

SKRIPT (EXTRA)ORDINARY

LEVEL 1

In dem ersten Level bekommt der Spielende ein Gefühl für die Spielmechaniken. Die Welten von Maya und Chris sind räumlich noch nicht verbunden, doch etwas Spezielles scheint die beiden doch irgendwie zu verknüpfen.

Während Maya ihre genau durchgeplante Morgenroutine ausführt, leidet Chris unter dem Stress des chaotischen, ungeordneten Alltags als Koch und dem Druck anderer auf ihn.

Tagesplan

MAYA	CHRIS
<ul style="list-style-type: none">- Aufwachen- Aufstehen- Bett machen- Klamotten heraussuchen<ul style="list-style-type: none">- Hose- Shirt- Socken- Ins Bad<ul style="list-style-type: none">- Duschen- Zähne putzen- Anziehen- Medikamente nehmen- Rucksack packen	<ul style="list-style-type: none">- Ratatouille kochen<ul style="list-style-type: none">- Aubergine- Tomate- Reis- Gewürze- Spüldienst<ul style="list-style-type: none">- Spüli- Wasser zum Laufen bekommen- Dreckiges Geschirr waschen

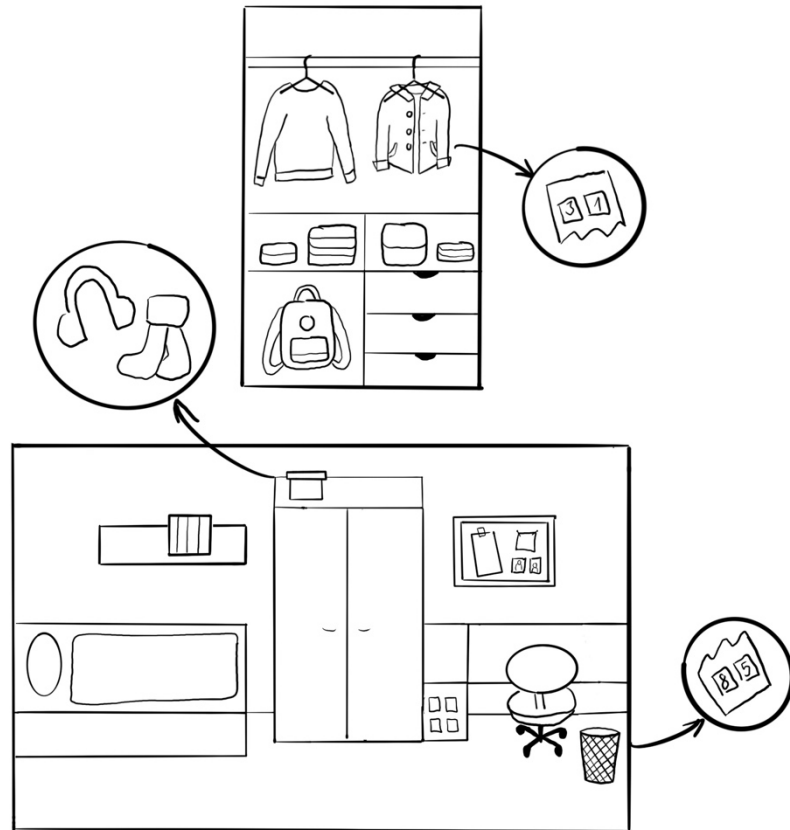
Ablauf

Szenen	MAYA	CHRIS
Cut-Scene (Splitscreen)	Der Wecker klingelt. Maya liegt im Bett, steht auf und schaut als erstes auf ihren Tagesplan an ihrer Pinnwand.	Eine Tischglocke klingelt. Chris steht vor den Bestellungen, die noch anstehen. Ihm ist ein Gericht (Ratatouille) zugeteilt und er hat Spüldienst für den Tag.
1.1	Spielender macht Mayas Bett, in dem er ein Fidget-Toy findet (kommt ins Inventar).	
1.2	Die zweite Aufgabe besteht darin ihre Medikamente zu nehmen. Nach Suchen fällt auf: Man findet sie nicht und muss zu Chris wechseln.	
1.3		Ein Kollege von Chris ruft: "Die Teller gehen uns aus. Chris du hast Spüldienst, schnell Chris." Ein anderer Kollege steht vor dem Kühlschrank, sodass dieser geblockt ist.
1.4		In einer Schublade findet er Reis und Zwiebeln , doch das Gemüse ist im Kühlschrank und die Gewürze in einem nicht erreichbaren Hängeschränk. Das Wasser läuft komischerweise nicht.
1.5	Maya verschiebt den Stuhl, um an eine Kiste auf ihrem Kleiderschränk zu kommen. Darin befinden sich ihre Noise-Cancelling Kopfhörer und ein paar frische Socken . Schiebt sie den Stuhl noch mal weiter nach links, erscheint dieser auf der Seite von Chris.	
1.6		Chris kann den Schränk nun erreichen und nimmt die benötigten Gewürze raus.
1.7	Die Medikamente erscheinen an der gleichen Stelle der Gewürze auf Mayas Seite (auf dem Regal über dem Bett) und sie kann sie nehmen.	
1.8	Geht an Kleiderschränk: Findet Hose, Shirt, erste Hälfte eines vierstelligen Codes auf Papier (in einer Jackentasche).	

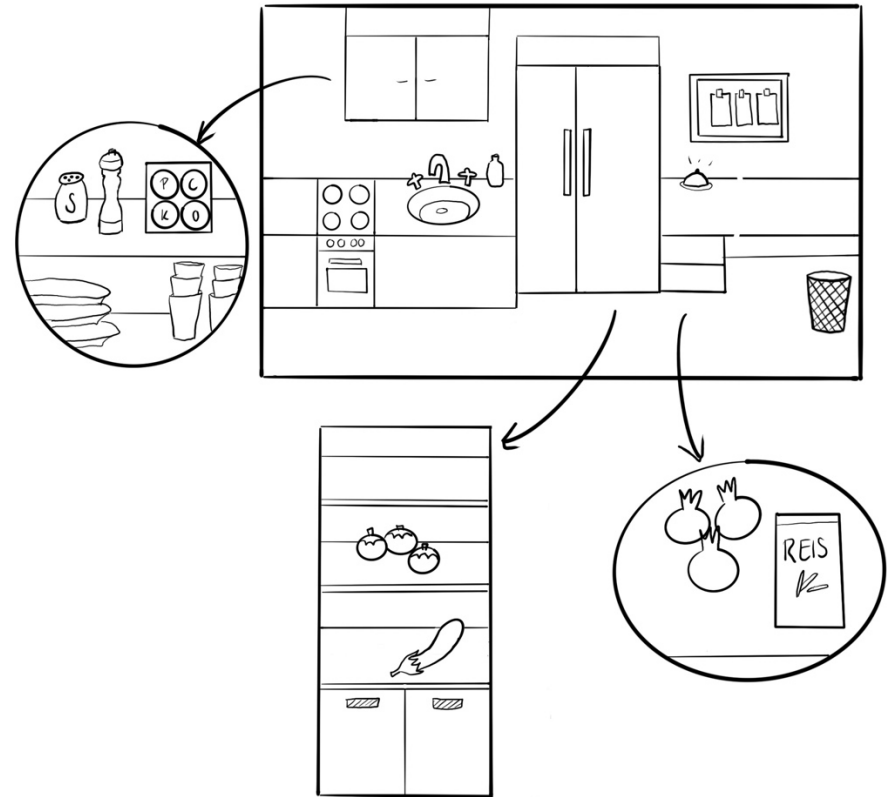
1.9	Kombination Hose + Shirt + Socken , dann geht Maya ins Bad.	
1.10	Im Bad (Off-Screen)	Das Wasser fängt an zu laufen und Chris kann mit dem Spüli das dreckige Geschirr in der Spüle putzen.
1.11	Maya nimmt ihre Medikamente ein.	
1.12		Der Kollege von Chris verschwindet daraufhin.
1.13		Chris kann sich aus dem Kühlschrank Auberginen und Zucchini nehmen. Er hat nun alle Zutaten beisammen und kann anfangen zu kochen. Minispiel „Ratatouille“ : Der Spielende kocht selbst (auf Zeit)
1.14	Maya holt den Rucksack aus dem Schrank um ihn anfangen zu packen: Das Fidget Toy kann schon eingepackt werden.	Im Restaurant (Off-Screen)
1.15		Das Gericht ist fertig und es kann serviert werden. Der Zettel wird in den Mülleimer geworfen. Chris fällt erschöpft auf den Stuhl. (Visuelle Darstellung, dass sein Part erledigt ist, bspw. durch speziellen Mauszeiger und/oder Entsättigung der Oberfläche.)
1.16	Im Mülleimer findet Maya einen Zettel , auf dem die zweite Hälfte des Codes steht. Nach Kombination der zwei Papierteile , kann die beschützte Schublade geöffnet werden. Darin befindet sich das letzte Teil für den Rucksack: das Notizbuch . Dieses ergänzt das UI und kann im Laufe des Spiels geöffnet werden, um den Tagesplan abzurufen und stellt auch Informationen zu Autismus zur Verfügung.	
1.17	Minispiel „Rucksack packen“ : Reihenfolge der Elemente merken und im Tetris-Stil einpacken	
Cut-Scene	Maya und Chris gehen jeweils rechts aus dem Bild ins nächste Level. Der Spieler erhält das erste Puzzlestück.	

(Die Reihenfolge der Aktionen ist nur ein Beispiel, Aktionen können teilweise auch in anderer Reihenfolge ausgeführt werden.)

MAYA



CHRIS



LEVEL 2

Der Grundstein ist im ersten Level gelegt. Die Welten der beiden Protagonisten scheinen sich räumlich zu überschneiden. Rücken an Rücken bewältigt Maya ihre Pflichten als Studentin und Hiwi bei der Bibliothek. Ihre Routine wird gebrochen, die sensorischen Eindrücke aus ihrer Umwelt nehmen zu und ihre Wahrnehmung im Detail, weniger als Ganzes, kommt ihr gelegen. Chris scheint keine Pause zu bekommen. Seine Extrovertiertheit nimmt sich daraus Energie, um mit seinen Freunden Zeit zu verbringen. Mehr und mehr entdeckt Chris auch, dass irgendetwas komisch ist.

Tagesplan

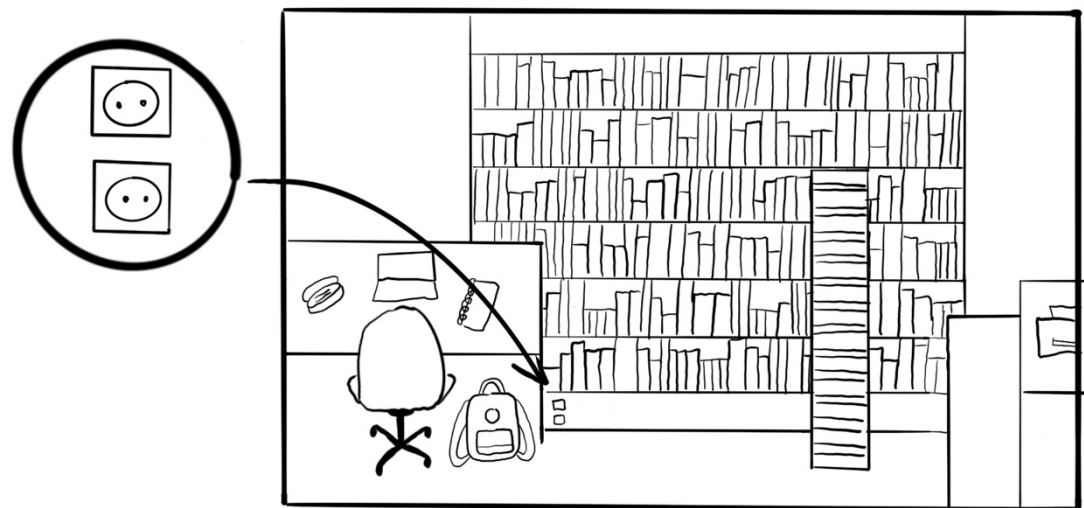
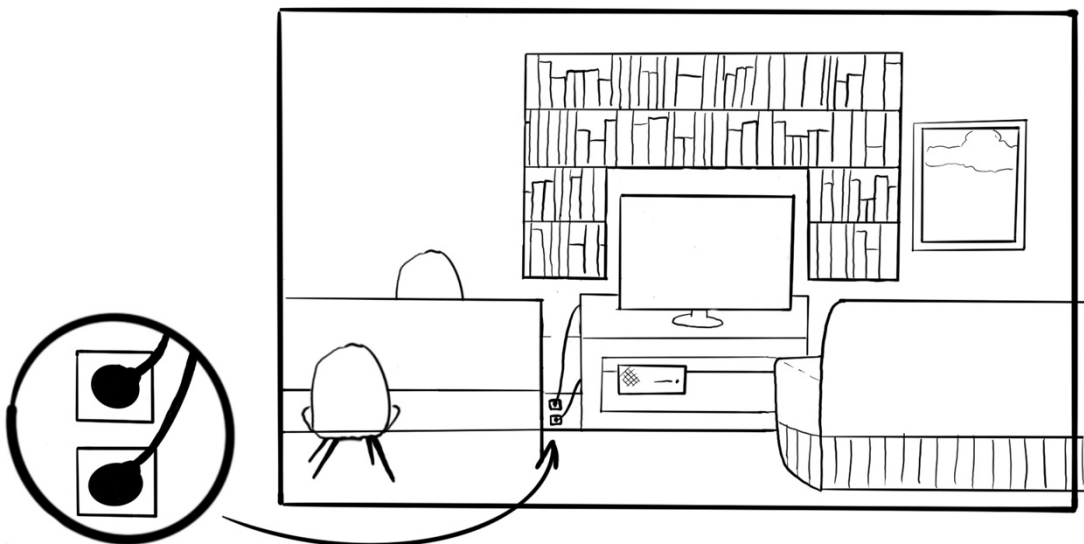
MAYA	CHRIS
<ul style="list-style-type: none">- Zur Bibliothek gehen<ul style="list-style-type: none">- Platz suchen- Schreibtisch vorbereiten- Probeklausur bearbeiten<ul style="list-style-type: none">- Seite 1- Seite 2- Seite 3- Zeichnen<ul style="list-style-type: none">- Stift herausholen- Skizze- Outlines- 14:00-18:00 Schicht bei der Arbeit<ul style="list-style-type: none">- Bestellungen drucken- Bücher zusammensuchen	<ul style="list-style-type: none">- Spieleabend vorbereiten<ul style="list-style-type: none">- Getränke- Snacks- Zewa- Videospiel aussuchen- Für reibungslosen Abend sorgen<ul style="list-style-type: none">- Konsole einstecken- Videospiel aussuchen

Ablauf

Szenen	MAYA	CHRIS
Cut-Scene (Splitscreen)	Maya kommt bei der Bibliothek an und setzt sich an einen ruhigen Platz. Sie packt die wichtigsten Sachen aus ihrem Rucksack und macht sich an die Arbeit. Maya kann sich vertieft ihrer Probeklausur widmen.	Chris kommt erschöpft nach Hause und lässt sich aufs Sofa fallen, als sein Handy in der Tasche vibriert. In der Chat-Gruppe mit seinen Freunden wurde entschieden, dass sie sich heute zum Spieleabend bei Chris treffen. Er hat zwar keine Wahl, aber freut sich auf die Gesellschaft.
2.1		Freunde kommen an und machen es sich auf der Couch gemütlich, sie reden und lachen.
2.2		Der Spieler findet die Getränke und Controller , es fehlen jedoch noch Snacks für den Abend.
2.3		Chris lässt seine Gäste kurz allein und geht einkaufen. (Off-Screen)
2.4	Die Geräusche lenken Maya ab. Sie hält sich die Ohren zu, um den starken akustischen Input abzdämpfen. Sie braucht ihre Kopfhörer , um weitermachen zu können.	
2.5		Chris kommt schnell zurück und stellt eine Tüte Einkäufe auf den Tisch. Der Spieler kann daraus Snacks , sowie Zewa auspacken.
2.6		„Ich habe Hunger“, ruft einer der Freunde ausgelassen. Um den Tisch frei zu räumen und gemeinsam zu essen, muss der Spieler die Tüte vom Tisch räumen, sowie Snacks und Getränke auf dem Tisch bereitstellen.
2.7	Der Rucksack erscheint an der Stelle der Tüte. Der Spieler kann ihre Kopfhörer herausnehmen und Maya aufsetzen, woraufhin sie die Probeklausur beenden kann.	
2.8	Maya hat sich vorgenommen ihrem Special Interest nachzugehen: dem Zeichnen. Sie findet jedoch ihren liebsten Stift in ihrem Mäppchen nicht. Sie beschließt unter innerem Kampf mit einem anderen Stift anzufangen.	
2.9	Der Spieler kann erstmal nichts machen und muss zu Chris wechseln.	
Cut-Scene (2.10)		Während die Gruppe hitzig Brettspiele spielt, fällt eine Dose Cola vom Tisch. „Ist schon ok, ich mach das“, sagte er entspannt zu

		seinem Freund. Die Pfütze konnte er problemlos mit dem Zewa aufwischen, doch als er nach der Dose griff, die unter den Schrank gerollt ist, konnte er ein wenig von Mayas Welt sehen. Die Dose rollte weiter, bis sie in diese andere Welt verschwand. Er dachte sich nicht viel dabei. Seine Augen täuschten ihn nur, aber ihn ließ dieses Ereignis nicht los.
2.11	Ihr vermisster Stift rollt als Reaktion von hinten über den Boden, doch bevor sie ihn bemerkt, kommt eine Frau auf sie zu.	
Cut-Szene (2.12)	13:45. Maya ist in ihrem Tunnelblick und voll konzentriert auf ihre Zeichnung, als die Frau ihr auf die Schulter tippt. Es ist die Bibliothekarin, ihre Arbeitgeberin, denn: Maya arbeitet in der Uni-Bibliothek als Aushilfe. Sie sagt vorsichtig: „Hallo Maya. Ich weiß, deine Schicht fängt erst um 14:00 an, aber wäre es für dich in Ordnung, wenn du jetzt schon anfängst?“ Maya vermeidet Augenkontakt, reagiert verzweifelt und zunehmend panisch. Auch die Berührung schmerzt ihr. Doch ihre beste Freundin, Fee, die zusammen mit ihr arbeitet, kommt ihr zur Rettung und nimmt die Arbeit auf sich. Sie hebt den Stift auf, legt ihn auf Mayas Tisch und folgt der Frau an den Schalter.	
2.13		„Lass uns doch ein bisschen auf der Konsole spielen, oder?“, wirft einer der Freunde ein und alle bewegen sich auf das Sofa.
2.14		Um die Konsole anzuschalten, muss Chris erstmal den Kabelsalat aufräumen. Minispiel „Kabelsalat“: Der Spieler muss sich in einem Wirr aus Kabeln zurechtfinden und diese anordnen, sodass sie nicht mehr verknotet sind und in die richtigen Steckdosen laufen. Chris hat eine Steckdose zu wenig. Da fällt ihm etwas ein. Er legte das Kabel unter den Schrank und wartete ab, um etwas auszuprobieren.
2.15	Es ist 14:00. Maya steht auf, packt ihre Tasche und geht hinter den Schalter, um die Bestellungen, die sie vorbereiten muss, zu drucken.	

	Der Drucker scheint nicht zu funktionieren. Sie steckt ein Kabel, welches lose auf dem Boden liegt in die Steckdose in dem Glauben es handele sich dabei um das, des Druckers.	
2.16		Tatsächlich geht die Konsole an. Das lässt Chris ein wenig schmunzeln, dann widmet er sich der Gruppe. Die Gruppe sitzt vor dem Regal und begutachtet die Auswahl der Videospiele. „Sagt mir Bescheid, wenn ihr euch entschieden habt“, sagt Chris, steht auf und öffnet das Fenster, um nachzudenken und die nächtliche Luft zu genießen.
2.17	Plötzlich fliegen Mayas gedruckte Blätter ein Stück weg. Sie läuft hinterher und sammelt sie wieder auf. Minispiel „Bibliothekarin“ : Der Spieler muss sich im Regal umschauen und die Bücher, die bestellt wurden anhand kleiner Details wie der Farbe der Bücher, Symbolen oder Wörtern finden und sammeln. Dafür werden in einzelnen Regalbereichen sehr ähnliche Bücher präsentiert. Die Unterschiede müssen entdeckt und das richtige Buch herausgefiltert werden. Bei dem letzten Buch, was gesammelt wird, stößt Maya aus Versehen das benachbarte Buch vom Regal.	
2.18		Auf der Seite von Chris fällt ein Videospiel aus dem Regal. Der Spieler kann es aufheben, das Spiel und die Controller kombinieren und an die Konsole legen. Chris merkt an: „Das Schicksal hat euch die Entscheidung wohl abgenommen.“
Cut-Scene	Maya geht am Ende ihrer Schicht mit Fee aus dem Bild. Chris schläft ein. Der Spieler erhält ein zweites Puzzleteil. Übergang zu Schwarz zum nächsten Level	



LEVEL 3

Chris ist dem Verschmelzen der Welten auf der Spur und bekommt ein Gefühl, dass dies nicht ohne Grund passiert. Es muss einen Hintergrund hinter der ganzen Sache geben. Chris geht am Morgen in den Park, um seinen Kopf freizubekommen und sich ein wenig zu bewegen. Maya ließ sich schon vor ein paar Tagen dazu überreden mit ihrer besten Freundin, Fee, zu einem Bowling-Event zu gehen. Überzeugend dabei war einzig und allein die Tatsache, dass sie Fee mag und, dass der Anlass nach dem Theme „Fashion der Epochen“ veranstaltet wird, wozu Maya ihr liebstes Kleid aus den 50er Jahren trägt. Was sie jedoch noch nicht ahnt: Ihr Autismus wird sich ihr ganz schön in den Weg stellen und den Abend schnell zu einem Ende kommen lassen.

Tagesplan

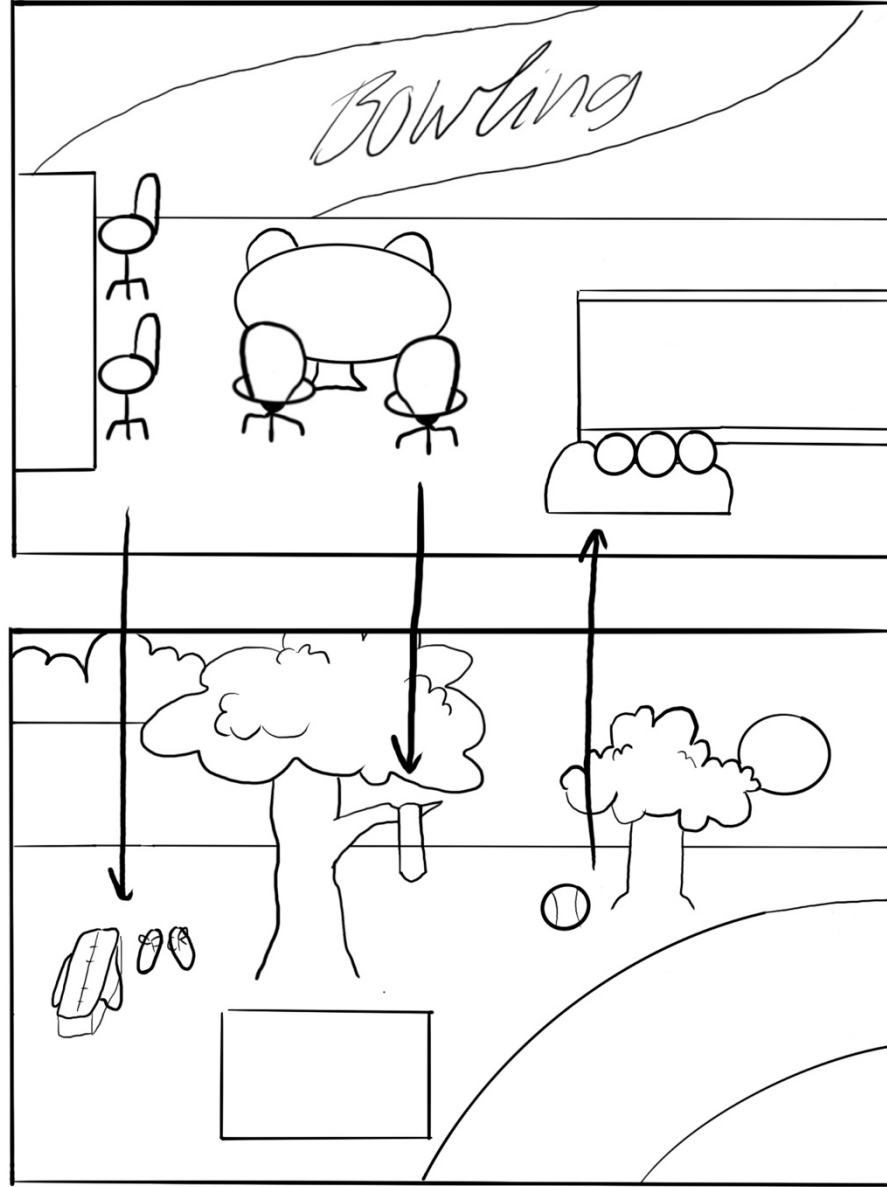
MAYA	CHRIS
<ul style="list-style-type: none">- Bowling Schuhe ausleihen- Schuhe anziehen- Eine Runde Bowling spielen<ul style="list-style-type: none">- Zug 1- Etwas zu Essen holen- Zug 2- ...- Um 21:00 gehen<ul style="list-style-type: none">- S-Bahn Linie 9 um 21:20 nehmen- Mama anrufen	<ul style="list-style-type: none">- Im Park laufen gehen<ul style="list-style-type: none">- Laufschuhe anziehen- Ein paar Runden laufen- Freund treffen<ul style="list-style-type: none">- Badminton spielen- Bis ca. 12:00 chillen

Ablauf

Szenen	MAYA	CHRIS
Cut-Scene	Maya kommt gemeinsam mit Fee bei der Feier an. Es ist relativ leer, sodass Maya entspannt in den Abend starten kann.	Chris geht in den Park, legt seine Tasche ab und fängt sich an zu stretchen.
3.1		Er möchte zum Starten ein paar Runden laufen, ihm fällt aber auf, dass er in seiner Verpeiltheit seine Laufschuhe vergessen hat. In seiner Tasche findet er jedoch Badmintonschläger . Er fängt an, in seinen Sneaker zu joggen.
3.2	Angespannt geht sie an den Schalter und fragt nach Bowlingschuhen in ihrer Größe. Sie hält dabei Augenkontakt und lächelt freundlich. Kürzere Interaktionen fallen ihr mittlerweile nicht mehr so schwer wie früher. Masking ist zwar anstrengend, erspart ihr aber, dass sie bemitleidet wird oder gar ausgefragt wird. Die Schuhe fallen ihr herunter, aber sie hebt sie scheinbar entspannt wieder auf.	
3.3	Sie kann die Schuhe anziehen. Sie sind eine Nummer zu groß, aber mehr hat sie sich nicht getraut zu sagen.	
3.4	Fee zieht sie zu ihrem Frust mit in eine Gruppe, die ein Gespräch führt. (Der Spieler muss zu Chris wechseln.)	
3.5		Nach einer Runde hält er schon an, denn die Schuhe geben ihm Fußschmerzen. Als er kommt, fallen die Schuhe vor seine Füße. Er schaut verwirrt in den Himmel, zieht sie dann aber schließlich an.
3.6		Er zieht sie an, als ein Freund vorbeikommt. Sie beschließen etwas Leichteres zu machen: Badminton. Doch der Freund hat nur einen Basketball mitgebracht. Sie spielen also erstmal mit diesem.
Cut-Scene	Erst geht es um das Thema der Feier und die Kleidung, die jeder trägt, wo Maya aufgeht und viel zu sagen hat. Immer mehr werden Witze gerissen, gelacht und ironische Anmerkungen gemacht. Doch Maya fühlt sich unwohl. Sie nimmt alles wörtlich, kann das Gesagte, sowie die Mimik und Gestik der Leute kaum verstehen und	

	will sich zurückziehen, ein Junge hält sie ab. Denn er stellt ihr andauernd Fragen, gut gemeint, aber für Maya gerade unpassend. Wann ist endlich ihr Zug dachte sie sich.	
3.7		Bei dem Spiel spielen die beiden so hoch, dass der Ball in Mayas Welt fliegt und nicht wieder kommt.
3.8	Der Basketball erscheint zu ihrem Glück in Form von ihrer Bowlingkugel und Maya kann sich ihrem Zug widmen. Minispiel „Strike“: Versuche unter Manipulation von Mayas Autismus (in Form von eingeschränkten motorischen Fähigkeiten) so gut wie möglich im Bowling abzuschneiden. Damit konnte er Maya gerade noch aus einer für sie unangenehmen Situation retten. Danach ist sie trotzdem gestresst. Sie hängt ihre Jacke über ihren Stuhl, die direkt wieder herunterfällt und setzt sich hin, um das Spiel zu beobachten.	
3.9		Auf der Seite von Chris erscheint eine Decke, die über einem Ast hängt. Der Spieler kann sie erst erreichen, wenn er den Badmintonschläger benutzt, um sie auf den Boden zu bekommen.
3.10		Chris legt sich darauf, um ein wenig zu entspannen und in der Morgensonne ein paar Stunden Schlaf nachzuholen, die im von letzter Nacht noch fehlten. Man muss zu Maya wechseln.
3.11	Mit der Zeit kommen mehr und mehr Leute. Die Musik wird lauter und die Lichter heller. Maya beschließt dem Overload an Eindrücken zu entfliehen und sich etwas zu essen an der Bar zu holen. Sie findet ihr Portemonnaie in ihrer Jackentasche und kann sich in Richtung Bar begeben.	
3.12	Nachdem sie bezahlt hat, rempelt sie jemand an, der sich direkt entschuldigt. Was sie nicht merkt: Ihr Portemonnaie fällt ihr dabei aus der Tasche.	
3.13		Plötzlich fällt ein Portemonnaie auf seinen Kopf und holt ihn aus seinem leichten Schlaf. Dieser schaut sich verwirrt um.
Cut-Scene	Maya ist wieder am Zug. Diesmal holt sie aus, rutscht jedoch wegen ihren Schuhen aus. Sie ist nun vollkommen überfordert mit der	Chris geht im Park herum, um nach dem Besitzer zu suchen. (Off-Screen)

	Situation. Ein Meltdown sorgt dafür, dass ein autistischer Mensch wie in einem Wutausbruch um sich schlägt, schreit, er verliert Kontrolle über sein Verhalten.	
3.13		<p>Er kommt nicht erfolgreich zurück.</p> <p>Der Spieler kann sich das Portemonnaie nun genauer anschauen.</p> <p>Minispiel „Gesucht, gefunden“: Der Spieler kann sich die Inhalte des Portemonnaies genauer anschauen, um Hinweise auf den Besitzer zu bekommen. Nach Inspektion der Dokumente und weiterer Details fallen ihm die blauen Haare von Maya auf. Er hat sie schon einmal gesehen. Er erinnert sich zurück an den Moment unter dem Fernsehschrank.</p> <p>Er muss es ihr zurückbringen, denkt er sich und läuft aus dem Bild.</p>
Cut-Scene	<p>Die Menschen um sie herum versuchen sie zu trösten und tätscheln sie, sodass Maya einen Shutdown erreicht. Sie sitzt auf dem Boden und kann sich kaum noch bewegen. Sie fühlt sich plötzlich sehr erschöpft und kann nicht mehr sprechen.</p> <p>Die Gruppe Menschen steht immer noch um sie herum und versucht, überfordert mit der Situation und unwissend, was sie machen sollen, ihr zu helfen; machen damit aber alles nur schlimmer.</p>	
	<p>Der Spieler bekommt das dritte Puzzle-Stück.</p> <p>Übergang zu Schwarz zum nächsten Level</p>	



LEVEL 4

Der Shutdown ist eine Erfahrung, die von Autist zu Autist anders sein kann. Er ist oft eine Folge von einem Sensory Overload, der, wenn man der Situation nicht entfliehen kann, sich zu einer kompletten Überforderung, Handlungsunfähigkeit und Hilflosigkeit resultieren kann und Betroffene nach innen fliehen. Chris versteht jetzt, was seine Aufgabe ist: Maya bei der Bewältigung dieses Zustands zu unterstützen.

Ablauf

Maya sitzt auf dem Boden und hat ihren Kopf in ihre Arme gelegt. Die Menschen tragen Mimik-Masken und sind als dunkle Schatten dargestellt. Sie reden auf sie ein und bedrängen sie. Maya kann bloß ein wenig hin- und herschaukeln sonst ist sie bewegungsunfähig. Sprechen ist ebenfalls eine Option, die zu viel Energie brauchen würde.

Als Chris ins Bild gelaufen kommt, weichen die Geister und sie sind alleine. Er kniet sich mit großem Abstand neben sie und signalisiert ihr sachte, dass sie nicht alleine ist. Dann schiebt er ihr langsam ihr Portemonnaie zu. Maya reagiert nicht. Sie nimmt ihn deutlich wahr, kann sich aber nicht bewegen, ist wie betäubt von den Sinneseindrücken.

Der Spieler merkt, was das Problem ist. Er zieht ihr vorsichtig seine Kopfhörer auf, zieht das Fidget-Toy aus der Jackentasche und schiebt es ihr langsam zu. Langsam nehmen die Geräusche ab und Maya scheint etwas aufzutauen.

„Ich bin Chris, du heißt Maya richtig?“, fragt Chris. Keine Antwort. „Kannst du reden?“ Nur ein angedeutetes Kopfschütteln. „Wie ist es mit Schreiben?“ Maya schaut über ihre Arme hinweg in Chris' Gesicht. Irgendwie ist er anders, denkt sie sich. Mit ihm hat sie keine Probleme zu kommunizieren, ihm in die Augen zu schauen. Er versprüht für sie ein Gefühl der Sicherheit.

Der Spieler legt beide Notizbücher aus den UIs vor die beiden und sie fangen an, über diese kommunizieren. Der eine schreibt etwas auf seinem Buch, der andere antwortet auf seinem. Sie reden so weiter bis Maya sich einigermaßen beruhigt hat und sich wieder besser bewegen kann. (Dieses Gespräch lässt sich auch in den Notizbüchern nachlesen.)

Sie kehren in die Bowlinghalle. Viele Menschen stehen im Kreis um sie herum und beobachten sie. Chris hilft Maya hoch und sie gehen gemeinsam raus.

Montage von den Protagonisten wie sie sich kennenlernen und eine tiefe Freundschaft aufbauen. Chris akzeptiert sie in all ihren Besonderheiten und schätzt sie als Mensch. Ihm ist der Autismus egal, denn er weiß jetzt, dass diese Menschen sich nach Verständnis sehnen. Sie sind ein voller Mensch wie jeder andere auch und sind ein Teil der Gesellschaft.

