

Name: Robert Pistea **Matrikelnummer:** 205057

Escape Room Website

Stückliste Herstellung:

- Raspberry Pi 400
- Mikro-SD Karte
- Computer Maus
- Mikro-HDMI auf HDMI Kabel
- Monitor/Bildschirm
- Computer mit SD-Kartensteckplatz (Raspberry Pi)

Die meisten Komponenten können als Raspberry Pi Kit bei [Welectron](#) gekauft werden.

Setup

Raspberry Pi Aufsetzung

Dieser Schritt kann übersprungen werden falls der Raspberry Pi bereits mit den nötigen Dateien ausgestattet ist.

Installiere den [Raspberry Pi Imager](#) auf einem Computer. Stecke die SD-Karte in den Computer und öffne den Raspberry Pi Imager. Wähle unter "Operating System" das "Raspberry Pi OS (64-Bit)" und unter "Storage" die eingesteckte SD-Karte aus. Klicke anschließend auf "write". Ein [Tutorial](#) von der Raspberry Pi Foundation für die Installation findet sich auf YouTube.

Stecke nach einem erfolgreichen Schreibvorgang die SD-Karte in den Raspberry Pi 400 ein. Verbinde ebenfalls die Maus und den Monitor mit dem HDMI-Kabel mit dem Raspberry Pi und verbinde diesen anschließend mit Strom. Befolge die folgenden Einrichtungsschritte auf dem Bildschirm. Verbinde dich mit dem Internet, falls dies noch nicht geschehen ist. Öffne das Programm Terminal und führe folgenden Befehl aus:

```
curl -sSL https://raw.githubusercontent.com/bkammer/escape-room/main/pi-install.sh |  
bash
```

Öffne anschließend mit dem Browser des Raspberry Pis die URL: escaperoom.de. Diese Adresse ist nur auf dem Raspberry Pi bekannt und zeigt auf den Webserver, der im Hintergrund auf dem Raspberry Pi läuft. Damit ist zukünftig keine Internetverbindung mehr notwendig, um den digitalen Escaperoom zu spielen.

Durchführung

Schließe den Raspberry Pi mithilfe des HDMI Kabels an den Monitor. Schließe die Tastatur und Maus an den Raspberry jeweils an einen USB Port an.

Durch Betätigen des Start-Knopfes auf der Startseite beginnt ein Countdown nach unten zu zählen. Innerhalb dieser Zeit müssen verschiedene Räume gelöst werden, um Münzen zu verdienen. Besitzt man genügend Münzen, so kann man sich aus dem Escape-Haus freikaufen. Schafft man es nicht, bis zum Ablauf des Countdowns genügend Münzen zu sammeln und sich freizukaufen, so ist man gescheitert.

Raum 5 - Mathe Runen

In dem Raum in dem man sich befindet sind 5 Runen mit Mathe Gleichungen an den Wänden. Man wird durch eine Geschichte eingeführt und die jeweiligen Runen werden angezeigt.

Das Ergebnis der letzten Rune [$5+4-9-3=17$] unterscheidet sich von den vorherigen. Die Spieler müssen auf einen Term, mithilfe der vorherigen Runen, kommen indem das Ergebnis mit dem letzten Ergebnis übereinstimmt, also 17.

Lösung

Folgende **Lösungen** sind möglich:

- $5*4-9/3=17$
- $5+4*9/3=17$
- $5*4-9/3$
- $5+4*9/3$

Mithilfe der vorherigen Runen wird die Lösung zusammengesetzt. Ob die Lösung "=17" oder Leerzeichen enthält ist egal. Sie ist trotzdem gültig.

Raum 6 - Sudoku

Ein unvollständiges Sudoku Rätsel indem eine Telefonnummer versteckt ist. Aufgabe ist es das Sudoku Rätsel zu lösen und die Telefonnummer in das dazuvorgesehene Feld zu schreiben.

Sudoku Regeln

- Jede Spalte, jede Zeile und jeder Block muss alle Zahlen von 1 bis 9 enthalten
- Keine Spalte, Zeile und Block darf zwei oder mehr Felder mit derselben Zahl enthalten

Für mehr Informationen [hier](#) nachschauen.

Lösung

3	6	7	8	4	1	9	2	5
1	2	4	3	9	5	8	6	7
8	9	5	2	6	7	4	3	1
4	3	6	7	5	9	2	1	8
9	5	8	1	2	4	3	7	6
2	7	1	6	3	8	5	4	9
5	1	9	4	7	2	6	8	3
6	8	2	5	1	3	7	9	4
7	4	3	9	8	6	1	5	2

Die Telefonnummer (Lösungswort) wird von der unteren linken Ecke zu der rechten oberen Ecke abgelesen. Dementsprechend lautet das **Lösungswort**: 7 8 9 6 2 9 4 6 5

Hierbei spielt es ebenfalls keine Rolle ob dazwischen Leerzeichen sind oder nicht.

Raum 7 - Die Kiste

Der Spieler landet in einem Raum indem er sich so fühlt als wäre er in einer Kiste eingeschlossen. Es stehen Statuen von fünf verschiedenen Tieren vor dem Spieler. Es wird ein Wissenschaftliches Zitat dem Spieler vorgehalten.

Durch Subliminal Messaging wird dem Spieler das Wort "Katze" in den Kopf gesetzt. Falls dies nicht wirkt sind weitere Hinweise wie das Wissenschaftliche Zitat und die Katzenstatue enthalten.

Ziel ist es das der Spieler mit einem Versuch das korrekte Tier errät.

Lösung

Lösungswort: Katze

Groß- und Kleinschreibung sowie Leerzeichen werden ignoriert.

Raum 7 - Kunstaussstellung

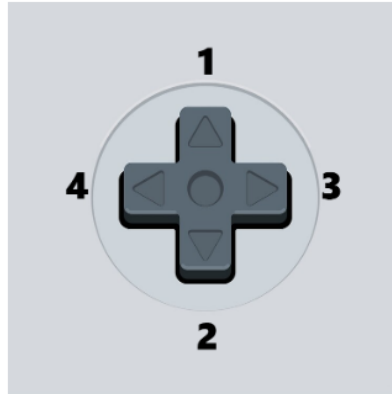
Der Spieler befindet sich in einem Raum mit vielen Bildern. In diesem Raum liegt eine Kiste mit einem Steuerkreuz, was an einen Gameboy erinnert. Dem Spieler wird folgendes Gedicht vorgehalten:

*Niemals habe ich so sehr geliebt
Wie ich dich liebe, mein Schatz
Süß wie Honig, rein wie der Schnee
Oh, wie sehr ich dich brauche, das kannst du sehen*

*Niemals zuvor habe ich so gefühlt
Wie ich es tue, seit ich dich kenne
Sanft wie eine Brise, warm wie die Sonne
Oh, wie sehr ich dich liebe, das weißt du doch*

*Niemals zuvor habe ich so gehofft
Wie ich es tue, wenn ich an unsere Zukunft denke
Sicher und geborgen, glücklich und vereint
Oh, wie sehr ich dich begehre, das spüre ich tief in mir*

*Niemals zuvor habe ich mich so gefreut
Wie ich es tue, wenn ich an unsere gemeinsame Zeit denke
Süße Erinnerungen, kostbare Augenblicke
Oh, wie sehr ich dich schätze, das weißt du genau*



Lösung

Jede Zeile des Gedichts fängt mit N, W, S oder O an. Das steht für die vier Himmelsrichtungen. Anhand des Steuerkreuzes wird damit ein Code erstellt:

- **N**orden für 1
- **O**sten für 3
- **S**üden für 2
- **W**esten für 4

Somit lautet das **Lösungswort**: 1423 1423 1423 1423

Der Spieler kann auch nur das Muster eingeben: 1423

Leerzeichen werden ignoriert.