**Gamemaster-handleiding  
  
In de html nog de links maken naar afbeeldingen uit de canvas, staan in de directory, nog niet gelinkt, ook youtube links nog goed embedden**

*(alles wat je vóór, tijdens en na de escaperoom moet regelen)*

**1. Vooraf – minimaal één dag vóór de sessie**

| **Stap** | **Wat** | **Hoe / waar** | **Klaar ✓** |
| --- | --- | --- | --- |
| **1.1** | **Accounts controleren / aanmaken** | 1. **OpenRouter** – maak 1 gedeelde login  2. **Cluely** – 1 gedeelde login  3. **Adobe Firefly** – studenten loggen zelf in met HU-account |  |
| **1.2** | **Word-templates kopiëren** | • Ga naar je HR SharePoint / OneDrive map.  • Maak 10 kopieën van het Portfolio-template.  • Hernoem naar **PortFolio Jip groep 1 t/m 10**.  • Zet **Delen → Iedereen met link kan bewerken** aan. |  |
| **1.3** | **Websitebestanden klaarzetten** | Zet in één map op je laptop of web-server:  index.html``` \*(uit Canvas “Index”)\*<br>hexagons\_placeholder.png \*(of je echte achtergrond)\*<br>publater\_diplomanow.png \*(header-foto)\*<br>beoordelingsformulier.png`` *(voor opdracht 3)* evt. extra PNG’s / PDF-handleiding |  |
| **1.4** | **Settings in index.html invullen** | - **Codes** aanpassen indien nodig. - **OpenRouter / Cluely** login in SETTINGS. - **Template-URL’s** (copy–paste uit stap 1.2). - **introYT / outroYT** → YouTube-ID’s van je intro- en eindvideo. |  |
| **1.5** | **Test lokaal** | Open index.html in een browser:  • Story zichtbaar  • Resources/Opdrachten blurred + werkend code-veld  • Test code **hangmat** → Opdracht 1 ontgrendelt  • Vul foute code → foutmelding |  |

**2. Opbouw – 30 min vóór start**

| **Stap** | **Wat** | **Check** |
| --- | --- | --- |
| **2.1** | **Publiceer site**  • kopieer map naar USB & deel via lokaal netwerk **of**  • upload naar een statische host (bijv. GitHub Pages / Netlify) | “index.html” laadt bij jou en op een 2e laptop. |
| **2.2** | **Startkaarten printen / QR’s genereren** | QR → link naar jouw index.html. |
| **2.3** | **MS Teams-call openen** | deel scherm met verhaalslide & zorg dat je toegang hebt tot alle Word-templates om “mee te kijken”. |
| **2.4** | **Timer klaarzetten** | 60 min count-down (bijv. online-countdown.com). |

**3. Spelverloop – tijdens het uur**

| **Fase** | **Wat jij doet** | **Tools** |
| --- | --- | --- |
| **Kick-off (5 min)** | • Intro-verhaal hardop.  • Laat introvideo spelen. • Deel de QR / link. | Teams + beamer |
| **Opdracht 1** | **Code = hangmat**  Pas invoeren als iedereen het huis-woord kan noemen. | Website |
| **Opdracht 2 → 6** | Geef codes **alleen** nadat jij in het Word-template ziet dat:  • hoofdstuk is toegevoegd  • korte check op compleetheid | Overzicht Word-tabbladen |
| **Live-monitoring** | Gebruik de browser-console (F12 → Application → LocalStorage) om te zien welke secties teams al unlockten. | Browser |
| **Tijdwaarschuwingen** | “30 min over”, “15 min over”, “5 min over”. | Timer |
| **Assessment** | Zodra een team klaar is, geef code **assessment88** en open Cluely-sessie met die groep in aparte Teams-break-out. | Cluely, Teams |
| **Finale** | Na geslaagd assessment, deel slotcode **jippiejip** → eindvideo. | Website |

**4. Na afloop**

1. **LocalStorage resetten**  
   *In Chrome:* DevTools → Application → Local Storage → verwijder publater\_progress, of laat Ctrl + Shift + R drukken.
2. **Website-map** kan blijven staan; codes kun je later in SETTINGS wijzigen.
3. **Templates** – kopieer ze weg of zet rechten terug op “alleen weergeven” zodat volgende sessie met frisse kopieën start.
4. **Debrief** in Teams: 5 min reflectie – hoe hielp AI, wat was lastig?

**5. Veel gestelde vragen**

| **Vraag** | **Antwoord** |
| --- | --- |
| **Kunnen spelers hun code zien als ze F12 gebruiken?** | Nee, codes staan als plain-text in JS, maar Alice-intenties; in de praktijk geen tijd om te ‘cheaten’. |
| **Wat als iemand refresht en alles weer locked is?** | Progress wordt ópgeslagen in LocalStorage → blijft na refresh. Alleen incognito wist het. |
| **Kan ik codes live aanpassen?** | Ja: open DevTools → Sources → live-edit SETTINGS.codes & klik in console: localStorage.clear() om te forceren. |

Succes, Gamemaster – en vergeet je eerste rondje niet, want **Pub Later** wordt straks **Pub NOW**. 🍻