

# AUSBLICK AUF DIE ZUKUNFT VON (EXTRA) ORDINARY

## > Stilentwicklung

Der Textilien-Stil ist in wenigen Spielen vertreten und muss noch für das Projekt entwickelt werden. Demnach bedarf das Design an Herumexperimentieren, was möglich ist und ebenso mit dem Hintergrund harmoniert.

## > Einsatzgebiete

Ist das Spiel fertig, besteht großes Potenzial als Serious Game. In konventionellen Schulen, aber auch Mischschulen, wo Neurotypische und Neurodiverse oft aufeinander treffen, kann soich ein Programm spielerisch Informationen vermitteln und für Aufklärung sorgen. Von Relevanz ist hierbei die Prüfung und Verbesserung auf inhaltlicher Basis durch Experten.

## > Erweiterung

Noch sind die Level kurz und weniger komplex. Für die volle Erschöpfung des Potenzials spielen Rätsel mit mehr Herausforderung eine entscheidende Rolle.

## > Feedback:

Das Feedback in einem Point-and-click, bspw. "Das Wasser läuft nicht. So kann ich nicht spülen.", spielt eine große Rolle für die Rätsel und die Rätselbereitschaft der SpielerInnen. Solche Kommentare gilt es noch einzutragen.

## > Sinnesindrücke

Das ultimative Ziel des Spiels: Autistisch verstehen. Das geht ganz simpel nicht ohne weitere audio-visuelle Eindrücke, wie sie von autistischen Menschen tatsächlich wahrgenommen werden. Ein starkes Sounddesign und Musik sorgen für eine durch und durch immersive Spiel-/Lern erfahrung und hohe Bereitschaft.