiziert vier verschiedenfarbige Sterne in die Luft: Gelb, Blau, Grün und Rot. Blusho versucht, ihn allein zu aktivieren. Der Stab flackert, doch nichts geschieht.

Blusho
Er reagiert nicht auf mich.

Ella betrachtet die vier Sterne.

ELLA
Vielleicht reagiert er auf uns alle.

Blusho hält den Lichtstab in die Mitte. Milan legt als Erster seine Hand daran.

MILAN
Finden wir es heraus.

Luca legt seine Hand dazu.

LUCA
Wir wissen noch nicht, wohin er uns bringt.

MILAN
Das ist bei Entdeckungsreisen meistens so.

Ella legt ebenfalls ihre Hand auf den Stab.

ELLA
Wir bleiben zusammen.

Zuletzt legt Blusho seine große Hand schützend über die Hände der Kinder.

Blusho
Vier Freunde. Vier Lichter. Ein gemeinsamer Weg.

Die vier Sterne beginnen, den Lichtstab zu umkreisen. Sein Licht schießt nach oben und zeichnet einen leuchtenden Bogen durch die Luft.
Vor den Freunden öffnet sich ein STERNENPFAD.

Er führt nicht in den Himmel, sondern direkt durch eine schimmernde Öffnung zu einer Stadt, die noch nicht existiert.

Die Freunde treten hindurch.
AUSSEN – DIE STADT VON MORGEN – TAG

Sie stehen auf demselben Platz – doch alles sieht anders aus.

Die Gebäude sind höher. Der Boden ist grau und rissig. Heiße Luft flimmert zwischen den Fassaden. Es gibt kaum Pflanzen. Nur wenige Menschen bewegen sich durch die Straßen.

Milan schaut sich um.

EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

MILAN
Das ist die Zukunft?

LUCA
Eine mögliche Zukunft.

Plötzlich teilt sich der Sternenpfad vor ihnen in zwei Richtungen.
Der linke Weg führt tiefer in die graue, heiße Stadt.
Der rechte Weg führt zu einer zweiten Version des Platzes: Große Bäume spenden Schatten. Pflanzen wachsen an Häusern und auf Dächern. Kinder spielen zwischen Wasserflächen. Kleine, leise Fahrzeuge teilen sich die Wege mit Fahrrädern und Fußgängern. Ella entdeckt Vögel, Bienen und Schmetterlinge zwischen den Pflanzen.

ELLA
Das ist derselbe Ort?

Blusho
Nicht ganz.

LUCA
Es sind zwei Möglichkeiten desselben Ortes.

Milan läuft auf den grünen Pfad zu. Doch je näher er kommt, desto schwächer wird dessen Licht.

MILAN
Warum verschwindet er?

Auf dem Boden erscheinen leuchtende Bilder: ein kleiner neu gepflanzter Baum, ein begrüntes Dach, ein Fahrradweg und eine Familie in einem Bus.
Luca versteht.

LUCA
Diese Zukunft entsteht nicht von allein.

ELLA
Wir müssen heute mit ihr anfangen.

Jedes der Kinder berührt eines der Bilder.
Ella wählt den Baum.
Luca berührt das begrünte Dach.
Milan entscheidet sich für den Fahrradweg.
Blusho legt die Hand auf das Bild der gemeinsam reisenden Menschen.
Sofort beginnt der grüne Sternenpfad wieder kräftig zu leuchten. Die graue Zukunft verblasst.

Blusho
Die Zukunft ist also kein Ort, auf den man einfach wartet.

LUCA
Sie entsteht durch Entscheidungen.

MILAN
Dann entscheiden wir uns für diese.

Er zeigt auf die grüne Stadt.

Blusho
Eine große Zukunft beginnt offenbar mit vielen kleinen Schritten.

Der Lichtstab leuchtet erneut auf. Der Sternenpfad öffnet den Rückweg.

AUSSEN – STADTPLATZ – GEGENWART
Die Freunde stehen wieder unter dem einzelnen kleinen Baum. Der Platz sieht noch genauso aus wie zuvor. Blusho betrachtet den grauen Boden.

Blusho
Es hat sich nichts verändert.

EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

Ella nimmt die leere Wasserschale und zeigt auf eine unbepflanzte Stelle am Rand des Platzes.

ELLA
Noch nicht.

Milan grinst.

MILAN
Dann fangen wir an.

Blushos Lichtstab erlischt langsam. In seinem Inneren bleibt jedoch ein kleiner grüner Lichtpunkt zurück.

SCHNITT.

10

Langfristiges Serienuniversum

Die erste Staffel konzentriert sich auf Blushos Ankunft, seine Freundschaft mit den Kindern und die Entdeckung der Erde und erster Sternenpfade.
Im Hintergrund entwickelt sich ein größerer Mythologiebogen:

- Wer hat das Lichtsignal zur Erde geschickt?
- Warum reagiert Blushos Lichtstab besonders stark auf Kinderfragen?
- Was sind die „verlorenen Lichter"?
- Existieren weitere Träger von Lichtstäben?
- Warum sind einige Sternenpfade beschädigt?
- Welche Verbindung besteht zwischen der Erde und Blushos Heimat?

Möglicher Staffelbogen der ersten Staffel

Phase 1: Ankunft
Blusho lernt die Kinder kennen, entdeckt die Erde und versucht, seine Existenz geheim zu halten.

Phase 2: Vertrauen
Das Team erlebt erste Missionen und sie lernen die Regeln des Sterns auf Blushos Brust und seines Lichtstabs mit seinen Sternenpfade.

Phase 3: Raum und Zeit
Die Freunde entdecken, dass die Pfade nicht nur Orte, sondern auch Zeiten verbinden.

Phase 4: Die größere Welt
Neue Figuren und zukünftige Mitglieder der Constellation Crew treten auf. Anm.: Hier sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt und können je nach Anforderung individuell optisch als auch charakterlich gestaltet werden.

Phase 5: Das verlorene Signal
Die einzelnen Lichtsignale ergeben eine Botschaft. Das Staffelfinale eröffnet eine größere Mission, ohne die episodische Struktur der Serie aufzugeben.

EIN FREUND AUS DEN STERNEN
BLUSHO
LOGLINE & SERIES PREMISE
SERIENKONZEPT
CHARAKTER PROFILE
DER EMOTINALE KERN
WORLD & STORY ENGINE
ACHT SPRINGBOARDS
DREI SAMPLE SZENEN
LANGFRISTIGES SERIENUNIVERSUM
LANGFRISTIGE ERREICHBARKEIT

11

Langfristige Erweiterbarkeit

Das Konzept kann organisch zu einem internationalen Serienuniversum mit einem hohen Educational- Standard und emotionalen Bezug zu den Hauptfigurenwachsen:

Inhaltlich:

- Reisen in unterschiedliche Länder und Kulturen
- historische Abenteuer
- Zukunfts- und Nachhaltigkeitsthemen
- Weltraummissionen
- neue Mitglieder der Constellation Crew
- wiederkehrende außerirdische Welten
- Spezialepisoden und längere Abenteuer
- Forschen und Entdecken
- Lebensweisheiten

Monetär:

- Education- und Gamification-Apps
- Live-Erlebnisse und Events
- Unzählige Möglichkeiten an Merchandise
- Erlebniswelten (z.B. echte Sternwarte als „Blusho-Erlebniswelt")
- Lizenzmodelle
- Internationale Skalierung



Der Kern bleibt dabei immer gleich:
Eine Frage öffnet einen Weg.
Ein Abenteuer führt zu einer Erkenntnis.
Und jede Erkenntnis lässt ein neues Licht entstehen.

BLUSHO

© ALL RIGHTS RESERVED
DESIGNED BY MARCO THIESS

BRAND STORYBOARD
VERSION 1.0 · AUGUST

MARCOTHIESS@GMAIL.COM
+49 159 065 16 374