



## SURVIVAL GUIDE

Oder auch:

Anleitung für den Educational Escape Room über Gamification, Game-based Learning und Serious Games (inkl. Escape Rooms)

Schön, dass du dich für Game-based Learning, Serious Games und Gamification allgemein interessierst und es auch gleich ausprobieren möchtest. Auf diesen drei Seiten erklären wir dir, wie man den Escape Room benutzt. Viel Spaß dabei.

### Spielplan und Etappen

The screenshot shows the game's main interface. At the top, there are statistics: a heart icon with '10', a circle icon with '0 / 7', and a star icon with '0 / 35'. To the right are icons for a flag and a share symbol. Below the statistics is a map with three points: a blue point labeled 'Anfang' (Start) and two red points. A dotted line connects the blue point to the top-right red point. A callout 'geöffnete Etappe (anklicken, um sie zu spielen)' points to the blue point. Another callout 'verschlossene Etappe' points to the top-right red point. A third callout 'Spiel beenden (erst am Ende anklicken)' points to a red button in the top right corner. The map is divided into sections: 'Bibliothek' (Library) and 'Archiv' (Archive). A black box with the text 'LABOR TOP SECRET' is visible in the bottom left. Callouts also point to 'Anzahl der Leben' (Number of Lives) at the top, 'Anzahl der Etappen' (Number of Stages) at the top, 'Anzahl der Punkte' (Number of Points) at the top, and 'zu Vollbild wechseln' (Switch to Full Screen) at the top right.

Zunächst ist eine Etappe (Punkt) lila markiert. Das ist der Anfangspunkt. Die beiden anderen Etappen sind noch verschlossen. Um zu den beiden anderen roten Punkten auf dem Plan zu gelangen, muss man die erste Etappe durchlaufen.



## Navigation innerhalb der Etappen

### Vorraum



Wenn du auf einen lila Etappen-Punkt geklickt und somit eine Etappe begonnen hast, kannst du dort Informationen und Hinweise finden. Du kannst Orte und Objekte genauer erkunden, indem du auf Stellen im Bild klickst. So findest du Objekte, kannst Gegenstände genauer betrachten, ... Merk dir die Zahlen, Hinweise, Farben, ...gut.

Leg dir ggf. einen Zettel und einen Stift bereit und notiere sie dir.  
Beachte auch das Feedback der Aufgaben.

**ZURÜCK**

An vielen Stellen gibt es auch rote und orange Buttons, mit denen du dich durch das Spiel navigieren kannst.

Um zur Landkarte zurückzukehren, kann die Etappe mit dem Kreuz geschlossen werden. Falls eine Etappe noch nicht abgeschlossen ist, bzw. dort nicht alle Aufgaben korrekt gelöst wurden, verliert man ein Leben. (Keine Angst, du hast mehr Leben als Etappen. Aber sparsam.)

Einige einfache Etappen haben auch eine zeitliche Begrenzung.



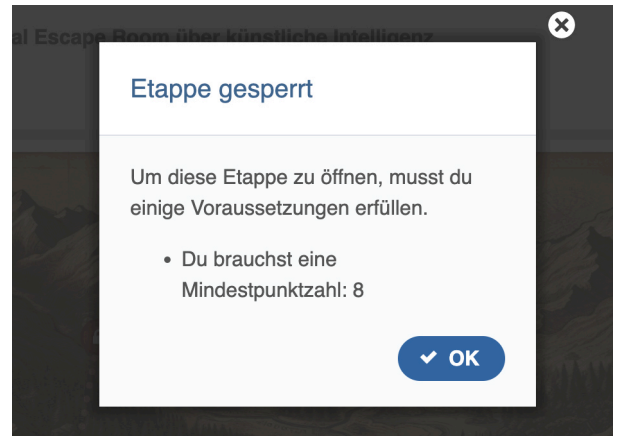


## Punkte sammeln in den Etappen

In manchen Etappen gibt es Punkte für das Lösen von Aufgaben. Diese Aufgaben basieren auf den Informationen aus derselben Etappe.

Manche späteren Etappen sind erst erreichbar, wenn eine bestimmte Anzahl von Punkten gesammelt wurde.

**Oft versteckt sich im Feedback einer Aufgabe ein Tipp oder Hinweis mit einer Zahl, sofern sie korrekt gelöst wurde.**



Um die Punkte zu bekommen, die du durch die Aufgaben gesammelt hast, muss am Ende mancher Etappen der Button „Fortfahren“ angeklickt werden.

Dieser Button erscheint nur, wenn es auch Punkte zu sammeln gab.

Punkte gutschreiben lassen



## Cheat Sheet

Vielleicht bist du zum ersten Mal in einem digitalen Edu Escape Room. Deshalb gibt es hier ein paar Tipps.

Verdirb dir nicht den Spaß und lies sie nicht alle auf einmal, sondern nur nach und nach, wenn du sie brauchst.

### Tipp 1

Wenn du eine Maus benutzt, musst du nur über die Bilder fahren und die Schaltflächen zu möglichen Informationen werden hervorgehoben. „On-mouse-over“ erscheint ein dunkelblaues Viereck. Dort kannst du draufklicken und kommst dann zu mehr Infos oder zu einem Objekt.

### Tipp 2

Geh nach der ersten Etappe erstmal in die Bibliothek. Dort gibt es viele Informationen, die du später brauchst. Um in die Bibliothek zu gelangen, klick den Punkt rechts neben der ersten Etappe an.

### Tipp 3

Um die Tür zur Bibliothek zu öffnen, musst du dir vorher gemerkt haben, in welcher Reihenfolge die Poster in der ersten Etappe hingen. Bringe die Haarfarben in die richtige Reihenfolge. Falls du eine Sehbeeinträchtigung hast, lies dir die Alt-Texte genau durch.

### Tipp 4

In der Bibliothek gibt es natürlich viele Bücher. Die schweren Bücher sind für dich wichtig. Im linken Regal gibt es ein dickes grünes Buch auf dem zweiten Regalbrett von oben und ein dunkelrotes dickes Buch auf dem zweiten Regalbrett von unten. Rechts steht ein dickes blaues Buch.

### Tipp 5

Schau dir im Archiv wirklich alles an. Manche Leute werfen wichtige Infos in den Müll. Genauso ist Kommunikation immer gut. Sprich mit der Person im Raum, indem du auf sie klickst und sie nach einem Tipp fragst. Natürlich kannst du auch die Ordner im Regal anschauen.

### Tipp 6

Wenn du dort überall warst und alle Aufgaben gelöst hast, bzw. einen Blick in den Mülleimer geworfen und dir deinen Tipp abgeholt hast, weißt du, dass die Labortür mit vier, zwei, null, zwei aufgeht. Im Labor geht es erst richtig los.

### Tipp 7

Im Labor kannst du auch auf die vielen verschiedenen Objekte klicken. Wenn du auf den kleinen Roboter klickst, kann er Professor Lumi zu Hilfe holen. Klick doch zum Beispiel mal auf das Whiteboard im Hintergrund unten rechts (H5P) und oben links (das Gehirn-Symbol).

### Tipp 8

Wenn du alle Infos von der Pinnwand, aus dem Rätselbuch, dem Audio im Radio, dem Video auf dem Tablet und den Infos auf dem Laptop gesammelt und in den zugehörigen Aufgaben richtig angewandt hast, weißt du, dass der Code für das Update von H4P 5927 ist. Gib ihn ein, indem du auf H4P klickst und dann auf „Ich kenne den Code“.