

„Escape, Investigate“

BAUE EIN ESCAPE GAME

Abschlussbericht

gefördert durch:



Deutsche Telekom Stiftung



Stadtjugendring
Kempten

Projektzusammenfassung



Widerstände an LED's löten



3D-Drucker vorbereiten

Escape, Investigate - „Baue ein Escape Game“

Um von vorne anzufangen: ein Escape Game ist ein spannendes Spielgenre bei dem das Ziel ist zu entkommen! Entweder man entkommt buchstäblich oder man verhindert durch ein erfolgreiches Spiel eine fiktive bedrohliche Situation. Diese Spiele werden immer im Team gespielt, es gibt immer eine Hintergrundgeschichte und ein Zeitlimit. Innerhalb des Spiels müssen Rätsel gelöst, Codes geknackt, Zusammenhänge hergestellt und Schlösser geöffnet werden. Nach jedem gelösten Rätsel, gibt es neue Hinweise und fügt man diese richtig zusammen, dann stehen die Chancen gut, das Spiel Erfolgreich zu beenden.

Die Idee war es, solche Spiele mit Jugendlichen selbst zu konzipieren und zu bauen. Diese sollten mobil sein um von Orten ungebunden zu sein. Nachdem wir eine positive Förderzusage der Deutschen Telekomstiftung im Rahmen der „Ich kann was!“-Initiative bekommen haben, stand diesem Projekt nichts mehr im Weg. Als Kooperationspartner konnten wir auf die tatkräftige Unterstützung des „Room of Secrets“ in Kempten zählen. Radio Galaxy half uns nicht nur bei der Bewerbung, sondern auch mit



Projektvorstellung an einer Schule



Storytelling Workshop

kleinen Radiobeiträgen die wir im Spiel als Hinweise platzierten.

Nach der Vorstellung des Projektes an Kemptner Schulen, den Jugendzentren und einem Besuch bei Radio Galaxy gingen zahlreiche Bewerbungen von Jugendlichen ein, die bei dem Projekt dabei sein wollten. Mit 20 Jugendlichen starteten wir im Februar mit einem ersten Treffen im Jugendzentrum Thingers. Es folgten ein Besuch im Room of Secrets wo wir mit Spannung die dortigen Escape Games spielen durften. Gleich im Anschluß haben wir die ersten Hintergrundstorys ausgearbeitet und uns auf drei Geschichten geeinigt. Hier wurden sogar schon erste Entwürfe für die „Spielekoffer“ gezeichnet. Sogar einen Storytelling Workshop gab es.

Nun mussten Rätsel, passend zu den Geschichten entwickelt werden. Für die praktische Umsetzung haben wir 3D-Drucker, CNC-Fräsen, CNC gesteuerte Laser, Holz, Metall, Airbrush-Pistolen, LötKolben, Computer, Pinsel und Farbe, Sägen, Oberfräsen und jede Menge Elektronik benutzt. Wir lernten mit CAD-Programmen 3D Objekte zu zeichnen, mit der Drohne Videoaufnahmen zu machen und wie man mit Bildbearbeitungsprogrammen und Designsoftware umgeht

oder Audiobeiträge im Tonstudio produziert und Filme schneidet.

Wir waren die ganze Zeit über das digitale Kollaborationstool „Slack“ vernetzt und konnten uns unkompliziert austauschen und Termine vereinbaren.

Um auch den Spaß nicht zu kurz kommen zu lassen, haben wir die Bavaria Filmstudios in München besucht und uns für unsere Spiele inspirieren lassen.

Nach fast einem Jahr regelmäßiger Treffen, nach viel Spaß und viel Frust, nach viel Pizza und Süßigkeiten (schließlich braucht man ja zwischendurch auch Nervennahrung) sind nun zwei Spiele fertig gestellt und können beim Stadtjugendring ausgeliehen werden!

Während des gesamten Projektes stand das Thema Nachhaltigkeit ganz oben auf unserem Plan. So haben wir ganz viele Teile aus alten Computern verwendet, umgebaut und für unseren Zweck modifiziert.



Beurteilung des Projekterfolgs

WIRKUNGEN

- Medien- & Technikkompetenz
- Kooperation & Kommunikation
- Bildungsarbeit - Intensives Auseinandersetzen mit einem Thema
- Zusammenfassung

Medien- und Technikkompetenz

Alle Teilnehmer*innen hatten Anfangs Berührungsängste in Bezug auf die Technik, vor allem was die Hardware anbelangt. Im Laufe des Projektes verloren die Jugendlichen immer mehr den Respekt und ersetzten diesen durch Neugier und Forscherdrang. Uns war wichtig viele Erfahrungsräume zu schaffen. Dies gelang ohne jeden Zweifel. Die Jugendlichen zerlegen mit Begeisterung alte Hardware, bestimmten Bauteile und suchten nach brauchbarem Material für unsere Games. Hier entstand ein tieferes Verständnis für den Aufbau von Computern und anderen Geräten. Die Jugendlichen entdeckten zum Beispiel Magnete in alten Festplatten und recherchierten warum diese benötigt werden. Zielorientiertes Suchen im Internet war essenziell für das Gelingen unseres Projektes. Auch hier gewannen vor allem die jüngeren Teilnehmer*innen schnell an Erfahrung. Raspberry Pi und der Zusammenbau von Hardware waren Anfangs eine Herausforderung für die Jugendlichen. Durch wiederholtes Üben an alten Rechnern entstand schnell Routine. Durch die intensive Auseinandersetzung mit Rätseln und dem Thema „Hacking“ kamen unter anderem Themen wie Passwortsicherheit, Handynutzung, Bildrechte, freie Medien und Datensicherheit auf und wurden bearbeitet. Die Jugendlichen sind hier wesentlich sensibler als vor dem Projekt.

Fazit: Die Zielsetzung wurde erreicht.



Storytelling Workshop

Kooperation & Kommunikation

Enge Absprachen und häufige Besprechungen waren zwingend für das Projekt notwendig. Für die Kommunikation innerhalb der Arbeitsgruppen nutzten wir „Slack“. Die Einrichtung war für die Jugendlichen kompliziert, da einige über keine eigene eMailadresse verfügen oder die Anmeldung für sie zu hochschwellig war. Auch während des laufenden Projektes kam es immer wieder zu Problemen bei der Nutzung der App. Einige Jugendliche wechseln häufig ihr Telefon oder vergaßen ihre Kennwörter. Teilweise war die Kommunikation sehr mühselig. So entstanden kurzfristig parallele

Kommunikationsstrukturen über eMail oder unter den Projektteilnehmer*innen über WhatsApp.