**Story-Script für das Escape-Room-Spiel**

Story-Szene (vor dem eigentlichen Spiel):

*Vor ein paar Tagen erhieltst du überraschend ein Schreiben. Zuerst dachtest du, dass dieser Brief ein Fehler war, denn es wurde dir mitgeteilt, dass einer deiner entfernten Verwandten verstorben war und dass du damit der Erbe eines alten Hauses geworden bist. Da dir der Name dieser Person unbekannt ist, triffst du die Entscheidung das Haus dieses mysteriösen Verwandten zu besuchen um mehr über diesen Menschen herauszufinden.*

*Kurze Zeit später stehst du vor einer alten, verwahrlosten Villa am Stadtrand. Kaum vorstellbar, dass hier bis vor kurzem noch jemand gewohnt hat! Als du das Haus betrittst stellst du überrascht fest, dass das Haus komplett leer ist. In keinem Raum der Villa stehen Möbel oder Gegenstände deines vermeintlichen Verwandten. Nachdem du alle Räum durchsucht hast, entscheidest du dich noch einen Blick auf den Dachboden zu werfen. Als du den Dachboden erreichst, dachtest du im ersten Moment, dass auch dieser vollkommen leer ist. Jedoch entdeckst du in einer Ecke des beengten Raums eine große Holztruhe.*

*Du näherst dich der Kiste und öffnest den schweren Deckel. Mit großer Überraschung begutachtest du den Inhalt. Neben einem Stapel von alten Dokumenten befindet sich in der Truhe ein alter Computer der über ein Netz aus Kabeln mit einer überdimensionalen Batterie verbunden ist. Du hebst den Computer aus der Kiste und stellt ihn auf den knarzenden Holzboden. Nach einer kurzen Suche findest du an dem grauen Kasten einen Einschaltknopf. Als du die Taste drückst fängt der Computer an zu Surren und zeigt auf seinem Bildschirm eine Botschaft deines Verwandten an…*

Text des eigentlichen Spiels: