**User-Manual**

**“I am not in the Moodle”**

**1. Einführung**

Willkommen zum Benutzerhandbuch für "I am not in the Moodle". Dieses Dokument enthält alle notwendigen Informationen, um das Spiel zu installieren, zu starten und erfolgreich zu spielen. "I am not in the Moodle" ist ein spannendes 2D Escape Room Spiel, das den Spielern herausfordernde Rätsel und Eine fesselnde Geschichte rund um den ganz normalen Alltag eines Informatikstudenten bietet.

**2. Installation und Setup**

**Was wird benötigt, um „I am not in the Moodle“ zu starten?**

* Ein Computer mit Windows OS
* Der Source-Code und die Release-Version des Spiels können vom folgenden GitHub-Repository heruntergeladen werden:  
  <https://github.com/SusPenn/ITP---escaperoom.git>
* Die benötigten .dll Dateien zum Ausführen des Spiels sind bereits im Build-Verzeichnis vorhanden.

**Installationsschritte und Starten des Spiels:**

1. Herunterladen des GitHub-Repositorys
2. Entpacken des .zip Files in ein Verzeichnis Ihrer Wahl.
3. Navigieren Sie zum Build-Verzeichnis und führen sie die .exe Datei aus

**3. Spielsteuerung**

* Die Steuerung des Spiels geschieht mittels Mausinput
* Für die Eintragung in die Highscore-Liste wird eine Tastatur benötigt

**4. Spielanleitung**

**Spielziel:**

Das Ziel des Spieles ist, die gestellten Fragen, im Rahmen der vorgegeben Zeit, richtig zu beantworten. Wird eine Frage richtig beantwortet gelangen Sie in den nächsten Raum. Läuft die Zeit ab, heißt es „Game Over“ und das Spiel ist vorbei.

**Spielablauf:**

1. Das Spiel beginnt mit einem unterhaltsamen Intro, welches Ihnen einen Einblick in die Hintergrundgeschichte bietet.
2. Nun gelangen Sie in den ersten Raum, wo Sie gleich auf mit Ihrem ersten Rätsel konfrontiert werden. Bei falscher Beantwortung, wird Ihnen das Rätsel noch einmal neu erklärt und Sie haben eine weitere Chance, die Frage richtig zu beantworten. Doch achten Sie stets auf die Zeit!
3. Wie sie die Rätsel lösen, bleibt Ihnen überlassen. Vielleicht mittels Stift und Papier, oder doch besser einfach ein kleines Programm dafür schreiben?
4. Wurde die Frage richtig beantwortet, füllt sich Ihr Spritzerglas und sie gelangen in den nächsten Raum.
5. Haben Sie alle Prüfungen bestanden und Ihr Spritzerglas aufgefüllt, werden Sie im Foyer der FH-Technikum herzlich empfangen und können nun endlich, gemeinsam mit Ihren Mitstudierenden, das eine oder andere Glas Spritzer genießen, sich feiern lassen und in die Highscore-Liste eintragen.

In diesem Sinne „Stay hydrated“ und viel Spaß beim Spielen!