

## DIE PROTAGONISTEN

### MAYA

- 19 Jahre alt
- hat das Asperger-Syndrom (neurodivers)
- studiert Modedesign
- Special Interest:  
Alles, was mit Mode design zu tun hat  
(Zeichnen, Stoffe & Schnitte, Nähen,  
Geschichte von Mode etc.)
- hat eine beste Freundin, verbringt  
ihr Zeit aber lieber alleine
- wegen ihres Autismus wirkt sie eher  
introvertiert, aber leidenschaftlich



### CHRIS

- 27 Jahre alt
- nicht autistisch (neurotypisch)
- arbeitet Vollzeit als Koch
- Interessen:  
Kochen, Reisen, Videospiele, Sport
- mehrere gute Freunde, mit  
denen er gerne und viel Zeit  
verbringt
- extrovertiert, sozialfreudig,  
offen



Die Protagonisten kennen sich nicht und leben auf der jeweils anderen Seite der Welt. Doch verbindet die Beiden etwas. Während sie ihrem alltäglichen Leben nachgehen, verschmelzen die Welten mehr und mehr. Chris geht dem auf den Grund. Denn: Maya begibt sich in eine Situation, in der sie hilflos den Schattenseiten ihres Autismus ausgesetzt ist. Es liegt an Chris, sie zu unterstützen und die Welten von Menschen mit neurodiversen und denen mit neurotypischen Gehirnen zu vereinen.

Ein Point-and-Click-Adventure im Escape-Room-Stil für ein ausgeprägtes Verständnis für Menschen, die anders, spezieller sind als wir. Denn am Ende des Tages sind wir alle Menschen, die sich danach sehnen, dazu zu gehören und verstanden zu sein, statt komische Blicke und Kommentare einstecken zu müssen.

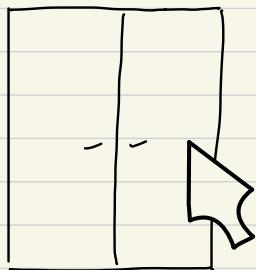
Tauche in die Rollen von Maya und Chris und erlebe die Welt aus ihren Augen in einem Spiel, das Grenzen bricht, wo es keine geben sollte.

# Spielmechaniken

eines Point-and-Click-Adventures mit Twist

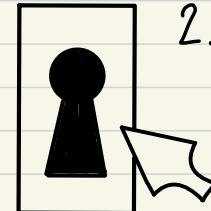
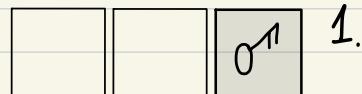
## INTERAKTION

Interagiere mit Objekten, indem du sie anklickst.



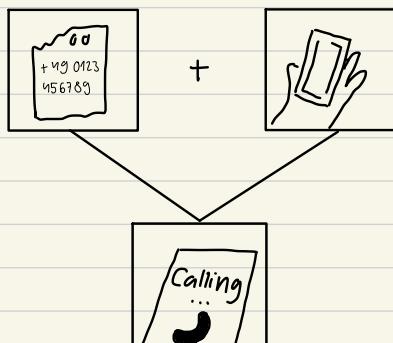
## ANWENDUNG

Wähle einen Gegenstand aus dem Inventar aus und klicke dann die Stelle, wo du ihn verwenden möchtest.



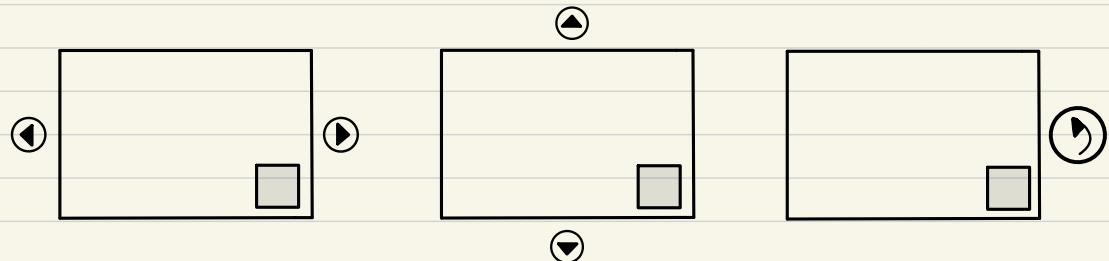
## KOMBINATION

Einige Gegenstände lassen sich im Inventar kombinieren.



## BEWEGUNG

Über die Objekte rechts unten kannst du dich zwischen den Räumen von Chris & Maya bewegen.



# User Interface

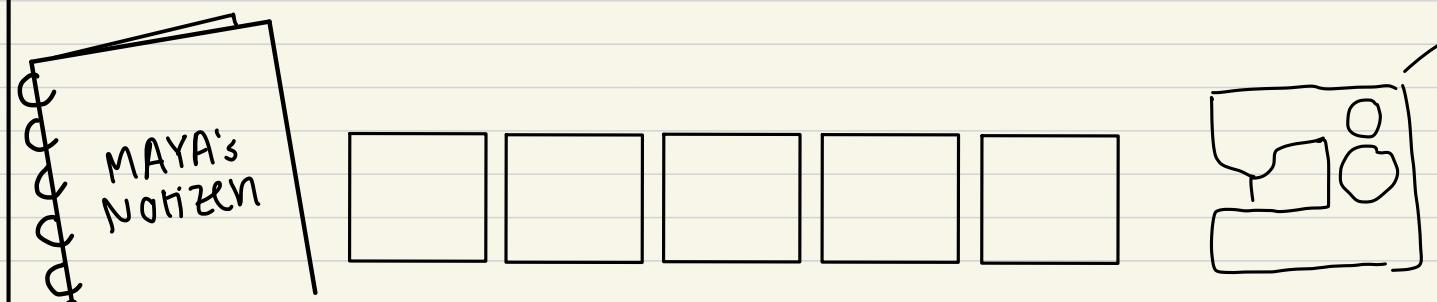
13:15

UHR

Auf Mayas Seite:  
Uhr springt in Schritten

Auf Chris' Seite:  
Uhr läuft flüssig

↳ visualisiert zeitliche  
Unterschiede, sowie  
zeitliches Empfinden



NOTIZBUCH  
(ab dem 2. Level)

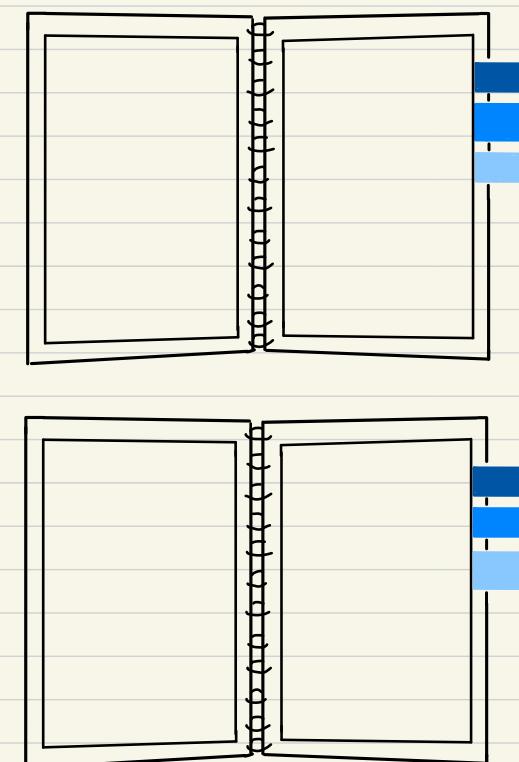
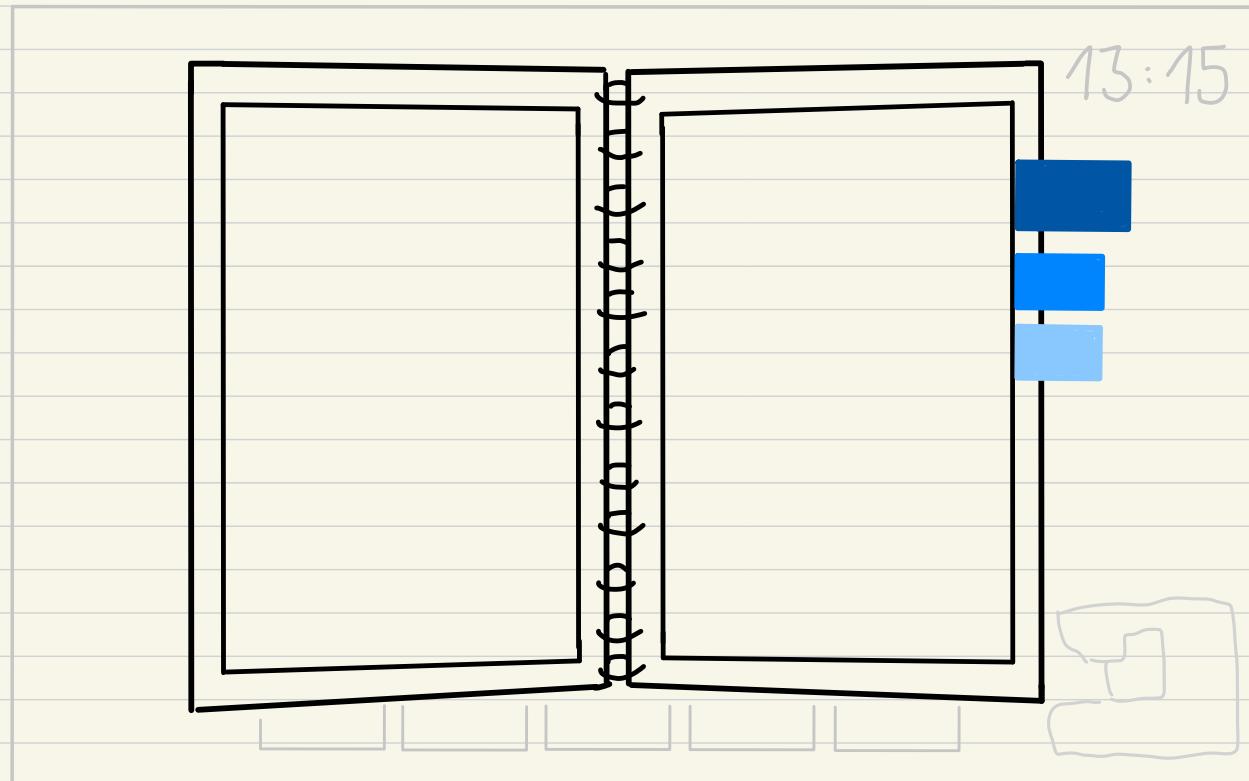
INVENTAR

(Sammeln, Kombination & Benutzung von Gegenständen)

BEWEGUNG  
zwischen den  
Räumen über  
Objekte, die zu  
den Charakteren  
passen, bspw.  
zu Maya über  
Nähmaschine  
zu Chris über  
Standmixer

Die beiden Protagonisten erhalten am Ende des 1. Levels jeweils ein Tagebuch, in dem der Maya Aufgabenplan vom aktuellen Level, stützende Informationen zu Verhaltensweisen der autistischen und dem neurotypischen Chris, aber auch Tagebucheinträge und Zeichnungen abgerufen werden kann. Nach Erhalten des Notizbuches können ein paar Einträge über vergangene Erlebnisse gelesen werden. Mit dem Fortschritt des Spiels erhält der Spieler in Schlüsselmomenten weitere Inhalte, was ein Aufblitzen des Buches signalisiert.

Die Inhalte sorgen für ein tieferes Verständnis von Autismus und den Gedanken Betroffener, sowie einem intensiven Charakteraufbau und somit erhöhtes Empathieerfinden und Identifikation.



Overlay über der Hauptoberfläche

# LOOK & FEEL

## Charaktere



Scarlet Deer Inn



Little Big Planet 3



Yoshi's Woolly World



It takes two



JACOB LARSSON | LEAD CHARACTER ARTIST



Toy Story

# Hintergrund

1.



2



Unforeseen Incidents

3.



Darkestville Castle

4.



Flipping Death

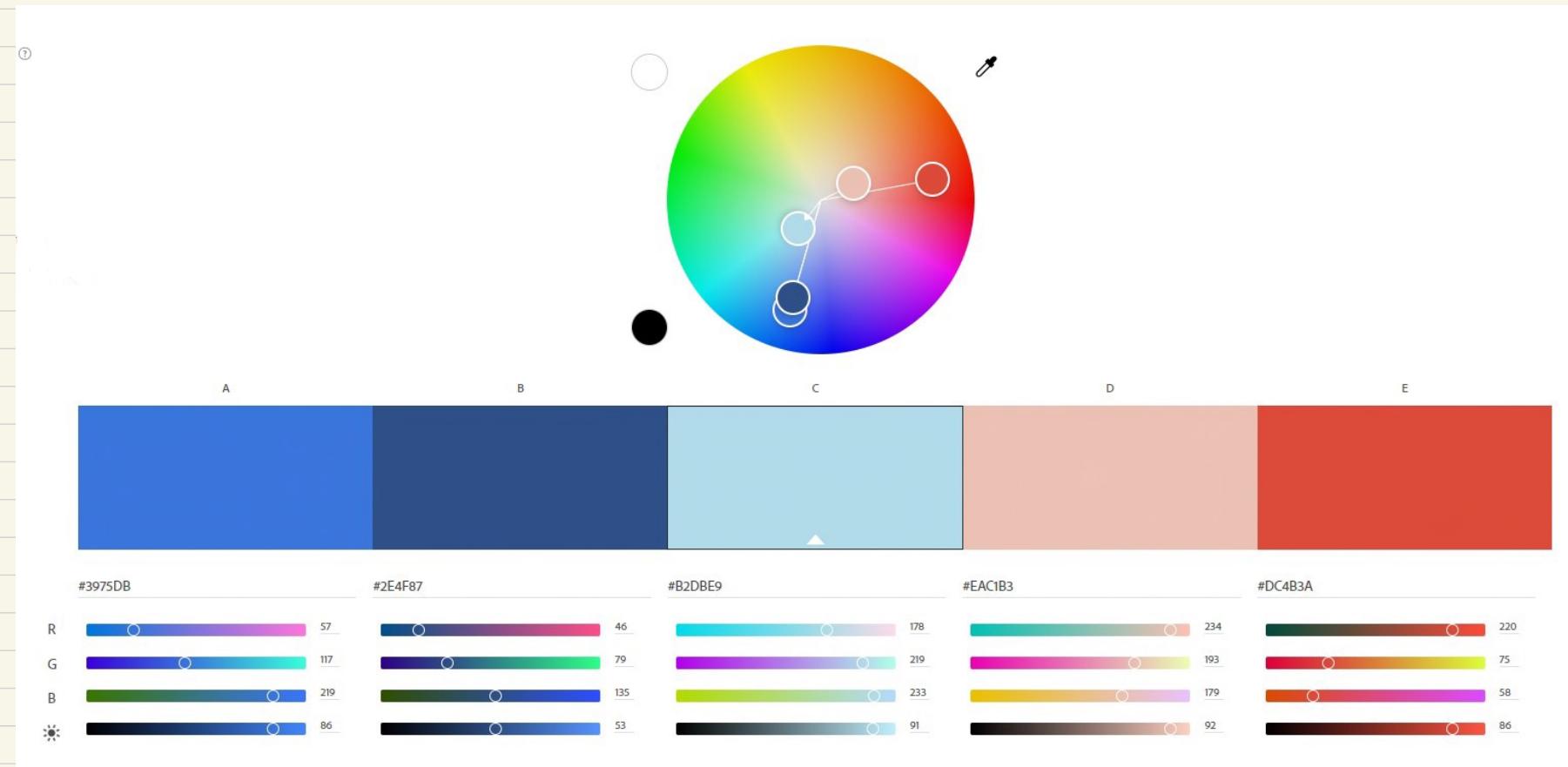
(Extra) Ordinary soll ein Side-Scroller im 2,5D-Look werden (4)

D.h. das Spiel ist in 3D-Software modelliert, die Bewegungen sind jedoch auf zwei Achsen beschränkt. Es soll mehr Tiefe erzeugt und die räumliche Verbundenheit visualisiert werden.

Die Charaktere werden mit genüchten, gestrichen, gestickten Elementen im Patchwork-Stil gestaltet, die den Special Interest von Maya im Design aufgreifen. Sie heben sich so auch mehr von dem Hintergrund ab. Das Menschliche der Charaktere geht nicht verloren.  
Der Look wird zudem auf weitere Details wie die UI-Features (Inventar, Menü, Nutzblock etc.)

Dem 3-dimensionalen Hintergrund soll ein 2-dimensionaler Look verliehen werden.  
Dicke Outlines (3) im gezeichneten Stil (2) machen die Oberfläche übersichtlich und visuell ansprechend. Atmosphärisches Licht (1,2) unterstützt die Stimmung.

# Farben



↓  
MAYA'J Farbe  
Das UI orientiert  
sich daran.

↓  
Dunkle Farbe  
für Schatten, sowie  
letzte Szene

↓  
Helle Farben  
für distiktive Lichtatmosphären  
zwischen Welten

↓  
CHRIS' FARBE