

Hinweise zu den Veränderungen am **UN**bekannten **UN**bekannten



Durch den Umbau zugunsten mehr Barrierefreiheit für
Mobilitätseingeschränkte und hörbehinderte Menschen haben
sich ein paar Requisiten und Rätsel geändert im Vergleich zur
Premieren-Version, die wir im Handbuch beschrieben hatten.

1) Die Liste der Dinge, die im Escape Room nicht angefasst werden dürfen und mit einem roten Klebepunkt markiert sind, ist um ein **Tablet im ersten Raum** (Zentralregistratur) erweitert worden. Es zeigt (in Dauerschleife) die erste Lautsprecherdurchsage in Gebärdensprache und läuft kabellos über den Akku (>> hält einen ganzen Spieltag, muss aber abends/morgens aufgeladen werden!). Es steckt in einer Rahmenhalterung, die irgendwo im ersten Raum mit der Öffnung nach oben angeschraubt werden muss. Der PIN für das Tablet ist 2018, das Video findet ihr im Ordner „Fotos“.

2) Sowohl der Brunnen wie der Kriechtunnel sind einer unsichtbaren **Schiebetür** gewichen, die von der Haltestelle in den 3. Raum führt. Die Tür wird durch einen Magneten gehalten (s. Abbildungen 1+2). Er schaltet sich von selbst aus, wenn das neue **Hände-Rätsel** korrekt gelöst wurde. Das erste Rätsel des 2. Raums (Kombination aus Stadtplan und Liniennetzplan > 5 Ziffern für das Zahlenschloss am Kästchen) ist gleichgeblieben. Nur finden die Spielgruppen jetzt statt der Schlüssel für das Brunnenschloss zwei **Puzzleteile „Hände“** in dem Kästchen. Das erste Puzzleteil wird der Gruppe schon zusammen mit der UV-Taschenlampe mitgegeben, das vierte und letzte Puzzleteil ist im neuen Blechmülleimer zwischen (internationalen) Zeitungen zu verstecken. Auf diesen Puzzleteilen sind Hände abgebildet, die verschiedene Finger strecken. Sie zeigen die Zahlen 1, 6, 7 und 8, so wie in China an den Fingern gezählt wird. Sie müssen entsprechend der neuen Aufgabenstellung **„Fußweg“** (DinA5-Zettel, mit zwei Puzzleteilen im verschlossenen Kästchen versteckt) den vier Himmelsrichtungen zugeordnet und in Rahmen gesteckt werden. Diese zeigen **Kompass**e mit je einer markierten Himmelsrichtung und müssen exakt über vier dafür vorgebohrte Löcher in den Wandmodulen angeschraubt werden, ohne dass ihre fest verklebten Elektrokabel eingeklemmt werden. Außen werden die Kabel dann qua Steckteil mit vier langen Stromkabeln verbunden, von denen zwei über das Dach zum Regieraum geführt werden und zwei sowieso im Regieraum ankommen. Ein fünftes langes Stromkabel muss vom Türmagnet aus dem 3. Raum ebenfalls über das Dach in den Regieraum verlegt werden – damit keine Verwechslung geschieht, ist diese Leitung sowohl am Ausgangssteckteil wie am Eingangssteckteil im neuen Sicherungskasten andersherum gepolt und kann nur mit dem 5. Eingang ganz rechts

verbunden werden (s. Abbildung 3). Der neue **Sicherungskasten** muss im Regieraum angeschraubt werden. Dazu wird die vordere Abdeckung mit einem großen Schlitzschraubendreher abgeschraubt (>> Achtet beim Anschrauben darauf, keine Verkabelung mit festzuschrauben oder zu lösen!). Vor jedem Spieldurchlauf muss die Magnettür gespannt (s. Abbildung 4) und mithilfe der Hauptsicherung im Sicherungskasten verschlossen werden. Dazu braucht es immer eine Peron im 3. Raum, die den Hebel und das Gummiband in die richtige Position bringt, und eine im Regieraum, die den Hauptschalter betätigt. Sobald ein Puzzleteil im richtigen Rahmen sitzt, geht das entsprechende Kontrolllämpchen im Sicherungskasten an. Mit dem vierten Lämpchen öffnet sich die Tür wie von Zauberhand, ohne dass ihr noch etwas tun müsstet.

3) Bedingt durch das neue Magnetschloss ist es nicht mehr möglich, die Escape Räume von hinten nach vorne zurückzubauen und für den nächsten Durchlauf vorzubereiten. Nachdem die Schiebetür verschlossen und der 3. Raum hergerichtet ist, verlässt man den Raum durch die letzte Ausgangstür, steckt das **rote Kettenband** durch die beiden Löcher, verschließt es von außen mit dem Vorhängeschloss, dessen Schlüssel in der Kryptex steckt, und dreht das Schloss an der Kette nach innen in den Raum. Damit die Tür nicht einen Spalt aufgeht, steckt ihr in das zusätzliche Schloss, welches von außen an Tür und Rahmen befestigt ist, eine der langen Gewindeschrauben (s. Abbildung 5). Achtung: Vergesst nicht, vor Spielende rechtzeitig am Ausgang zu sein, um die Schraube leise entfernen zu können, bevor die Spielgruppe das Kettenschloss öffnet und rauskommt.

4) Ebenfalls bedingt durch den Umbau und die neue Anordnung der Module/Räume, die so für die meisten Spielorte funktionieren müsste, mussten wir auch das **Dach des 2. Raums** neu konstruieren. Die ursprünglichen mit Kartonage gefüllten vier Rahmen wurden mit feuerfestem Theatermolton bespannt. Sie liegen auf tragenden Latten und brauchen eigentlich nicht festgeschraubt zu werden. Wohl aber solltet ihr die Ritzen (wie auch alle Ritzen zwischen den Holzmodulen) mit schwarzem Industrieklebeband abkleben, damit es auch wirklich dunkel dort ist. Es empfiehlt sich, das Band anzutackern, damit es sich über die Spielzeit nicht löst. Das letzte Stück Dach über der Schiebetür (leicht höher als die anderen Wandmodule) mussten wir aus zwei Reststücken schwarz gestrichener OSB-Platte bauen. Auch die könnt ihr einfach auflegen.

Falls irgendetwas nicht klar sein sollte oder ganz andere Probleme beim Aufbau oder Spielbetrieb auftauchen, meldet euch gern bei Nadja (0178 4387727) oder Jana (01522 5146943).

Abbildung 1

Türmagnet an der oberen linken Ecke der Schiebetür,
gesehen aus dem 3. Raum



- ➡ : hier versteckt sich das Kabel, welches vom Magneten über das Dach zum Sicherungskasten im Regieraum geführt wird
- ➡ : stromführendes Magneteil, welches an den Rahmen der Schiebetür geschraubt wird
- ➡ : Magnet-Gegenstück, welches mit einem Holzblock an der Schiebetür festgeschraubt wird

Abbildung 2

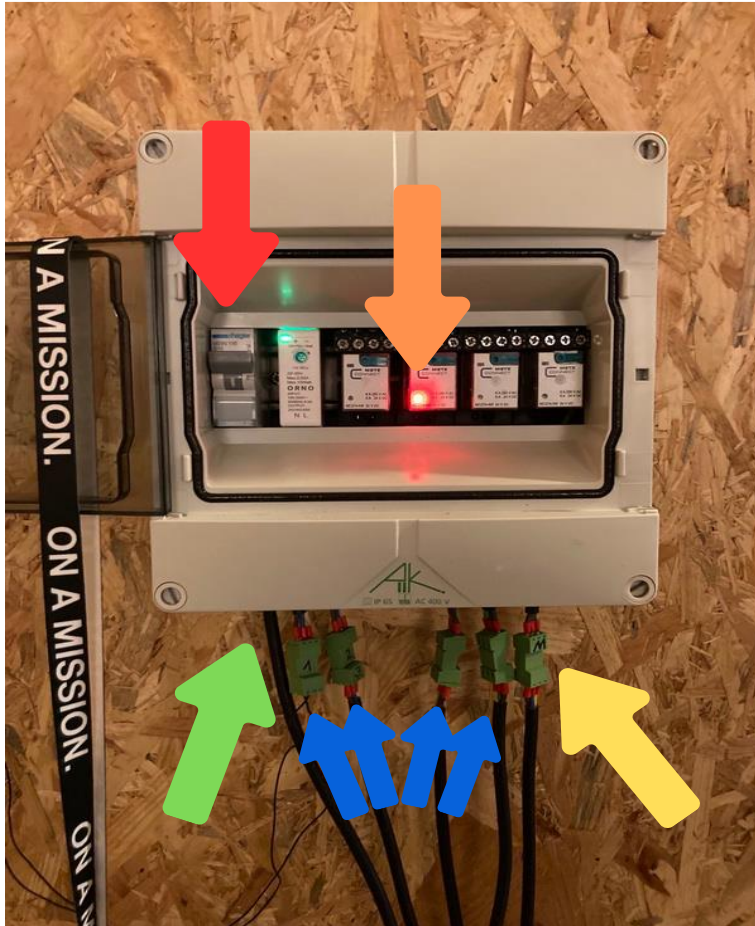
Verkabelung Türmagnet



Ausgangsstecker - ist für die Montage / Demontage zu lösen, damit die Kabel durch den Rahmen geführt werden können, auf den der Magnet auf Seiten des 3. Raums geschraubt wird

Abbildung 3

Sicherungskasten



➡ : Netzteil (mit einer Steckdose zu verbinden)

➡ : Hauptschalter (null = Türmagnet aus, eins = Türmagnet an)

➡ : Anschlüsse für 4 Himmelsrichtungen

➡ : Anschluss für Türmagnet

➡ : Kontrolllämpchen (leuchtet rot, wenn das Rätsel-Teil richtig im Kompassrahmen sitzt)

Abbildung 4

Sesam-öffne-dich-Mechanismus der Schiebetür,
gesehen aus dem 3. Raum



→ : Holzhebel, muss zu Beginn eines jeden Spieldurchlaufs wie auf der Abbildung mit dem Gummiband gespannt werden, nachdem der Magnet aktiviert wurde

→ : Schraube zum Einhängen / Spannen des Mechanismus

Abbildung 5

Gewindeschraube



➡ : Gewindeschraube, die verhindert, dass sich die Tür einen Spalt öffnet