**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**

**Ablauf**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Szenen | MAYA | CHRIS |
| Cinematic | 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 ***Spüli,*** doch das ***Gemüse*** ist im Kühlschrank und die ***Gewürze*** in einem nicht erreichbaren Hängeschrank.  Das Wasser läuft komischerweise nicht. |
| 1.5 | Maya verschiebt den Stuhl, um an eine Kiste auf ihrem Kleiderschrank 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 Schrank 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 Kleiderschrank:  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: 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 entsättigte Farben) |
| 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 mit Elementen Reihenfolge merken und Tetris |  |
| Cinematic | Maya und Chris gehen jeweils rechts | aus dem Bild ins nächste Level |

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

**LEVEL 2**

**Tagesplan**

Der Grundstein ist im ersten Level gelegt

**Ablauf**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Szenen | MAYA | CHRIS |
| Cinematic | Maya kommt bei der Bibliothek an und setzt sich an einen ruhigen Platz. Sie packt die wichtigsten Sachen aus ihrem Rucksack. | 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 |  |  |
| 2.2 |  |  |
| 2.3 |  |  |
| 2.4 |  |  |
| 2.5 |  |  |
| 2.6 |  |  |
| 2.7 |  |  |
| 2.8 |  |  |
| 2.9 |  |  |
| 2.10 |  |  |
| 2.11 |  |  |
| 2.12 |  |  |
| 2.13 |  |  |
| 2.14 |  |  |
| 2.15 |  |  |
| 2.16 |  |  |
| 2.17 |  |  |
| Cinematic |  |  |