



The Awakening

*Wir schreiben das Jahr 2045.
Ausgebeutete ArbeiterInnen der
Marskolonie führen einen
Verteilungskampf um knappes
Trinkwasser. Die Botschafterin der
Gerechtigkeit reist von der Erde an.
Sie soll helfen, eine Mars-
Gewerkschaft aufzubauen. Der
genaue Landungsort ist streng
geheim.*




THE AWAKENING


Lösungsweg

Die folgende Lösung ist der kürzeste Weg durch das Escape Game.

Zur Geschichte: Das Raumschiff der Botschafterin der Gerechtigkeit ist havariert. Ziel ist es alle sechs Aufgaben zu lösen um das Raumschiff zu reparieren und die Weiterreise zu ermöglichen.

 Die Aufgaben sind am oberen Bildrand während der gesamten Spieldauer mit den jeweiligen Icons zu sehen.



 Ist eine Aufgabe erfolgreich abgeschlossen, dann wird das dazugehörige Icon grün abgehakt. Sind alle 6 Aufgaben erfüllt, kann das Raumschiff gestartet werden.



ZIEL 1

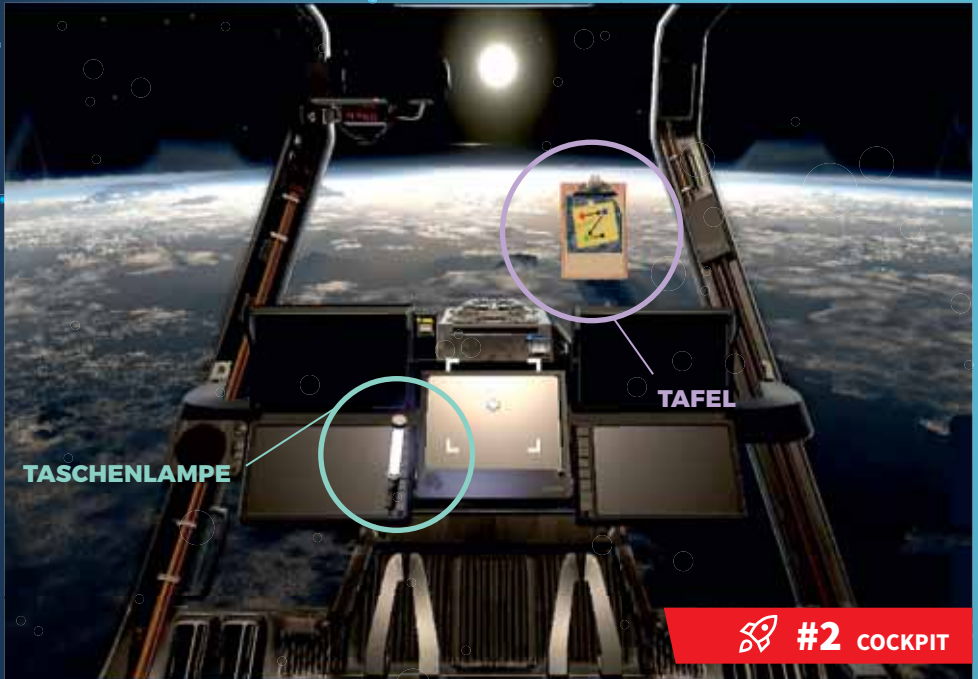


Öffne die „Schleuse“ um Zutritt zum Raumschiff zu erlangen

Gehe zum Start-Marker 1 „Schleuse“

1. Eine Drohne schwebt rechts neben der Schleuse, diese „aufheben“ = antippen mit dem Finger.
2. Dann Quiz lösen, Foto vom Quiz.
3. Antippen des Luftfilters, er schwebt vor der Schleuse.
4. Zum Öffnen der Schleuse die rote Chipkarte, die sich im Inventar befindet, zum roten Schlitz links neben der Tür ziehen.
5. Oberhalb der Schleuse zwei rot leuchtende Balken antippen, um die Not-Energiezufuhr zu aktivieren. Dann öffnet sich die Schleuse. Damit sind alle Rätsel bei diesem Marker gelöst, bei Ziele ist der „Tür Icon“ grün abgehakt. Das Spiel bei einem anderen Marker fortsetzen.





ZIEL 2



Den „Reaktor“ in Gang setzen und dadurch die Stromzufuhr wiederherstellen

Gehe zu Marker 2 „Cockpit“

1. Antippen der Taschenlampe, diese befindet sich somit im Inventar.
Um weitere Aktionen durchführen zu können, die Taschenlampe aktivieren.

Gehe zu Marker 6 „Navigation“

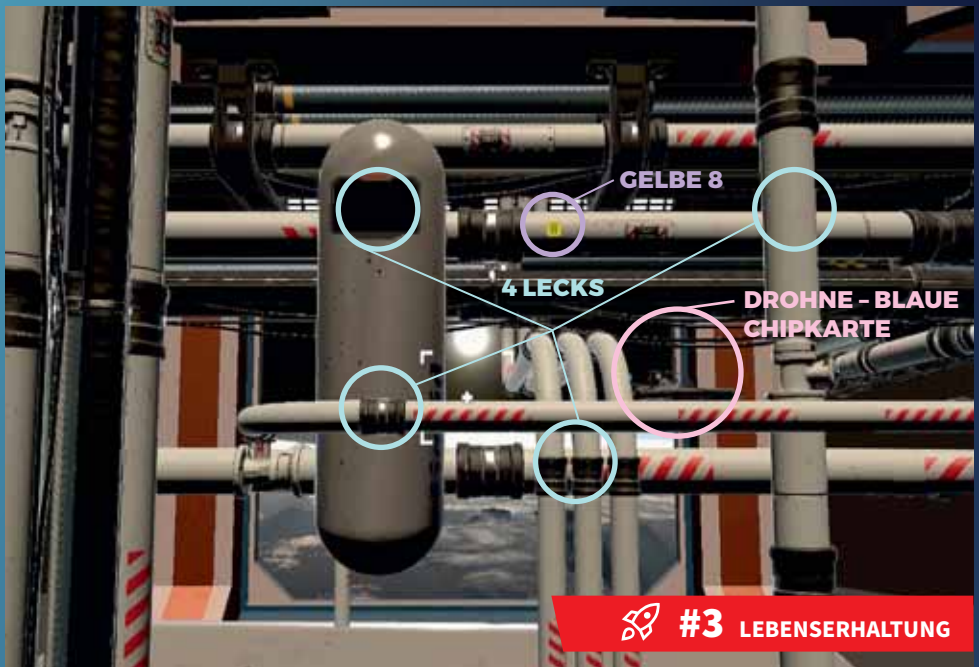
2. Der Tachyonen-Ersatztank schwebt rechts oben im Raum.
Der Tank dreht sich und zeigt in einem bestimmten Winkel den Code.

3. Code eingeben: 8904

4. Der Tank ist nun geöffnet. Diesen noch einmal antippen.
Der Tachyonen-Treibstoff befindet sich nun im Inventar.

Gehe zu Marker 5 „Reaktor“

5. In der Mitte des Raumes befindet sich der Tachyonen-Tank. Dieser ist wieder durch einen Code gesperrt. Der Code befindet sich rechts außen am Tank.
Durch eine Neigung des Handys nach rechts wird der Code sichtbar.
6. Code eingeben: 8904
7. Den Tachyonen-Treibstoff aus dem Inventar in den Tachyonen-Tank ziehen.
8. Dann Quiz lösen.
9. Antippen des roten Knopfes.





ZIEL 3



Reparieren des „Bordcomputers“

Gehe zu Marker 3 „Lebenserhaltung“

1. Zwischen den Rohren befindet sich eine Drohne. Diese antippen, um weitere Informationen zu bekommen. Eine blaue Chipkarte befindet sich nun im Inventar, da diese der defekten Drohne entnommen wurde.

Gehe zu Marker 6 „Navigation“

2. Mitten im Raum schwebt eine gelbe Chipkarte. Diese antippen, dadurch wird sie automatisch ins Inventar gelegt.

Gehe zu Marker 4 „Biolab“

3. Eine Lupe suchen. Diese ist rechts außen am Gehäuse montiert. Durch das Antippen der Lupe wird diese aktiviert.

Gehe zu Marker 2 „Cockpit“

4. Mittig über dem Cockpit ist ein Hologramm zu erkennen. Dieses antippen und dann die im Inventar befindliche Drohne auf das Hologramm ziehen.
5. In der Mitte des Cockpits befinden sich 2 Kartenschlitze, die im Inventar befindliche gelbe Chipkarte auf den gelben Schlitz und die blaue Chipkarte auf den blauen Schlitz ziehen. Dann neuerlich die Drohne auf das Hologramm ziehen.
6. Quiz lösen.
7. Links oben im Cockpit befindet sich nun eine Platine. Auf der Platine sind 3 Codes vermerkt. Diese mit der Lupe suchen. Die Drohne aus dem Inventar neuerlich auf das Hologramm ziehen. Dann die Drohne antippen und die 3 Codes nacheinander eingeben. Um alle 3 Codes eingeben zu können, muss die Drohne jeweils neu angetippt werden.
Codes: R251, CN8, U32A

ZIEL 4



Reparatur der Rohrleitung, um die „Lebenserhaltung“ zu sichern

Gehe zu Marker 3 „Lebenserhaltung“

1. Im Raum befindet sich ein Rohrsystem. Durch Suchen im dreidimensionalen Raum können 4 grün dampfende Gaswolken entdeckt werden. Um die Lecks zu schließen, die Drohne aus dem Inventar auf das jeweilige Leck ziehen.
2. Quiz lösen.



ZIEL 5



Im „Biolab“ die Sauerstoffzufuhr wiederherstellen

Gehe zu: Marker 4 „Biolab“

1. Im Raum steht ein Biolabor mit Pflanzen in einem großen Glasbehälter. Auf den Pflanzen befinden sich blaue Viren. Die schädlichen Viren, erkennbar durch die gelben Spitzen, finden und entfernen. Dafür die Drohne aus dem Inventar auf das jeweils befallene Virus ziehen. Insgesamt sind 5 Viren befallen.
2. Danach blinkt der links auf dem Glasbehälter befestigte Luftfilter rot. Den Luftfilter aus dem Inventar auf diesen ziehen.
3. Quiz lösen.



ZIEL 6



Die „Navigation“ und Zielkoordinaten wiederherstellen

Gehe zu Marker 6 „Navigation“

1. Die Drohne aus dem Inventar auf die Hologramm-Drohne ziehen.

Eingabe eines Codes erforderlich: 2468. In folgenden Räumen ist der Code zu finden:

Gehe zu Marker 2 „Cockpit“

2. Im Raum schwebt eine Tafel. Auf dieser ist eine Farbcode-Abfolge zu sehen: Rot – Blau – Grün – Gelb
Gehe zu Marker 6 „Navigation“: Links hinten, rote 2

Gehe zu Marker 5 „Reaktor“: Mittig im Reaktor, blaue 4

Gehe zu Marker 4 „Biolab“: Rechts seitlich am Glasbehälter, grüne 6

Gehe zu Marker 3 „Lebenserhaltung“: Zentral am Rohr über der kaputten Drohne, gelbe 8

Gehe zu Marker 6 „Navigation“

3. Die Drohne aus dem Inventar neuerlich auf die Hologramm-Drohne ziehen.
4. Zahlenpanel in der Mitte antippen und den Code eingeben: 2468
5. Antippen des Hologramms der Botschafterin (1)
6. Antippen des Hologramms der Botschafterin (2)
7. Durch Betrachten der Sternenkarte aus unterschiedlichen Winkeln wird eine Zahlenkombination sichtbar: 4850
8. Das Zahlenpanel nochmal antippen und den Code eingeben: 4850
9. Quiz lösen.

ABSCHLUSS

Gehe zu Marker 2 „Cockpit“

Computer antippen „Triebwerke zünden“

Danke für die Rettung der Botschafterin der Gerechtigkeit. Gemeinsam sind wir viel stärker, als wir es alleine jemals sein können. Die Mission geht weiter!

Mehr auf: www.ak-salzburg.at/escapegame



KONTAKT

✉ schule@ak-salzburg.at ☎ +43 (0)662 86 87 420

Impressum

Medieninhaberin: Arbeiterkammer Salzburg, Markus-Sittikus-Straße 10, 5020 Salzburg, T: +43 (0)662 86 87, www.ak-salzburg.at
Autorinnen: Mag.^a Sabine Stadler und Mag.^a Katharina Peermann
Grafik: Gabriele Gallei, Druck: online Druck GmbH
Bildquellen: AK/Polycular GmbH
Stand: Jänner 2023