

# „Projekt Zukunft“: Online Escape Game

„Train-the-Trainer“-Skript



*Dieses Skript enthält Lösungen und sollte  
den Spielenden nicht zugänglich gemacht werden!*

# Einleitung



## STORY

Die Welt im Jahr 2085 ist düster: Konzerne beherrschen jeden Aspekt des Lebens, und das, was einst die Essenz der Menschlichkeit ausmachte, ist fast vollständig verloren. Die Idee eines Freiwilligen Sozialen Jahres, einem Bildungsjahr für junge Menschen mit oder ohne Schulabschluss, in dem es um soziales Engagement in den unterschiedlichsten Einrichtungen ging, kennt kaum noch jemand. Werte wie Empathie, Teamgeist und Verantwortung sind in den Händen der mächtigen Konzerne zu bloßen Artefakten verkommen, eingesperrt und vom Vergessen bedroht.

Doch es gibt Hoffnung: Du bist Teil der „Hüter der Menschlichkeit“, einer geheimen Widerstandsgruppe, die sich dem Kampf gegen die Konzernherrschaft verschrieben hat. Eure Mission ist es, euch Zugang zum Kontrollinstitut der mächtigsten Konzerne zu verschaffen und dort die Artefakte der Menschlichkeit vor der endgültigen Zerstörung zu retten. Aber die Zeit drängt, denn in 60 Minuten sollen die Artefakte vernichtet werden – und mit ihnen die Chance, die verlorenen Werte zurückzuholen.

Die Zukunft der Menschlichkeit liegt in deinen Händen. Bist du bereit, die Herausforderung anzunehmen?

## GAMEPLAY

Die Spielenden tauchen ein in eine dystopische Welt, in der mächtige Konzerne das Schicksal der Menschen bestimmen, indem sie die Jugendlichen in einem Kontrollinstitut einer Art Gehirnwäsche unterziehen und sie so zu ihren Befürwortern machen. Dadurch steht die Essenz dessen, was uns menschlich macht, auf dem Spiel.

Die Spielenden werden Teil einer Widerstandsgruppe, die sich „Hüter der Menschlichkeit“ nennt und sich zur Mission gemacht hat, die Werte der Menschlichkeit zu wahren und vor der endgültigen Zerstörung zu schützen. Sie haben aus sicherer Quelle erfahren, dass die Artefakte bald endgültig vernichtet werden sollen und müssen deshalb schnell handeln. Auf ihrem Weg müssen sie sich zunächst Zugang zum Kontrollinstitut verschaffen, in der die Artefakte gut verwahrt gelagert werden.

Mittels verschiedener Rätsel beweisen die Spielenden ihr Können und unterstützen die „Hüter der Menschlichkeit“ in ihrer Mission. Dabei begegnen ihnen Überbleibsel einer vergangenen Zeit: Sie finden im Kontrollinstitut Informationen zu den Freiwilligendiensten und dem FSJ.

Schließlich schaffen die Spielenden es, die Artefakte zu retten und nehmen nicht nur den Spielspaß mit, sondern sind auch sensibilisiert in Bezug auf die vorkommenden Werte und haben Einblicke in die Möglichkeiten eines FSJ gewonnen.

Zu beachten: Die Spielzeit ist auf 60 Minuten begrenzt. Um ein positives Spielerlebnis zu schaffen, steht den Spielenden jederzeit ein Hilfe-Tool (Katze) zur Verfügung, über das sie Hinweise und ggfs. auch die Lösung eines Rätsels erfahren können. So werden sie in die Lage versetzt, das Spiel erfolgreich abschließen zu können.

# Lösungen



## RÄTSEL 1: EINGANG

### Story

Die Spielenden finden sich vor einem großen Gebäude wieder - das Kontrollinstitut der Konzerne. Sie müssen sich Zugang verschaffen, um im Gebäude weitermachen zu können. Eine Tür des Kontrollinstituts ist mit einem Codepad verschlossen. Die Spielenden müssen in der Umgebung nach Hinweisen suchen, um auf den richtigen Code zu kommen.

### Rätselkonzept

Um den Code herauszufinden, suchen die Spielenden

den die Umgebung ab. Dabei finden sie Symbole auf dem Codepad (Baum, Mülleimer, Laterne, Logo über der Tür). Alle Symbole des Codepads finden sich in der Umgebung der Tür wieder und enthalten eine versteckte Zahl.

Die Spielenden müssen die versteckten Zahlen finden und sie in der richtigen Reihenfolge (Reihenfolge der Symbole auf dem Codepad) eingeben.

### Lösung

Vierstelliger Zutritts-Code: 2583

## RÄTSEL 2: BÜRO

### Story

Durch die zuvor geöffnete Tür gelangen die Spielenden in ein Büro eines Mitarbeitenden des Kontrollinstituts. In diesem Büro suchen sie weiter nach Hinweisen zu den Artefakten der Menschlichkeit.

Auf dem Schreibtisch ist ein vor kurzem erschienener Artikel zu lesen, der davon berichtet, dass ein Mitglied des Kontrollinstituts unehrenhaft entlassen wurde, weil es zu empathisch gehandelt hat. Offenbar wusste dieses Mitglied von den Artefakten.

Die Spielenden finden außerdem Schnipsel einer alten Visitenkarte des früheren Mitglieds auf dem Schreibtisch und einen passwortgeschützten Ordner auf dem PC.

### Rätselkonzept

Die Schnipsel der Visitenkarte offenbaren, richtig zusammengesetzt, eine Telefonnummer und eine E-Mail-Adresse des ehemaligen Mitglieds des

Kontrollinstituts. Die Spielenden müssen nun entweder die Nummer anrufen (automatische Ansage) oder eine E-Mail-Schreiben (automatische Antwort). Egal für welchen Weg sie sich entscheiden, sie erhalten in beiden Fällen eine wichtige Information des ehemaligen Mitglieds, die ihnen das Passwort für den geschützten Ordner bzw. PC liefert.

Anm.: Der Weg über das Telefon ist schneller und soll damit suggerieren, dass es sich lohnt, manchmal den „unangenehmen“ Weg zu gehen.

Nachdem die Spielenden das Passwort am PC eingegeben haben, erfahren sie mittels einer versteckten Nachricht (am besten lesbar, wenn der Text markiert wird) in dem Ordner, dass die Artefakte im Gewölbekeller versteckt sind, der über einen anderen Kellerraum zugänglich ist.

### Lösung

Passwort für Ordner: \*L0V3!

# Lösungen



## RÄTSEL 3: KELLER

### Story

Im Büro haben die Spielenden erfahren, dass sie im Keller weitersuchen sollen. Die Suche geht also in einem Kellerraum weiter, in dem alles verstaubt ist und eine weitere Tür verschlossen zu sehen ist. Diese Tür lässt sich mit einem Schlüssel öffnen, der in einer verschlossenen Schublade liegt, die die Spieler zunächst öffnen müssen.

### Rätselkonzept

Um den Schlüssel zu finden, müssen die Spielenden den Kellerraum durchsuchen. Dabei stoßen sie auf allerhand Informationen aus früheren Zeiten:

Broschüren, Flyer und Poster von verschiedenen Trägern zum Thema FSJ. Betrachten die Spielenden die verschiedenen Gegenstände genau, erkennen sie, dass bestimmte Buchstaben in den Materialien hervorgehoben sind. Mit diesen Buchstaben können sie das Schloss einer der Schreibtischschubladen öffnen, in der sie dann den Schlüssel finden. Die richtige Reihenfolge ergibt sich durch die Platzierung der Träger-Logos, die auf der Website [www.fsj-hessen.de](http://www.fsj-hessen.de) (auf der Unterseite /fsj-stellefinden/fsj-traeger) auf dem PC zu finden sind.

### Lösung

Passwort für Ordner: INWAD

## RÄTSEL 4: ARTEFAKTE

### Story

Mithilfe des Schlüssels können die Spielenden einen weiteren Raum im Keller betreten. Hier sind die Artefakte der Menschlichkeit versteckt, hoch gesichert in Vitrinen. Um die Vitrinen zu öffnen, müssen sie die Alarmanlage ausschalten. Dafür müssen sie den richtigen Code eingeben.

Sobald der richtige Code eingegeben wurde, folgt der Epilog und das Spiel ist erfolgreich beendet.

### Rätselkonzept

Um den richtigen Code für die Alarmanlage herauszufinden, müssen die Spielenden in drei Videos über das FSJ bildlich versteckte Zahlen finden: Im Raum verteilt, finden sich drei verschiedene Endgeräte: Fernseher, Smartphone, Tablet. Mit einem Klick wird

jeweils ein Video abgespielt, in dem eine Zahl gefunden werden muss:

- Video auf dem Fernseher:  
Auf dem Trikot des ersten Freiwilligen (75)
- Video auf dem Smartphone:  
Auf dem Waldboden (2024)
- Video auf dem Tablet: Auf der Straßenbahn (27)

Mithilfe einer zerknüllten Seite, die sich auf dem Boden findet, erfahren die Spielenden etwas über die Geschichte der Medien und können daraus die richtige Reihenfolge der Zahlen (anhand des Aufkommens des entsprechenden Geräts) bestimmen. Daraus ergibt sich der achtstellige Code.

### Lösung

Achtstelliger Code für Alarmanlage: 75202427