



Playful Learning with Escape Rooms

Ralf Hebecker

Baltic Dev Days '19

Kiel, 13.9.2019

Enthält:

- Kurze Übersicht Adventures & Room Escape Games.
- Subgenre: (Mobile) Escape Rooms für Unternehmen.
- Vorstellung unseres „Escape Rooms“, des „Live Learning Game“.
- Learnings: welche Settings und Spielmechaniken funktionieren – und warum.

Enthält *nicht*:

- Ergebnisse der wissenschaftlichen Untersuchung.
Ist in Arbeit.
- Eine fundierte Antwort auf die Frage,
ob, was und mit welcher Qualität man so lernt.
Ich habe aber Ahnungen ;)
- Einen richtigen Workshop.
Ich habe Fragekarten!

Fragekarte

–In Ihrem Beruf:



Was müssen Sie dort lernen,
was keinen Spaß macht?



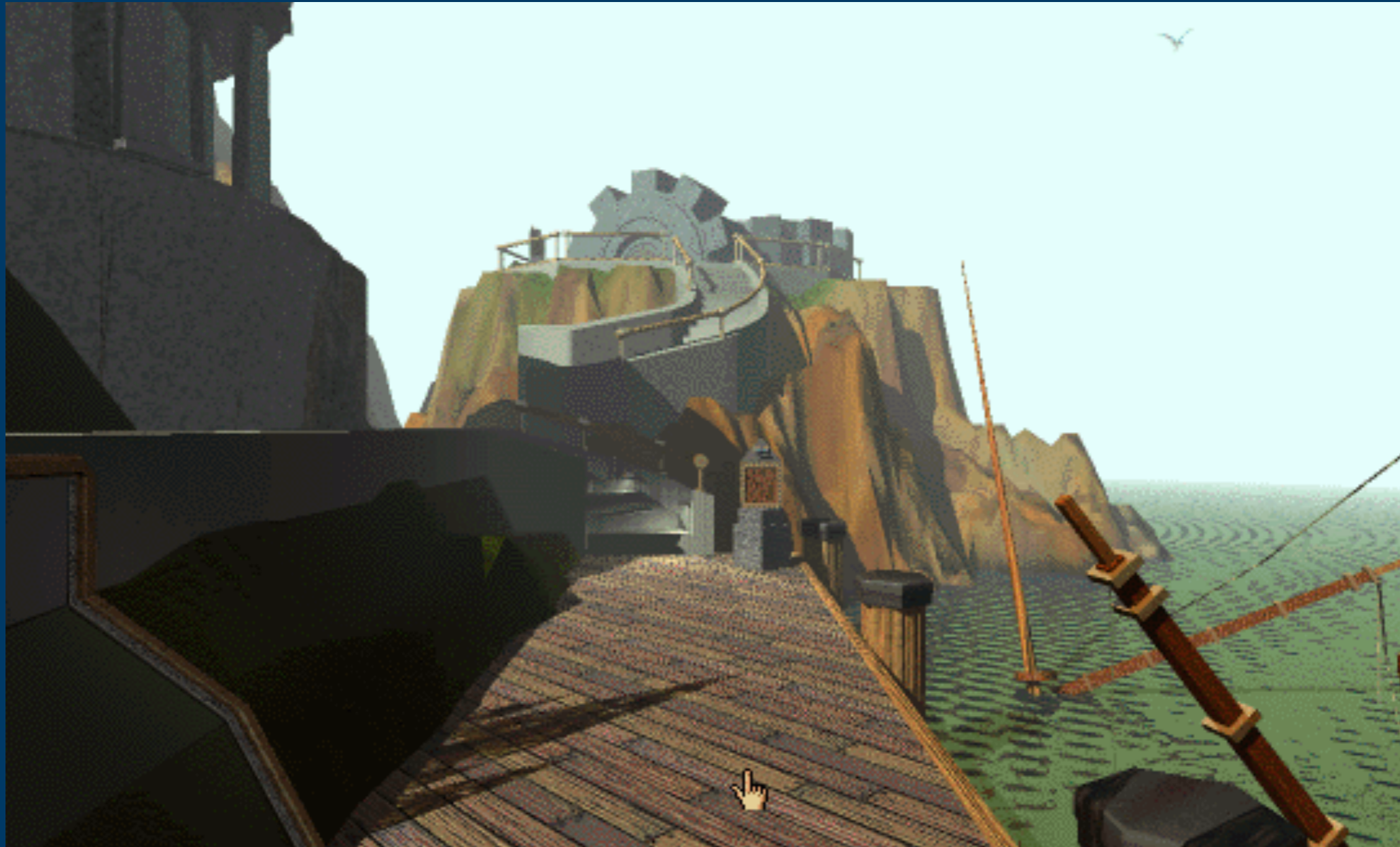
Was lernen Sie dort gern?

A scene from the movie 'The Room Escape Game' showing a man in a lab coat being restrained by a woman in a red jacket, with another man and woman looking on in a high-tech laboratory setting.

Adventures & Room Escape Games



„The Secret of Monkey Island“ von Lucasfilm Games (1990)



„Myst“ von Cyan Worlds (1993)



MOTAS (Mystery Of Time And Space)
von Jan Albartus (2001)



„The Crimson Room“ von Toshimitsu Takagi (2004)

THE ROOM THREE



The Room Three
von Fireproof Games (2015)



„The Big Bang Theory: The Intimacy Acceleration“ (2015, Season 8, Episode 15)



„EXIT– Das Spiel“-Spielereihe, Kosmos-Verlag (seit 2016)



„EXIT– Das Spiel“: exemplarisches Spielmaterial, Kosmos-Verlag

**Das gibt's auch
für Unternehmen...**



TEAMBUILDING

Mobile Escape Rooms als Teambuilding-Maßnahme fördern gezielt zahlreiche Schlüsselkompetenzen: Gemeinsam erhält die Gruppe eine spannende Mission, bei der die verschiedenen Fähigkeiten einzelner Spieler eingesetzt werden müssen, um das Ziel zu erreichen. Ein individuell angepasster Escape Room eignet sich nicht nur hervorragend dazu, die Zusammenarbeit spielerisch zu verbessern, sondern ist auch ein wertvolles Instrument in den Bereichen Personalentwicklung und HR-Diagnostik: Die aus dem Spiel gewonnenen Beobachtungen und Erkenntnisse bilden eine ausgezeichnete Grundlage für umfassende Analysen und Coachings.

VORTEILE FÜR TEAMBUILDING

- Gruppenzusammenhalt und Kommunikation fördern
- Teameffizienz, Motivation und Produktivität steigern
- neuartige und bedarfsorientierte HR-Analysen

JETZT ANFRAGEN

UNSERE PRODUKTE



... und mobil.

the
ROOM

mind. game. adventure.
Mobile Escape Game
www.theroom-mobile.com









Unser Live Learning Game

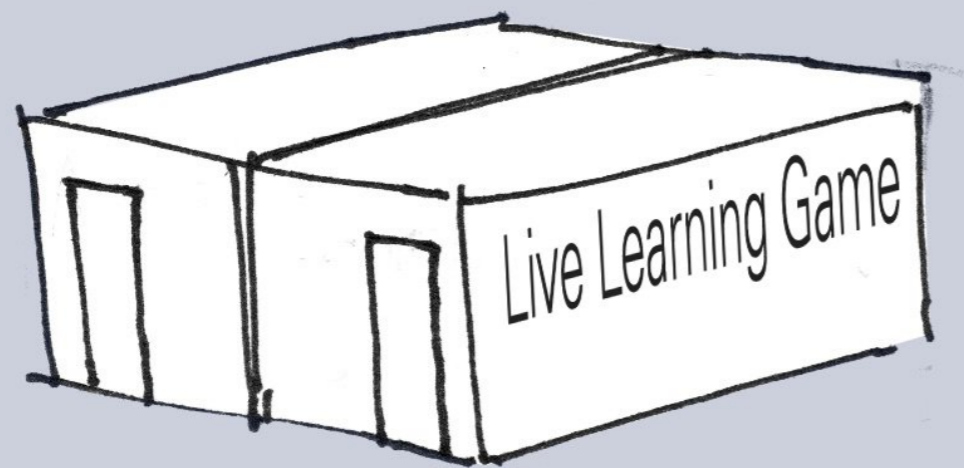
Projekt

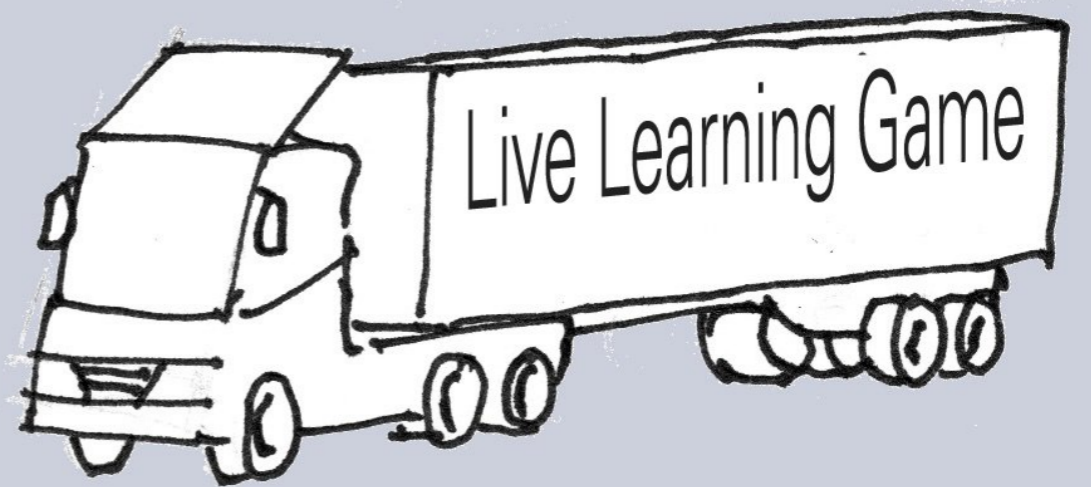
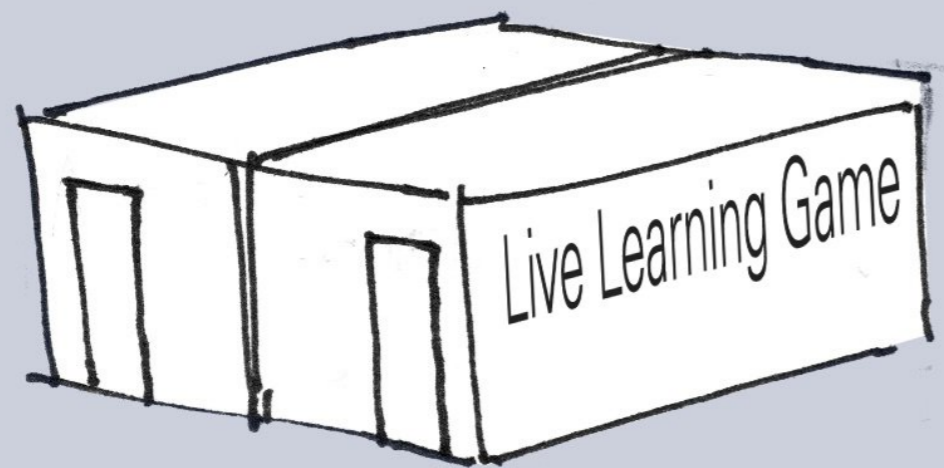
- Unternehmensinhalte im Spiel / als Spiel.
- Thema hier: Sicherheitsunterweisungen.
- Transportabel (viele Niederlassungen).
- Mindestens für Gruppen von 6-12 Leuten.
- Wenig Aufbau, wenig Spielleitung.
- Phase 1: spielbarer Prototyp.
- Skalierbar von Frachtcontainer bis Trolley.

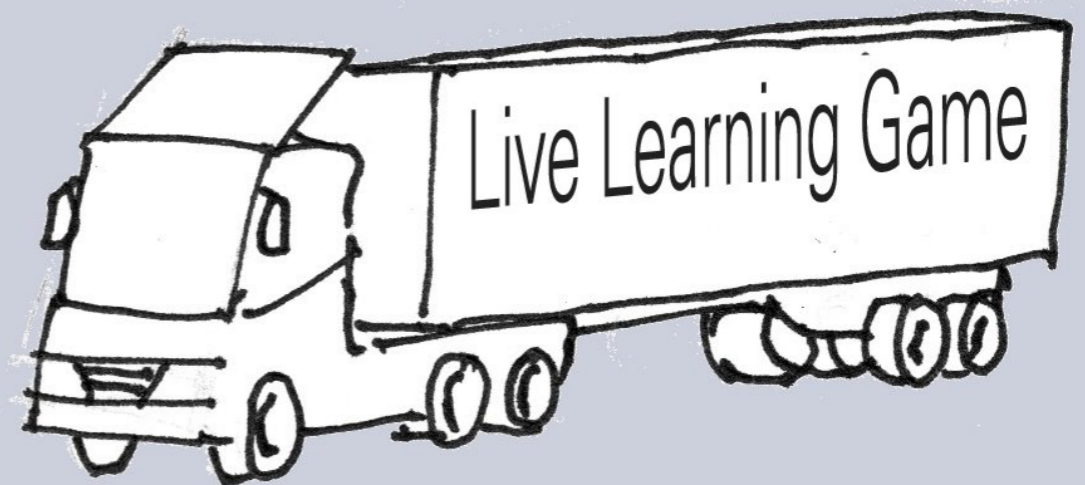
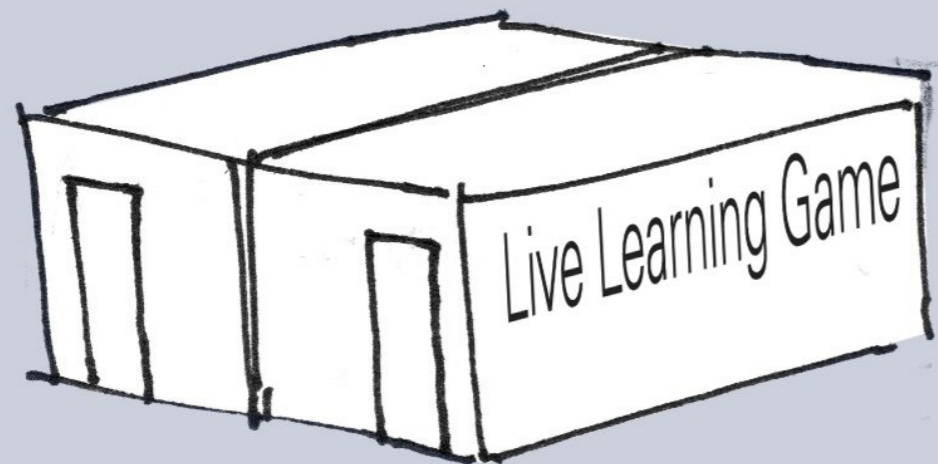
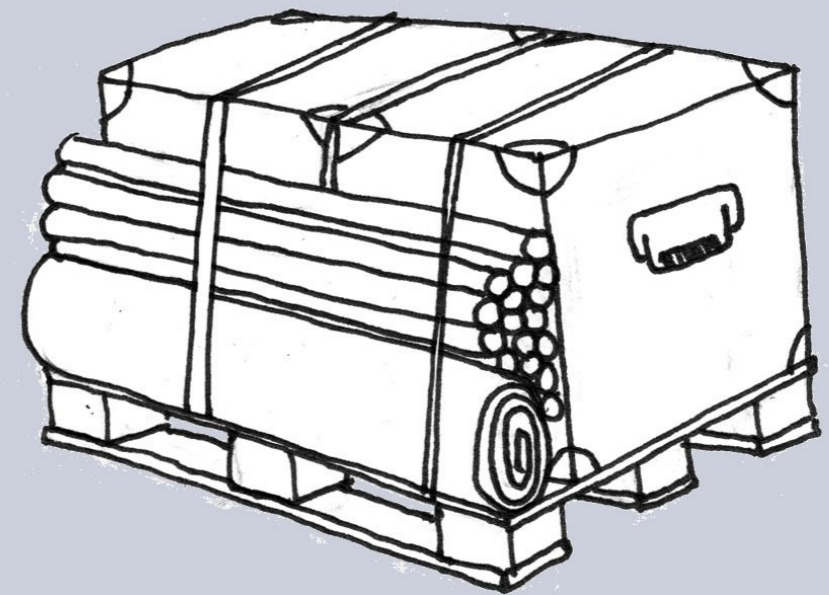
Ansätze

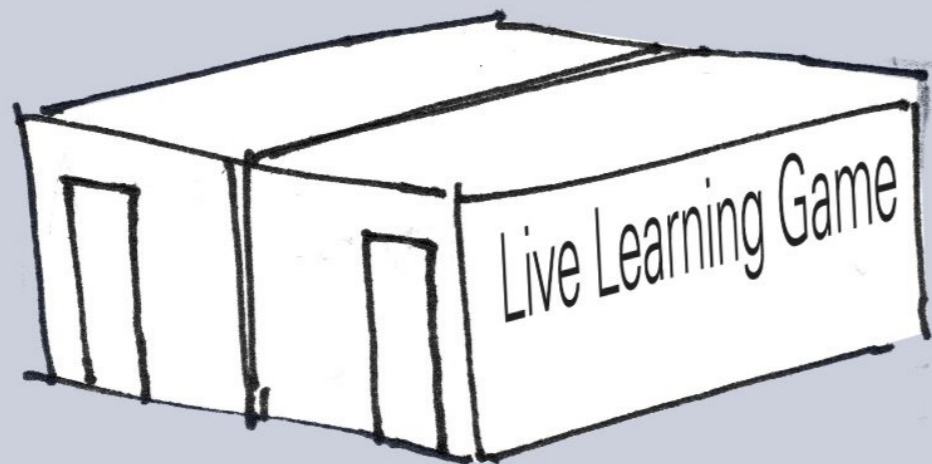
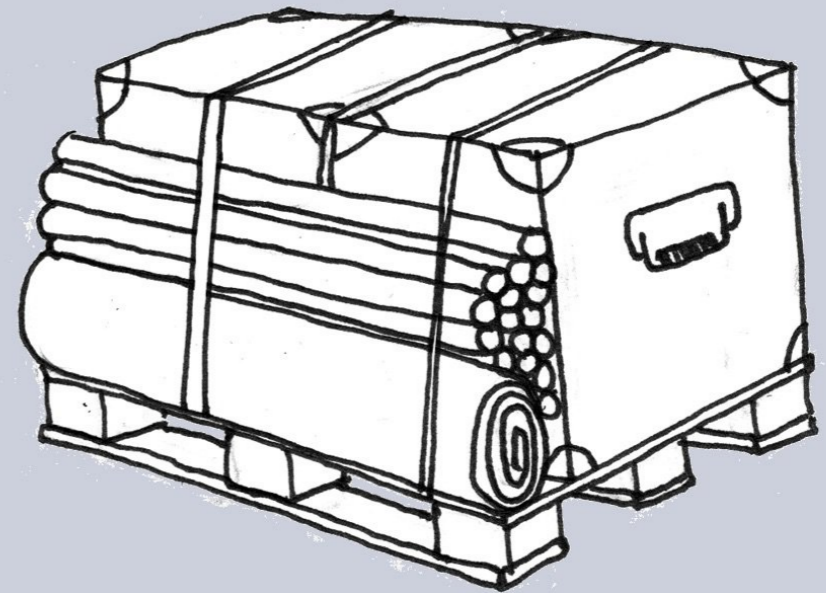
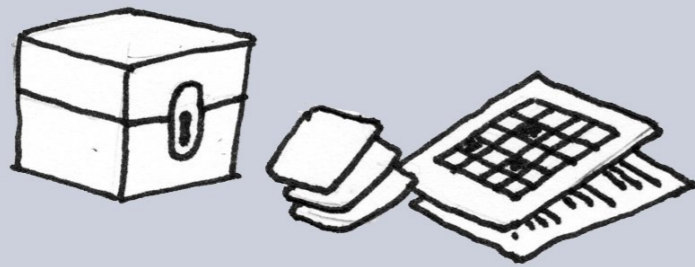
- Leicht, modular.
- Klein anfangen, Erfahrungen sammeln.
- Relativ selbstlaufend > manches digital.
- Aktivitätenmix.
- Leute nicht einsperren!
- In Teams verteilen.
- Miteinander gegeneinander. Miteinander. Hä?

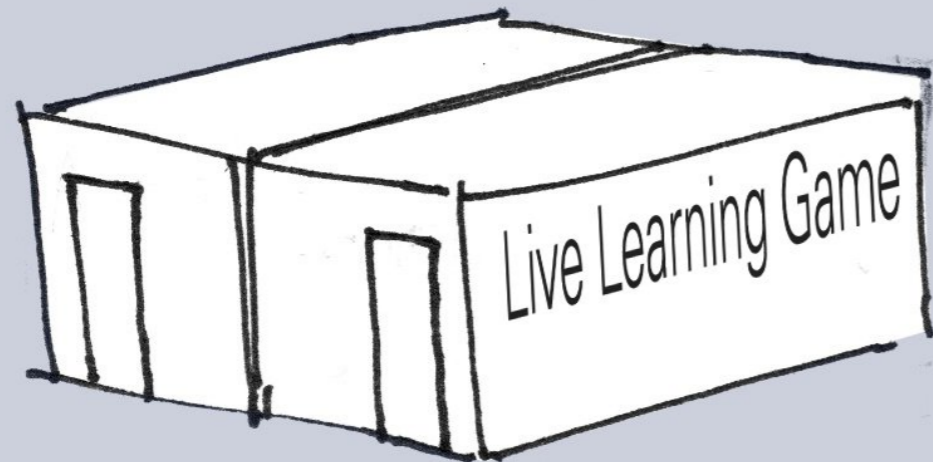
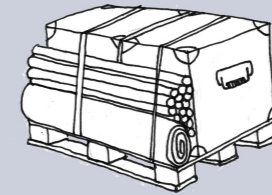
Raumkonzept und Aufbau

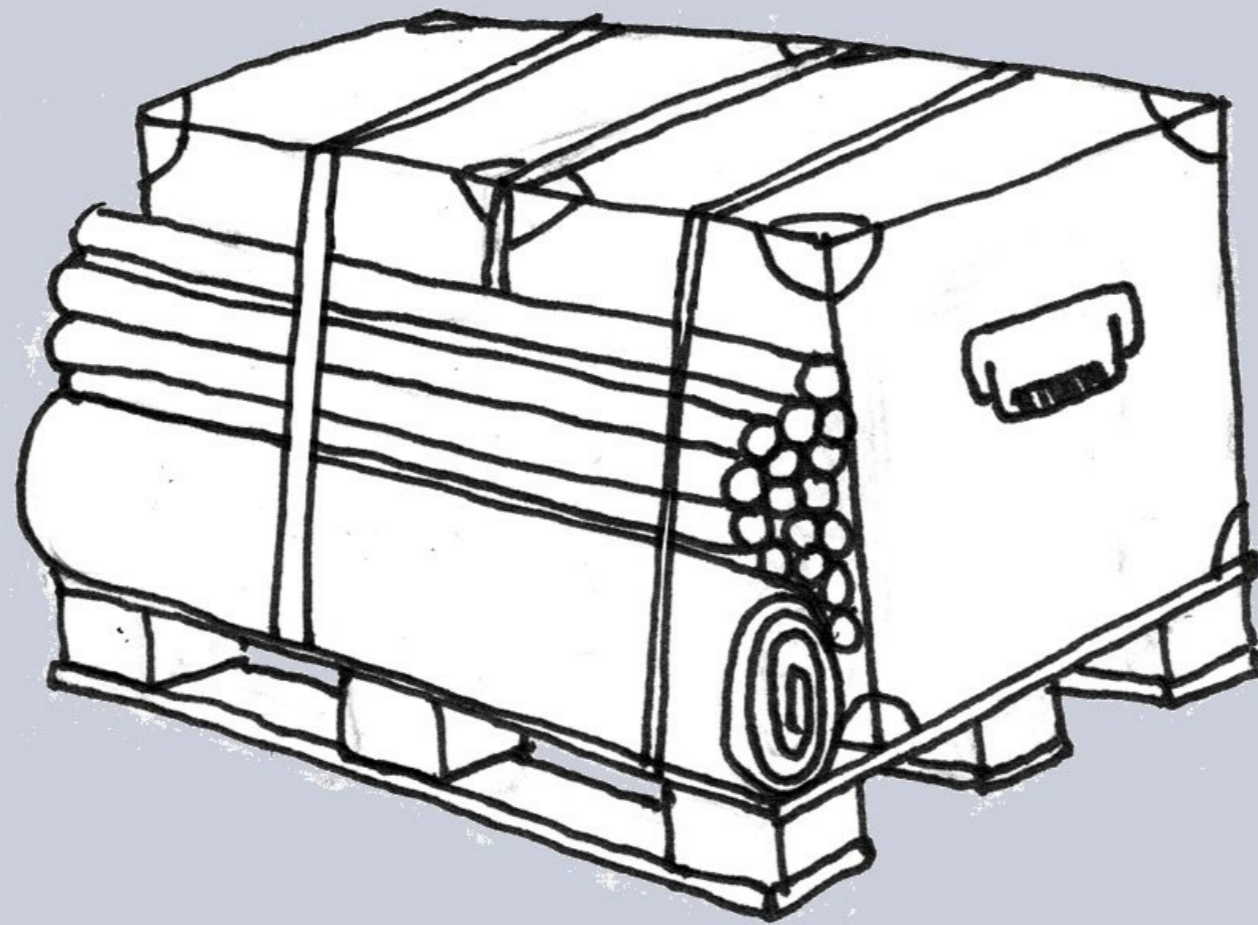


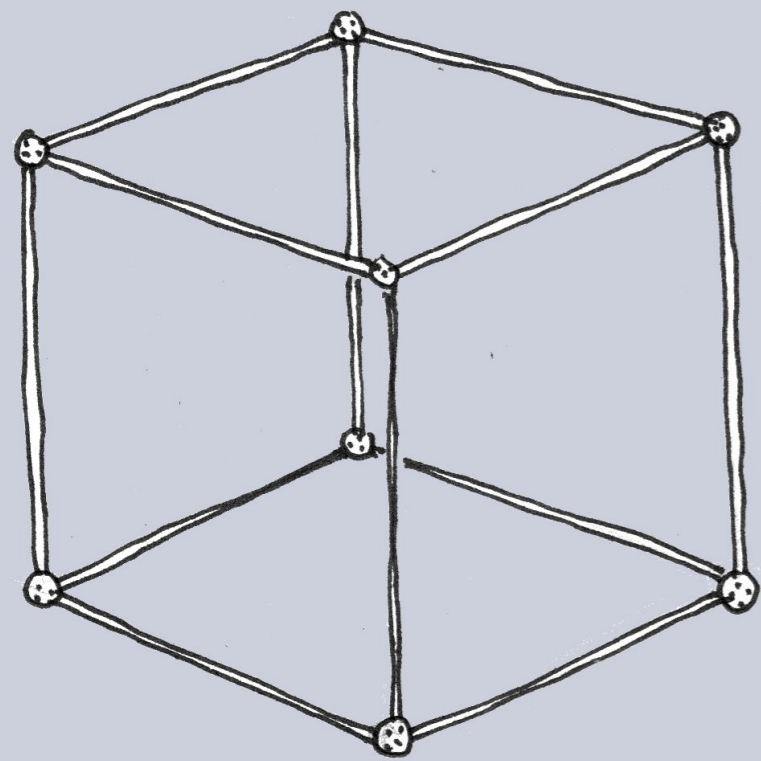


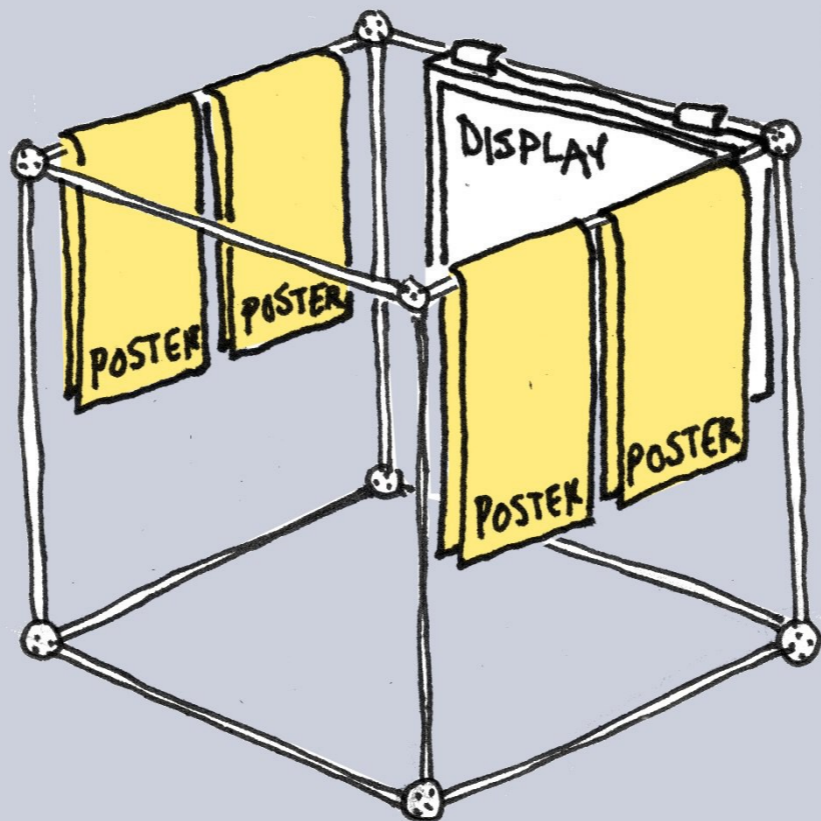
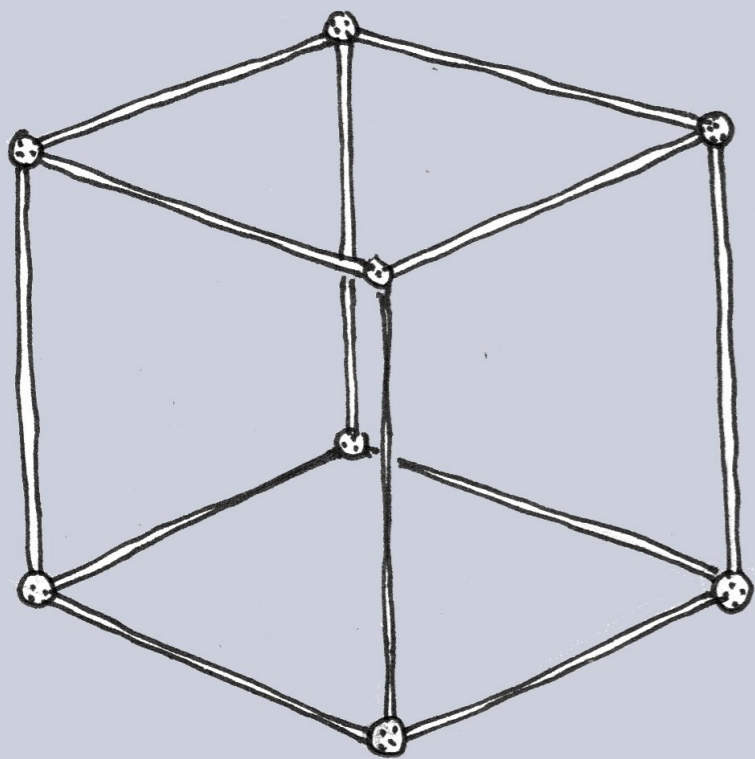


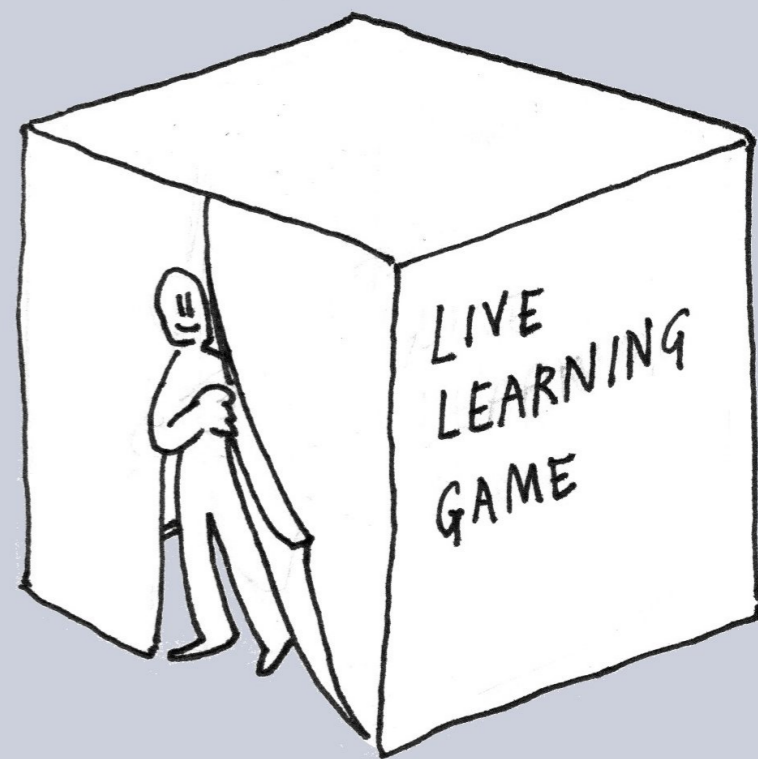
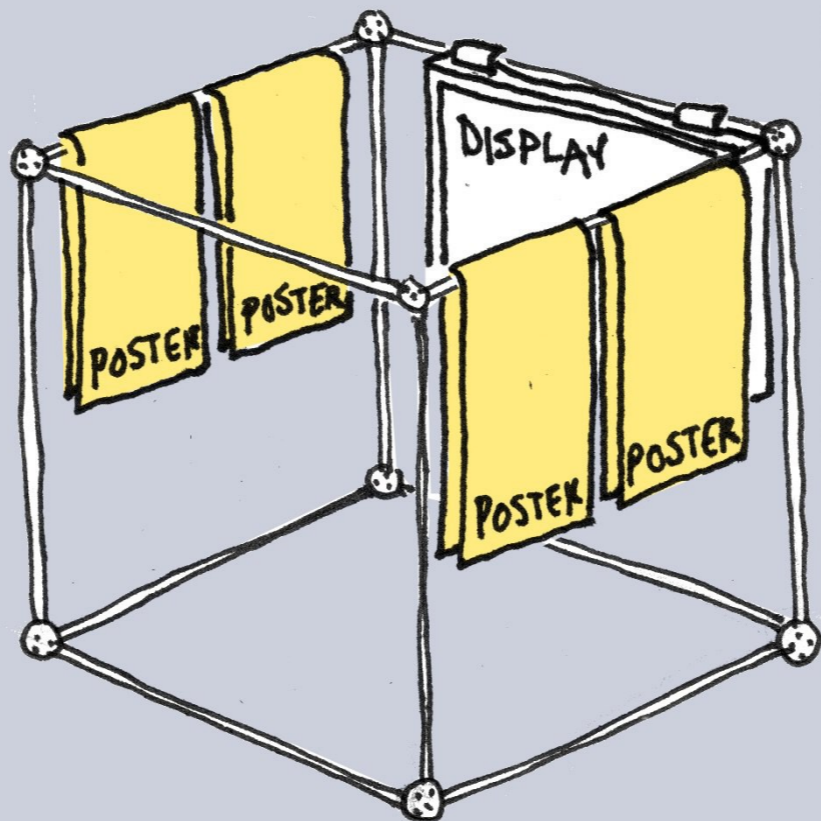
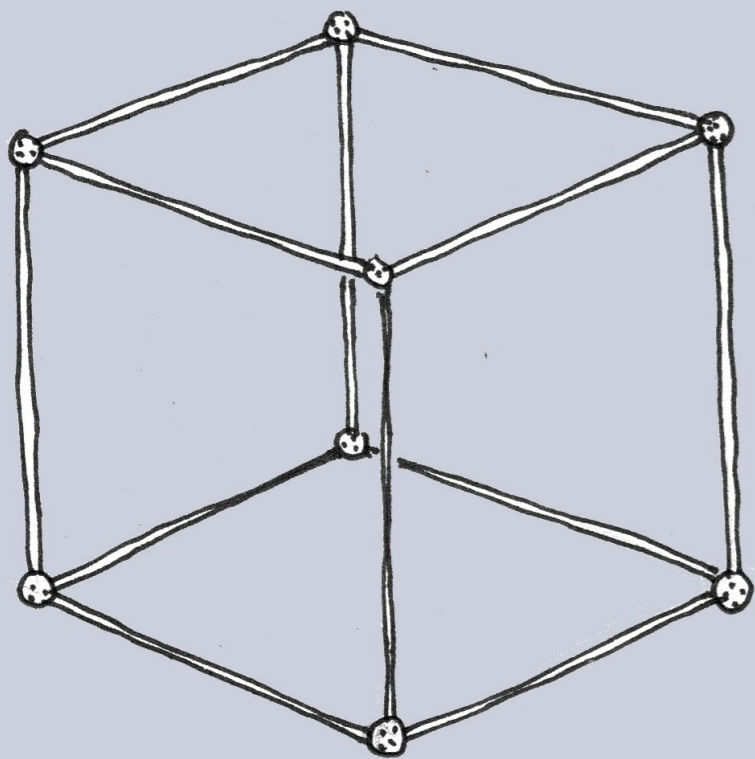


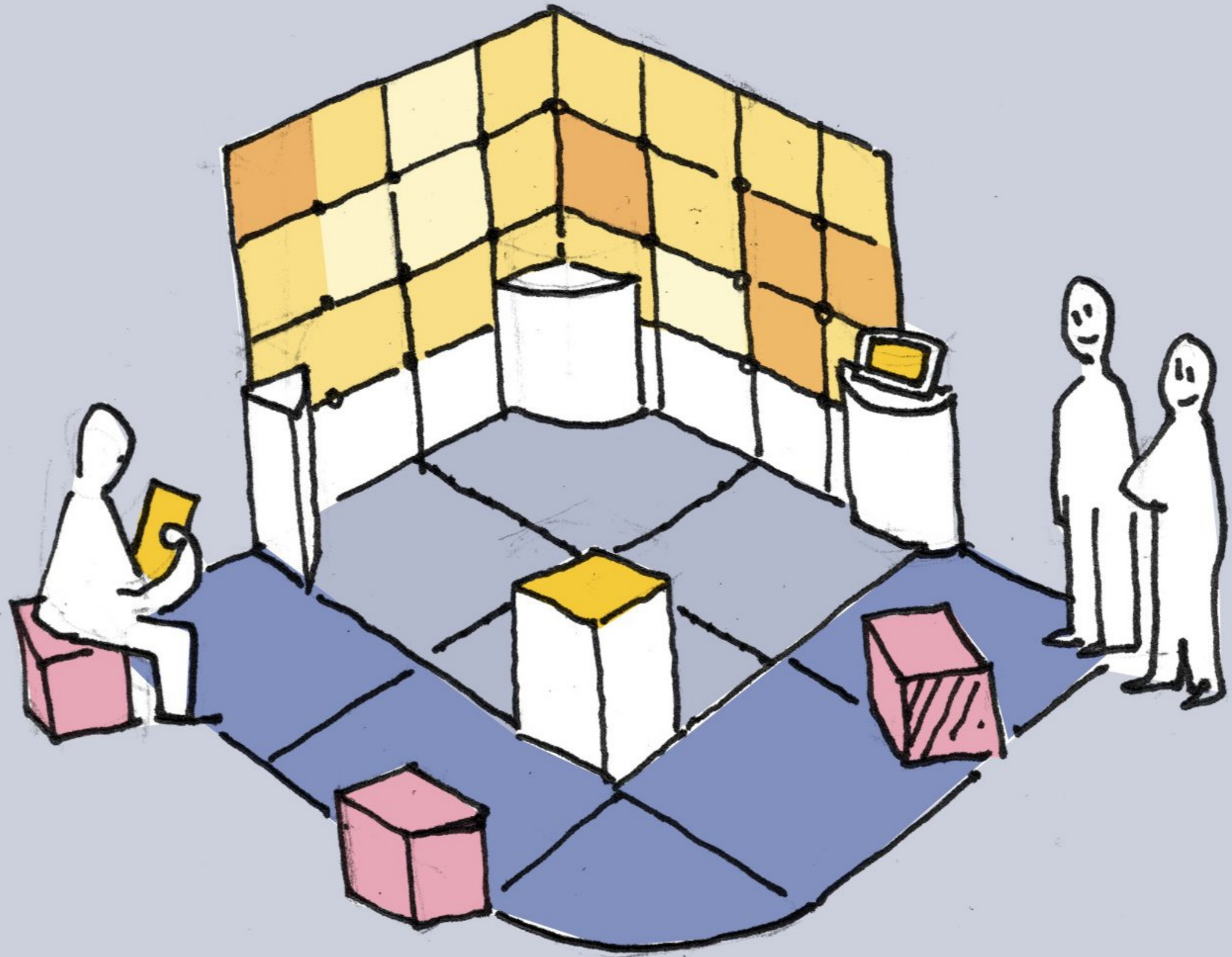












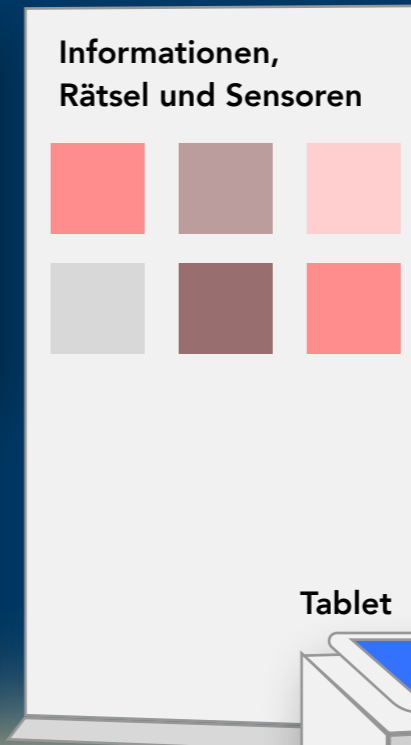
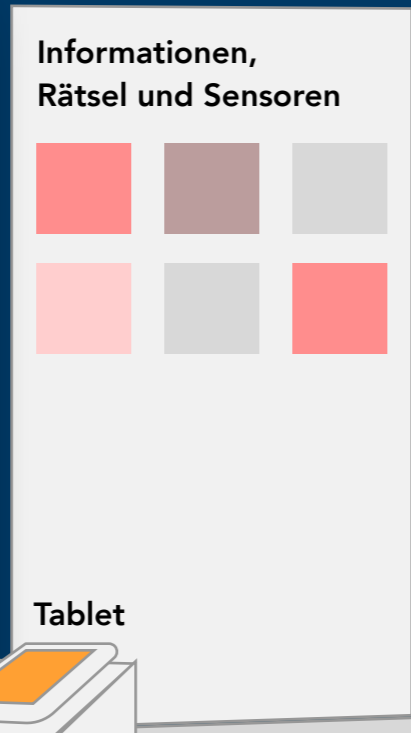
Banner

Posterwand

Monitor

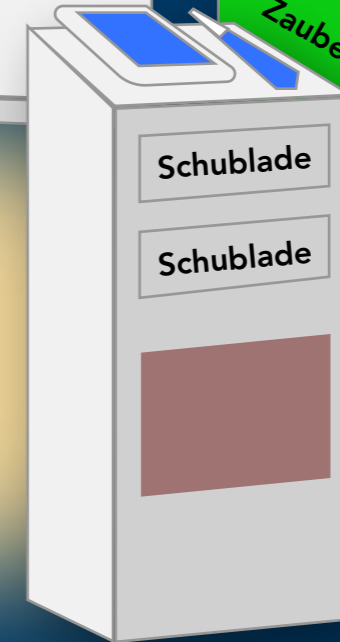
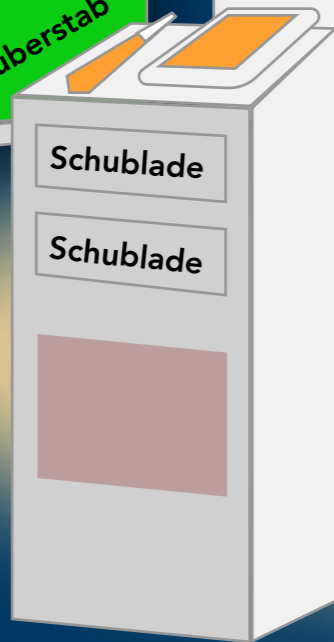
Posterwand

Banner



Tablet

Tablet



Podest

Podest

PC mit Router



Fussmatten



Fussmatten



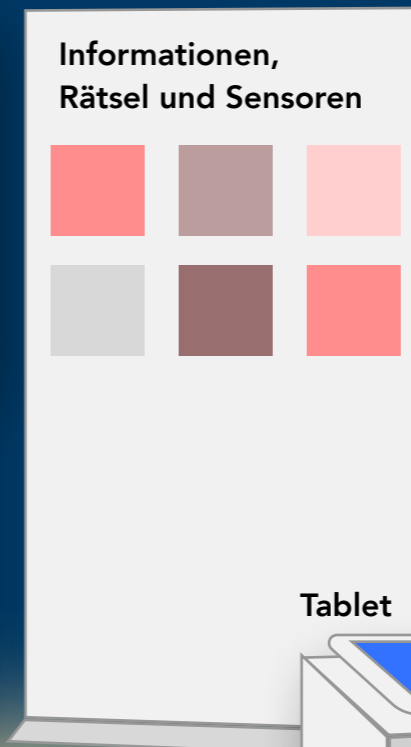
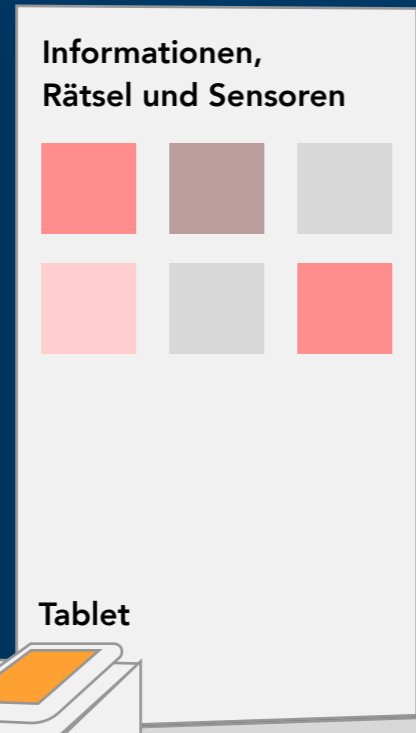
Banner

Posterwand

Monitor

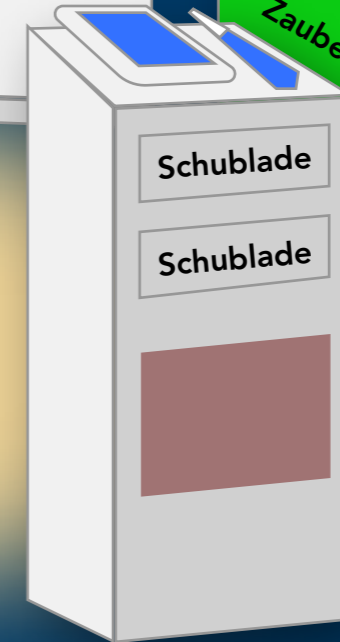
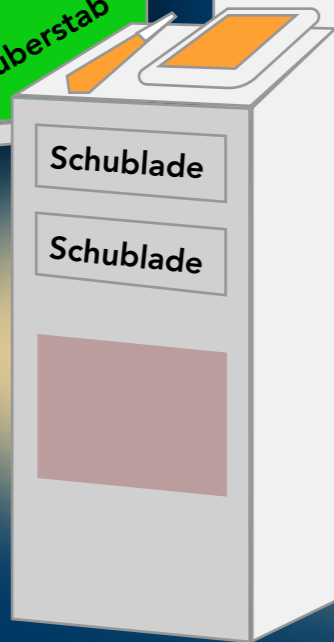
Posterwand

Banner



Tablet

Tablet



Podest

Podest

PC mit Router



Fussmatten



Fussmatten

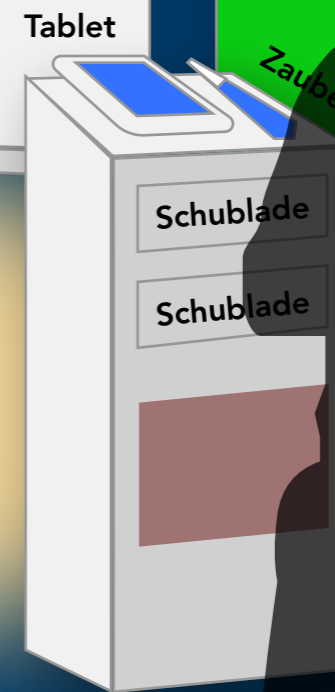
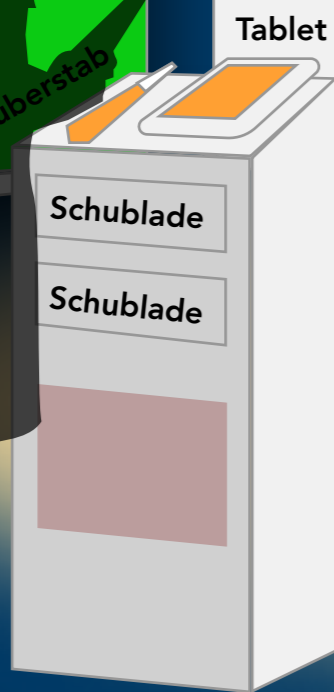
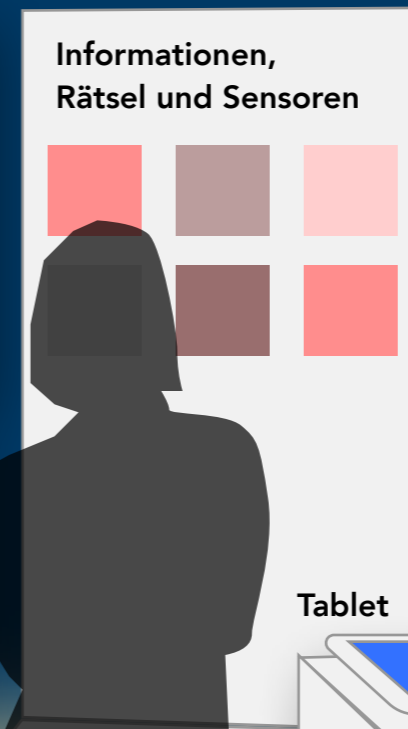
Banner

Posterwand

Monitor

Posterwand

Banner



Tablet

Tablet

PC mit Router



Fussmatten

Fussmatten

Podest

Podest



GENEVA!!!



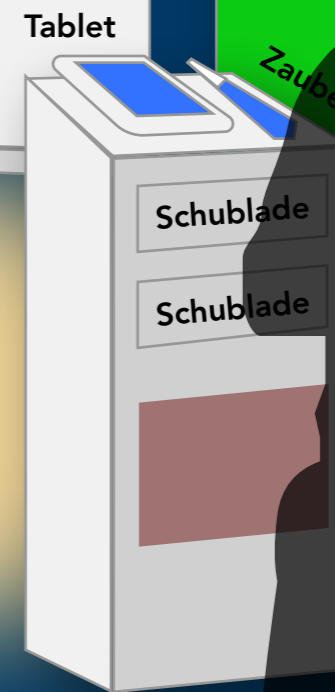
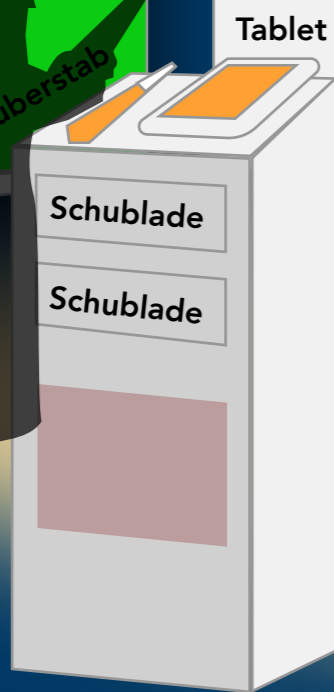
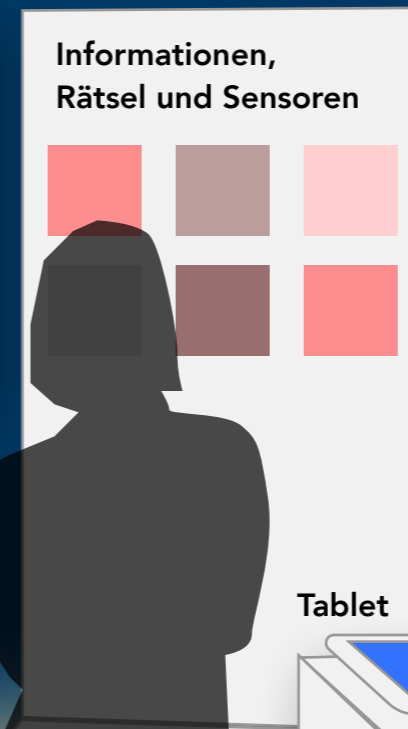
Banner

Posterwand

Monitor

Posterwand

Banner



Tablet

Tablet

Podest

Podest



Fussmatten

Fussmatten

PC mit Router

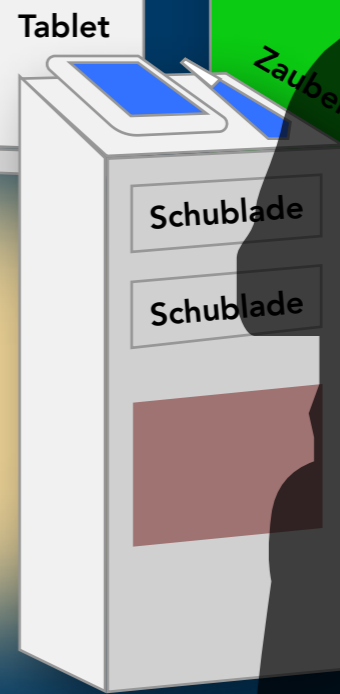
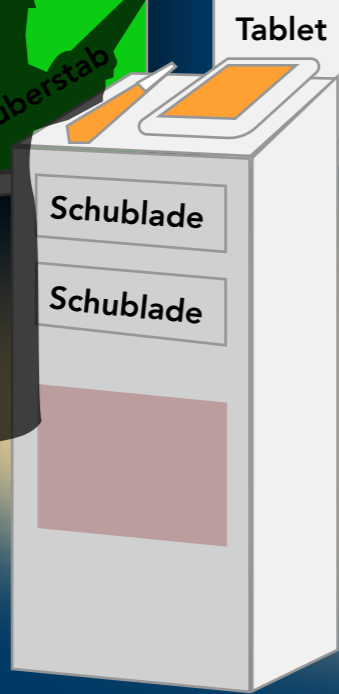
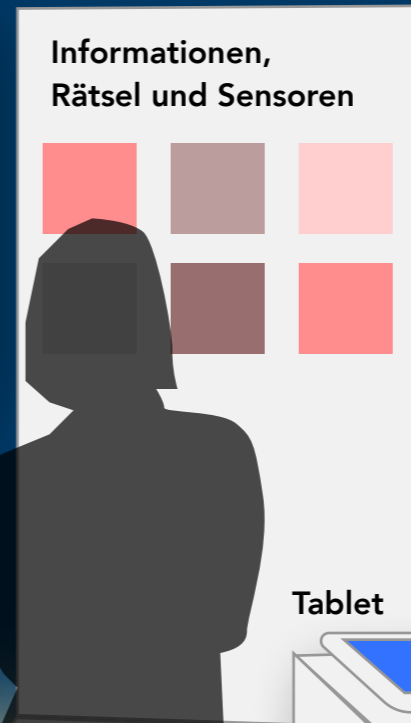
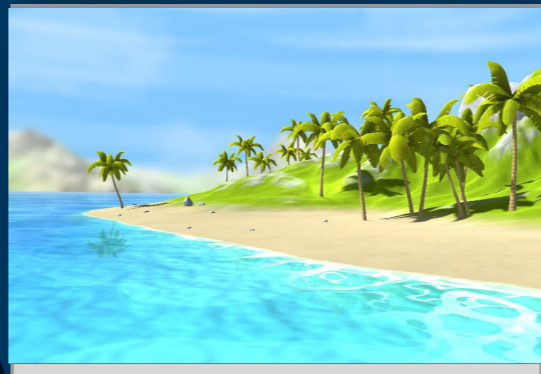
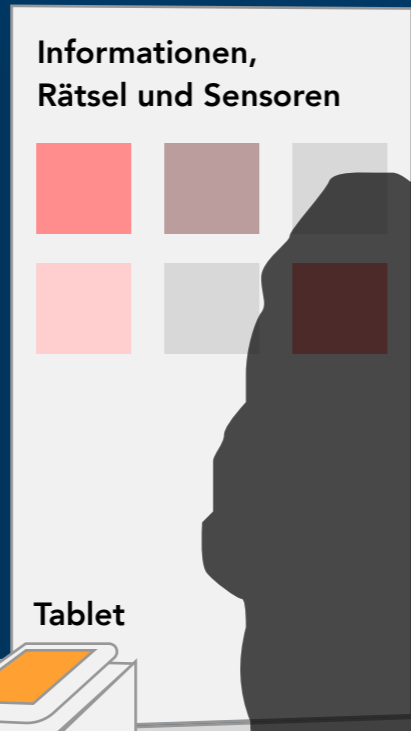
Banner

Posterwand

Monitor

Posterwand

Banner



Podest

Podest

Fussmatten

Fussmatten

PC mit Router

Tablet

Tablet

Zauberstab

Zauberstab

Schublade

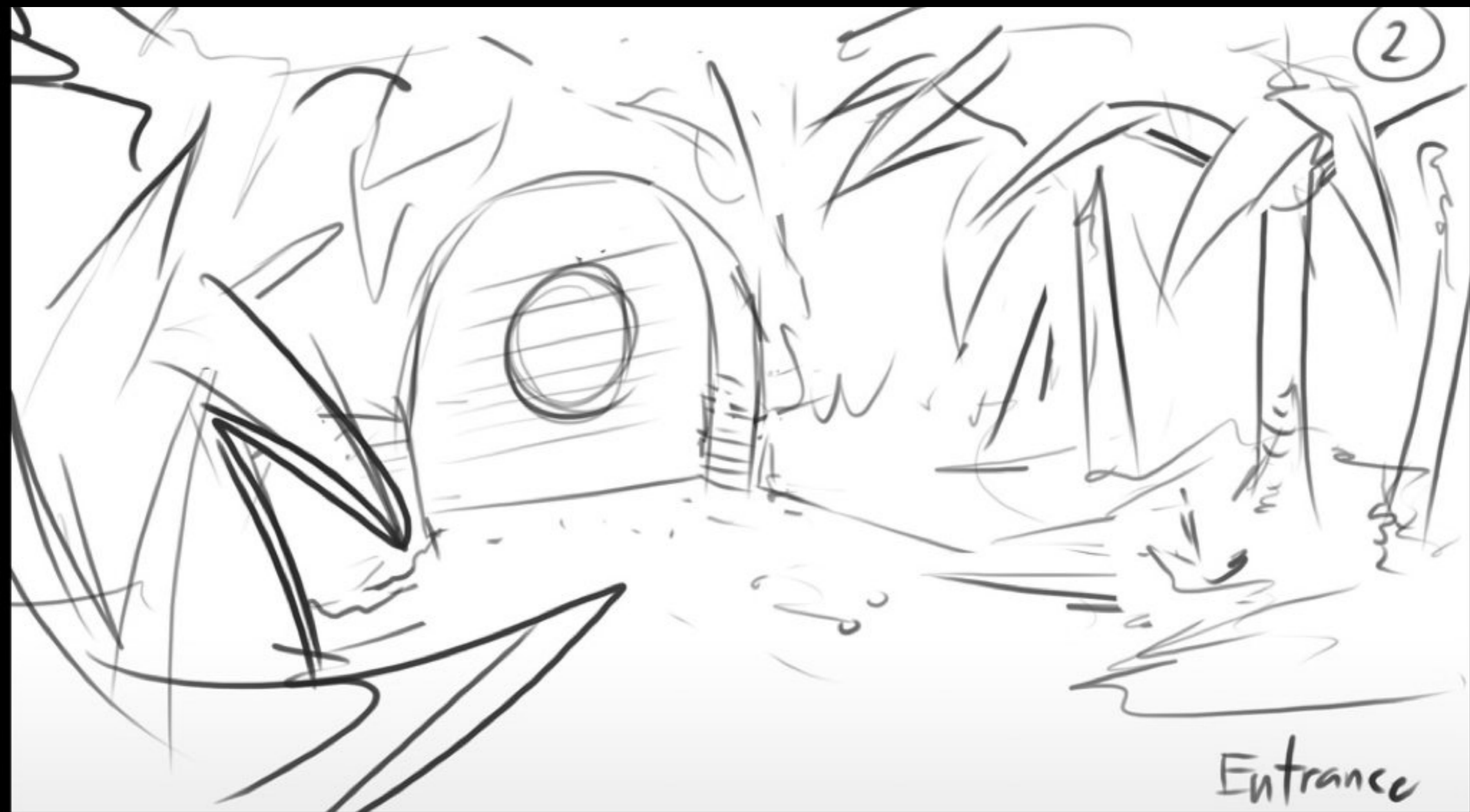
Schublade

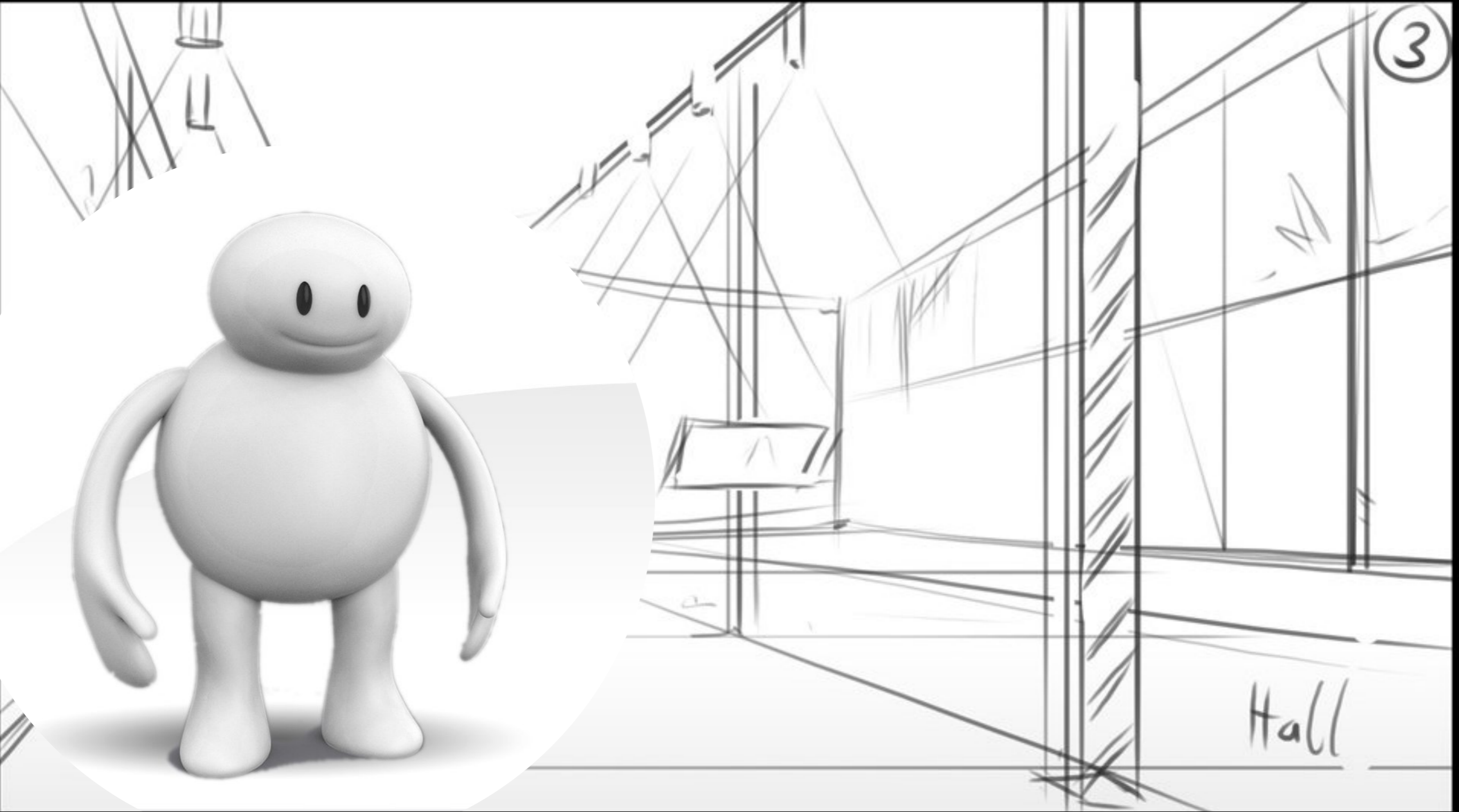
Schublade

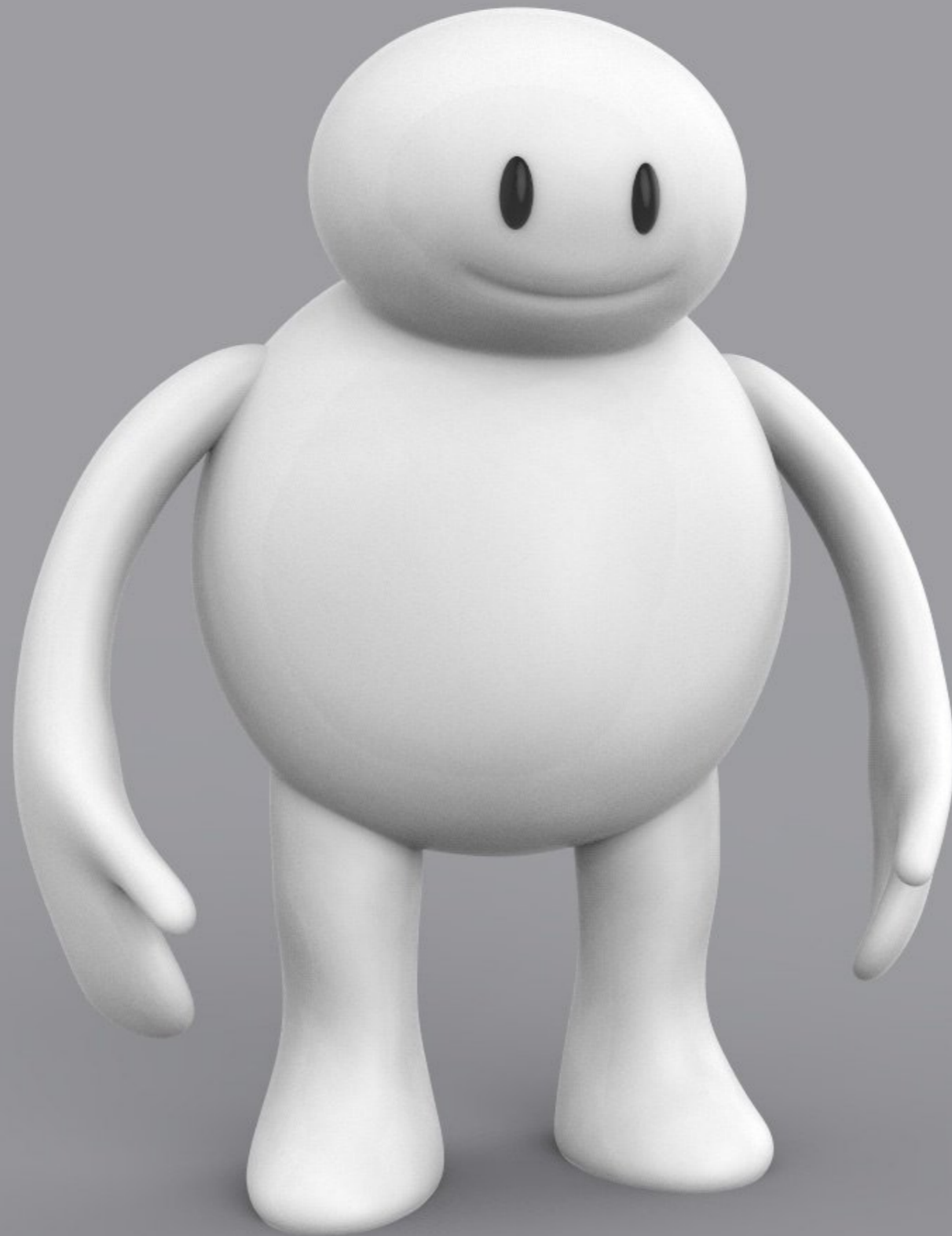
Schublade

Spielemente









Spielemente (Auswahl)

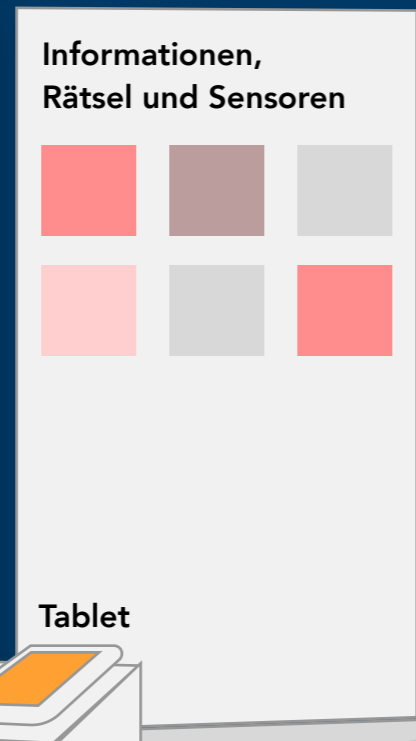
- **Setting: Insel mit Holodeck**
Fern vom Alltag, flexibles Framework
- **Story: Schnurps braucht Hilfe**
Empathie, Teilziele, finales Ziel
- **Zwei Teams versuchen zu helfen**
Freundschaftlicher Wettbewerb, Gruppenerlebnis
- **Tablets, Augmented Reality, Zauberstab**
„Magische“ Technik, Raum wird zur Lernumgebung
- **Lernmaterialien**
Fotos, Grafik, Klänge, Texte, Filme

Spielmechaniken

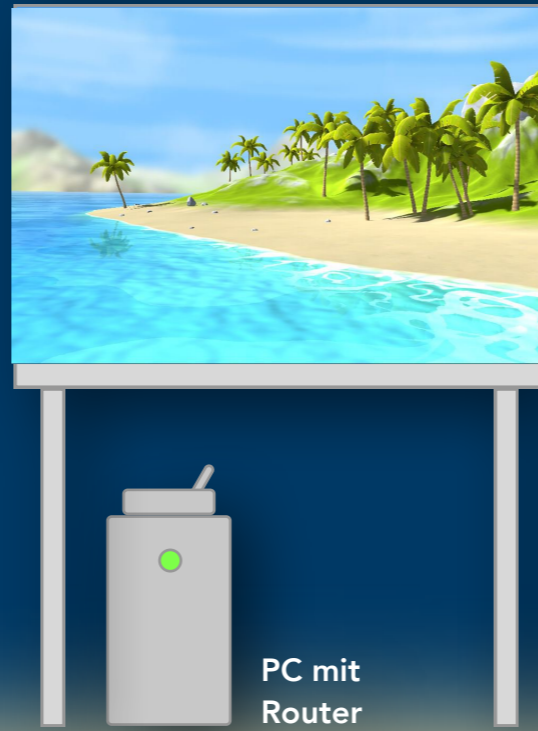
Banner



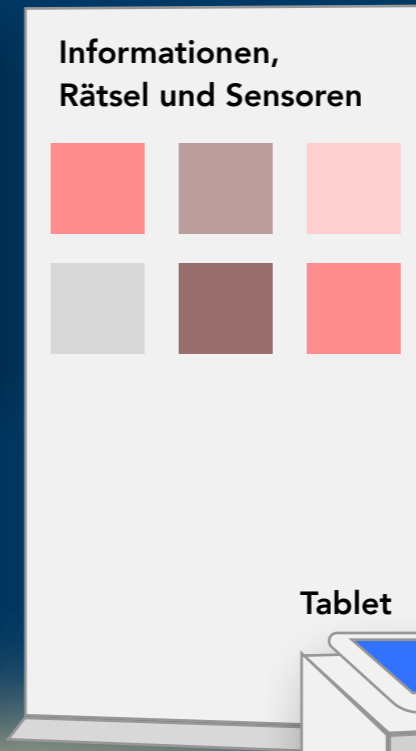
Posterwand



Monitor



Posterwand



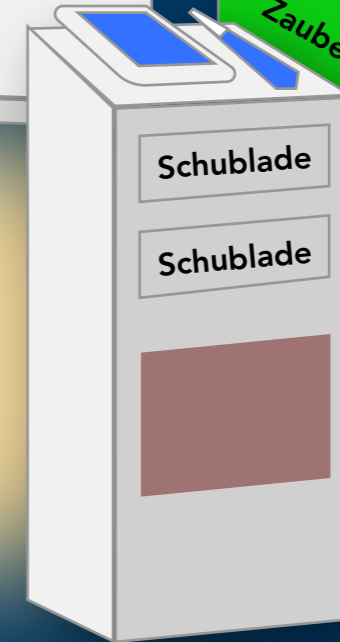
Banner



Tablet



Tablet



Fussmatten

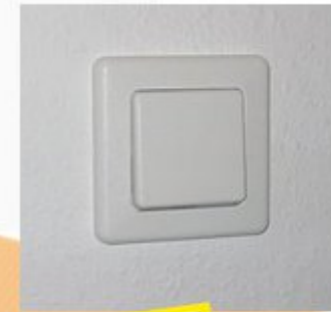


Fussmatten

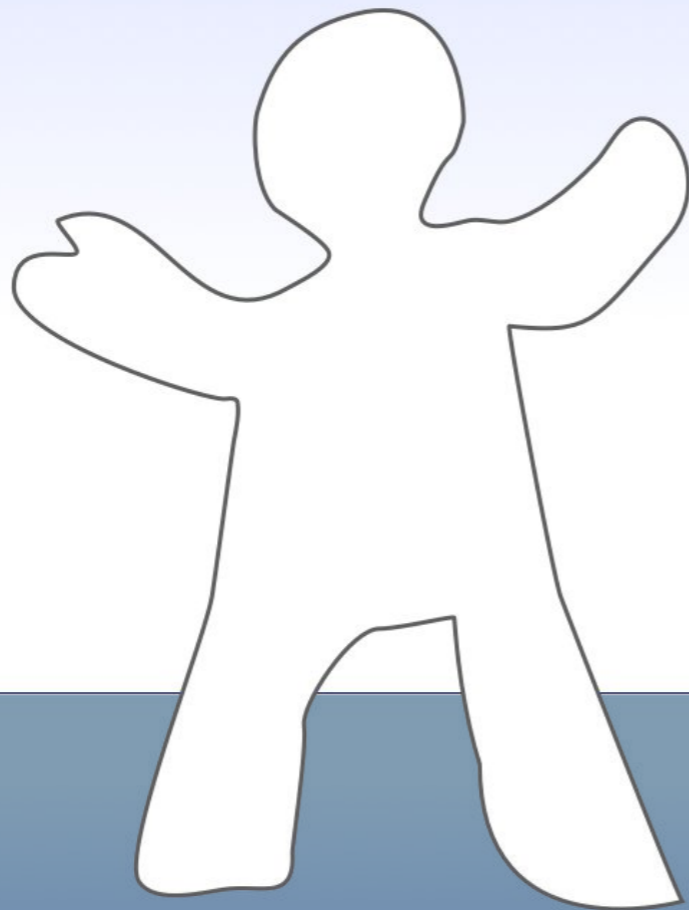
Podest

Podest

PC mit Router



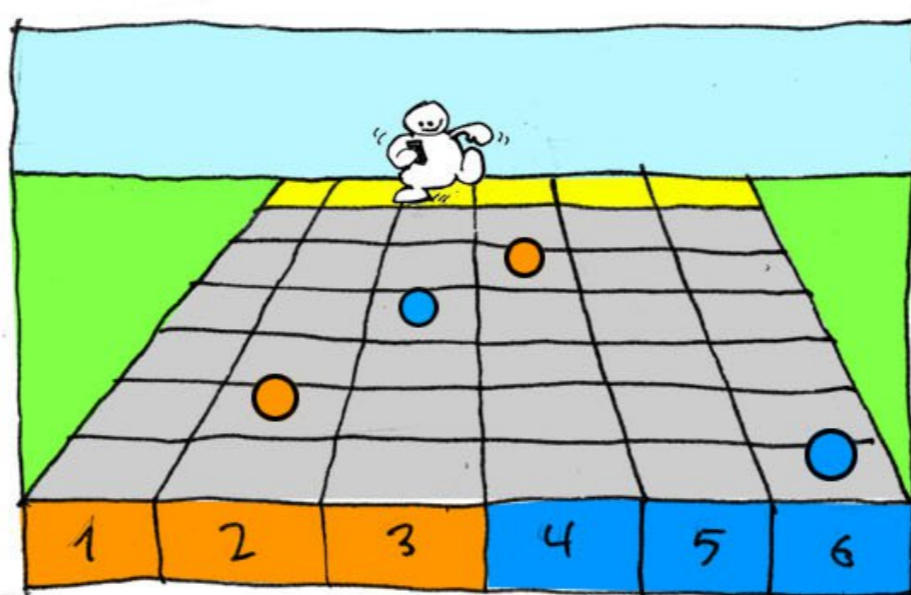
Wählen Sie 3 häufige Gründe für SRS-Unfälle



- A** Auf der Treppe getextet
- B** Smoothie zu schnell getrunken, Gehirn vereist
- C** Handlauf nicht benutzt
- D** Dunkle Montagehalle
- E** Schwarze Katze von rechts



Poster 1



1 Schnurps' Reihe

2-7 6 Spielreihen

8: Slots für Gegenmittel

poster 2



Zauberstab 1



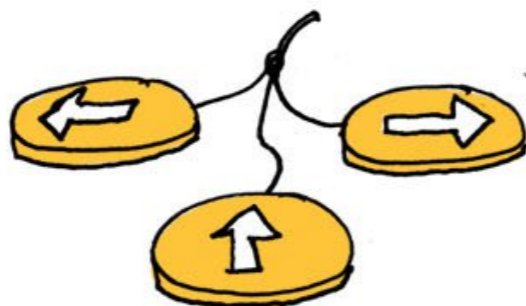
Tablet 1



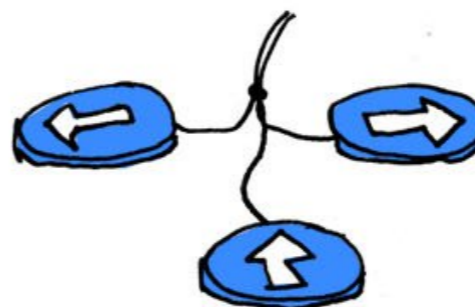
Tablet 2



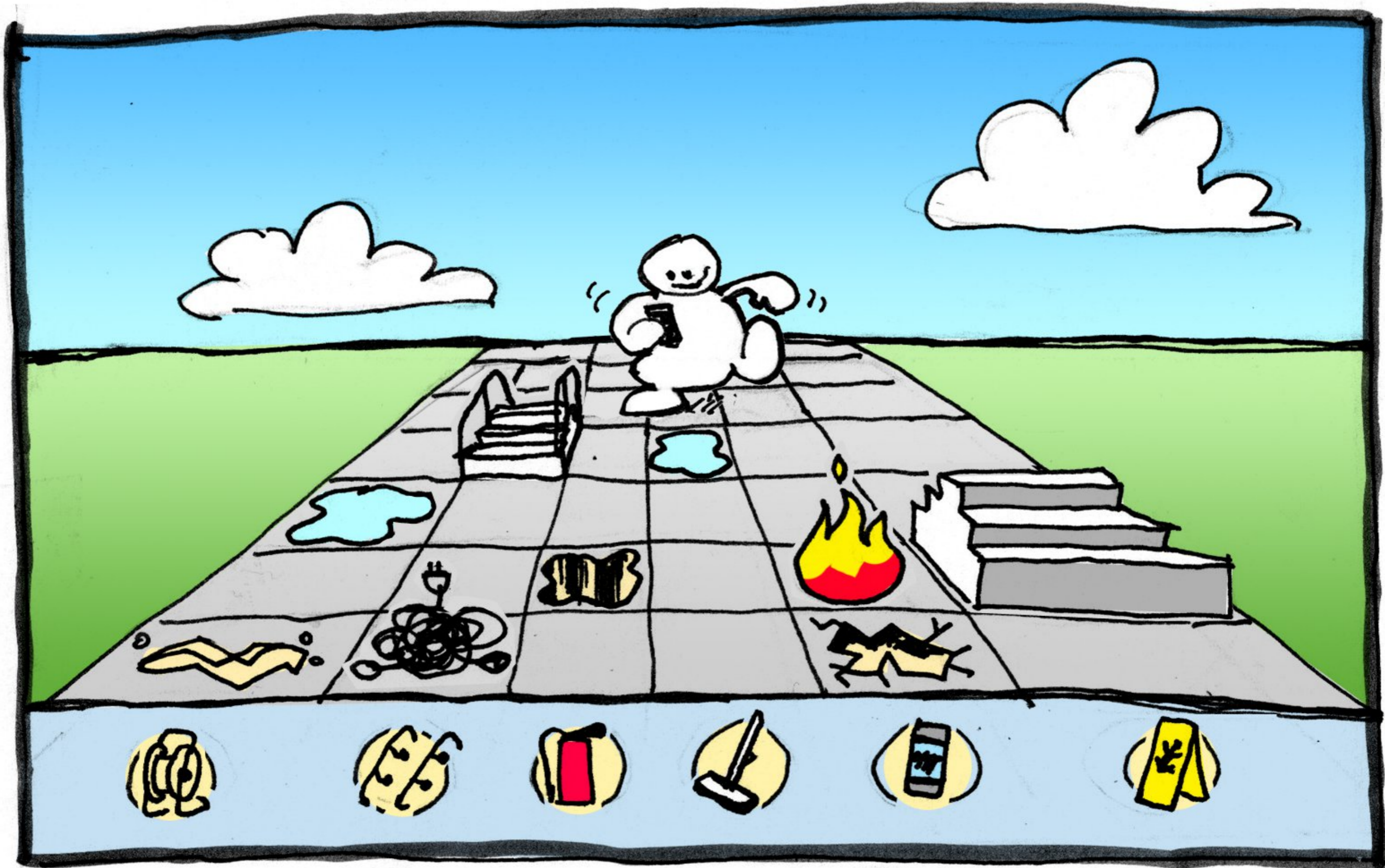
Zauberstab 2

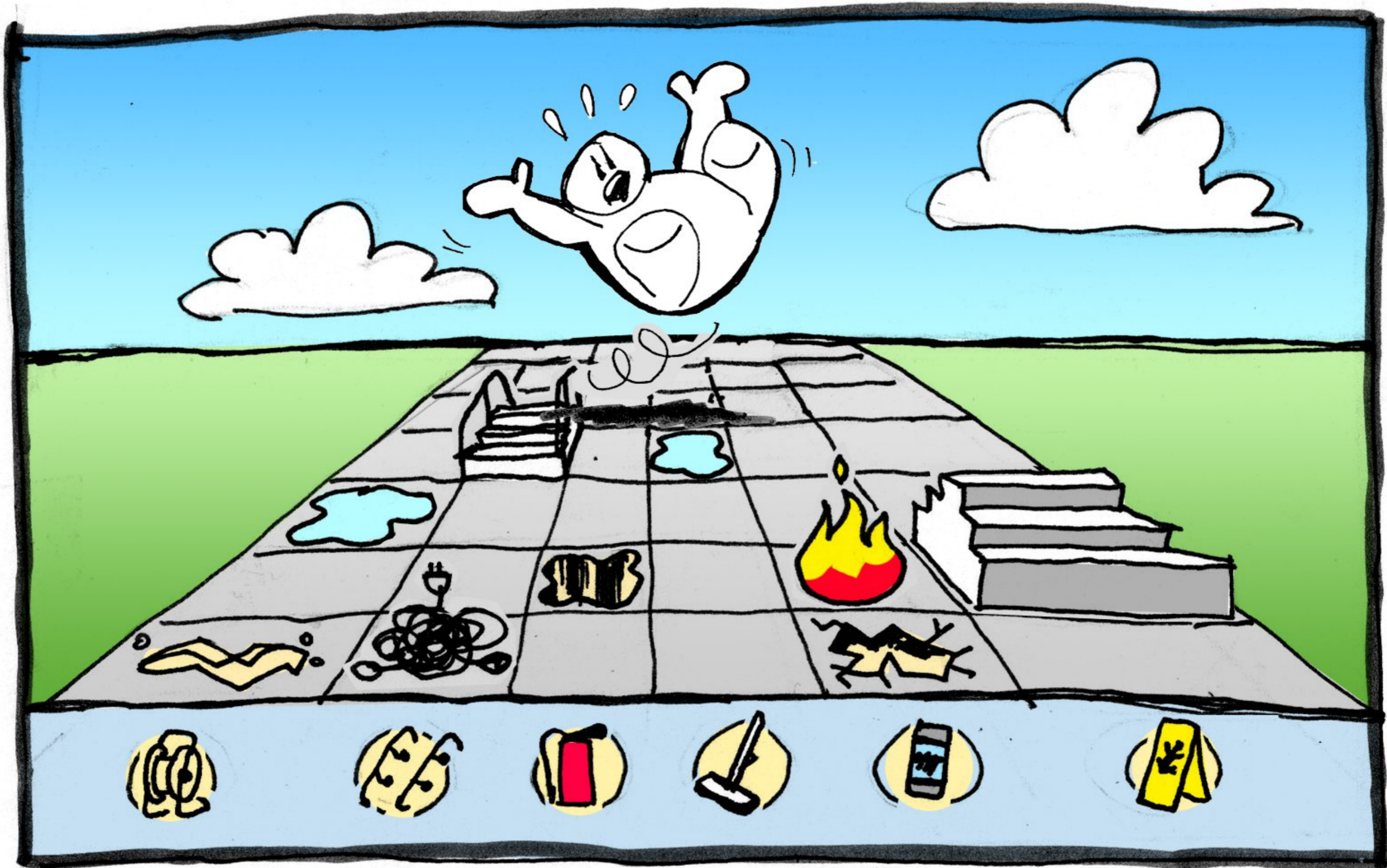


Bodenmatten 1



Bodenmatten 2





Spielmechaniken (so far)

- Raumbasierte Puzzles

Mit Objekten, Fotos, Texten, AR

- Quizshow

Gut zum „Abarbeiten“ von viel Sachinformation

- Actionspiel

Niemand lernt wirklich was, aber es macht voll Laune!

Learnings!

Learnings (1)

- Setting, Story & Sympathieträger sind wichtig.
- 3D muss selten sein.
- Leute sind sehr verschieden schnell > Puffer zum Abschmelzen.
- Freiheit verwirrt / verängstigt bisweilen.
- Ohne SpielleiterIn geht's eigentlich nicht.
- Diese Art Spiele können sehr abstrakt sein.

Learnings (2)

- Hilft generell viel: Spannendere Texte, bessere Grafik, Animation, Film, Interaktion, AR/VR usw.
- Quiz geht immer und funktioniert. Und ist erstaunlich beliebt.
- Eine frontale Slideshow vor 200 Leuten ist preislich kaum zu unterbieten.
- Größerer Lernerfolg ist nicht garantiert. Viel mehr Spaß und Motivation meist aber schon.

Learnings (3)

- Man kann nahezu beliebige Inhalte in Spielhandlungen verwandeln.
- Manches Lernen bleibt immer unliebsam.
- Nachbereitungskonzept haben!
- Die Umkehrung von Top-Down / frontal zu selbst gemeinsam machen lassen ist ein genereller Trend!
- Der Unterschied zwischen Zwangs-Slideshows zu dieser Art Spielen ist frappierend!

Danke!

ralf.hebecker@haw-hamburg.de

www.gamesmaster-hamburg.de



Me, myself & Irene

Ralf Hebecker

Diplom-Designer (FH) mit über 30 Jahren Erfahrung als angestellter und selbständiger Designer, Geschäftsführer und Projektmanager für alle Formen von Medienprojekten.

Eigene Unternehmen „nova“, „Kayzerfish“ & „Kuti“.

Seit 20 Jahren zunehmend tätig als Forscher, Dozent und Autor für UX-, Spiele- und Communication Design.

Spieleentwickler und -verleger mit Kayzerfish und Kuti.

Seit 2012 Professor für Gamesdesign und -produktion an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften in Hamburg.







**LEICA**

Homepage

► Index ► **Deutsch**
 ► Mail ► English

Willkommen auf der offiziellen Homepage der Leica Camera AG, Deutschland. Neben den aktuellsten Informationen zu unseren Produkten finden Sie hier viel Wissenswertes über unser Unternehmen, herausragende Bilder großer Fotografen und Geschichtliches zu Leica. Wir werden das Angebot stetig ausbauen und versuchen, es Ihren Bedürfnissen anzupassen. Viel Spaß beim Surfen!

Leica News



Leica auf der photokina '96



Produkt-Neuheiten im photokina-Jahr



Börsengang der Leica Camera Gruppe

Auf der [photokina](#), Weltmesse des Bildes, wurde am 18. September '96 neben zahlreichen anderen [Neuheiten](#) die herausragende [LEICA R8](#) erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt. Ein aktueller Meilenstein für die Leica Camera Gruppe ist der [Gang an die Börse](#).

Leica Produkte

M-System
NEU: M 1.2,8/24 mm ASPH.R-System
NEU: LEICA R8Compact-Kameras
NEU: LEICA mini 3

Projektion

Fernoptik
NEU: TRINOVID Compact

Kompromißlose Qualität in Optik und Mechanik, dafür steht die Leica Produktpalette. Für die Aufnahme bietet Leica das einzigartige Kleinbild-Meßsucher-System rund um die [LEICA M6](#), die Spiegelreflexkameras des [LEICA R-Systems](#) sowie die Modelle der [LEICA Compact-Kameras](#). In der Bild-Wiedergabe setzen die [PRADOVIT-Projektoren](#) Maßstäbe. Und zur





*Sie erhalten einen großen Cappuccino zum Preis eines kleinen.
Nur im April 2010 an teilnehmenden Stationen gültig.

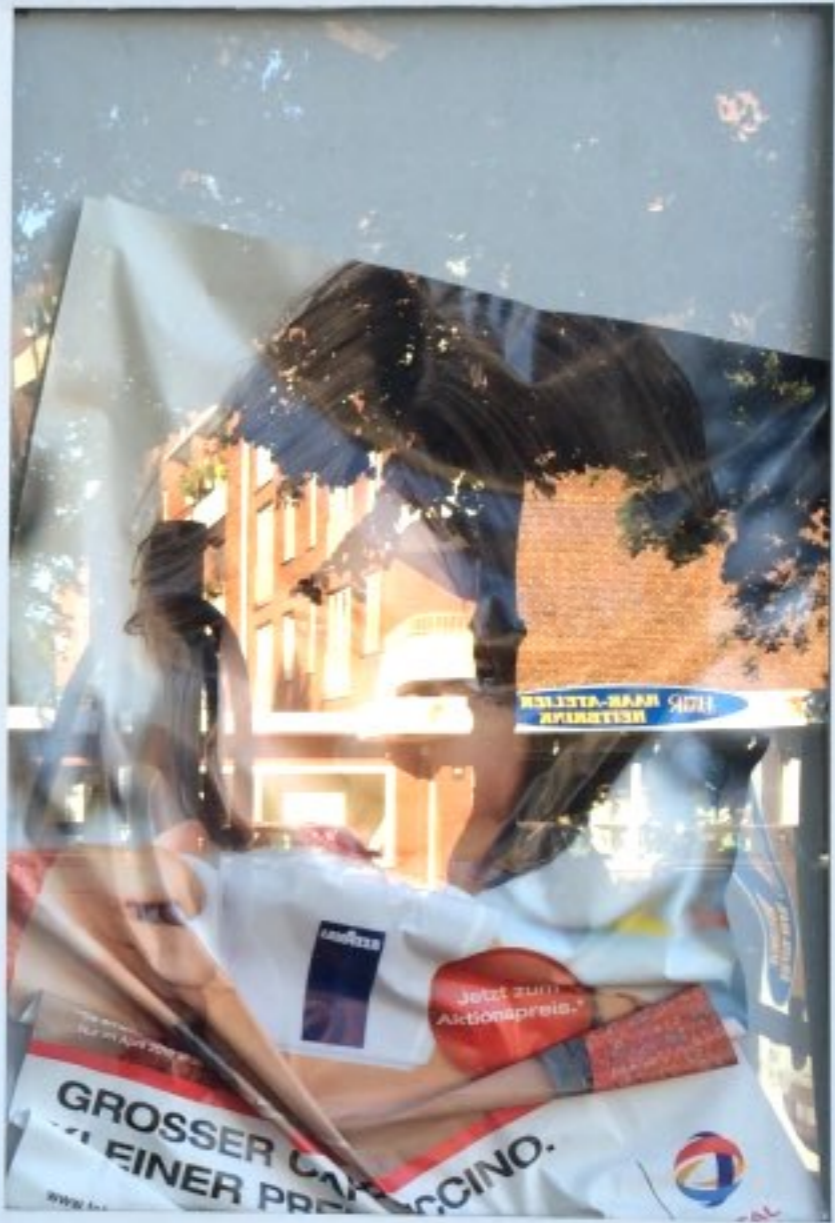
**GROSSER CAPPUCCINO.
KLEINER PREIS.**

www.total.de

Auftanken und wohlfühlen



TOTAL



**GROSSER CAPPUCCINO.
KLEINER PREIS.**



TOTAL



LASST UNS IM
WEIHNACHTSTRÜBEL
LÄSSIG BI FIREN

STRÖER

ME LAO VERDA

ME BRASWA







Sackaroo



Ugly New Zealand Not exactly the postcard spots of New Zealand

Ugly New Zealand is...

the blog with the photos the others would delete. We collect the ugliest, silliest and dullest NZ landscape photos possible.

[More...](#)

Keywords

Architecture
Auckland Bay of Plenty Blenheim
Bridge Café Canterbury Cars
Christchurch Christmas Concrete
Corrugated Steel Dunedin
Empty End of World Fence
Fountains Fruit Gravel Great
Typography Haast Info
Invercargill Landscape
Monstrosities
Monuments Nelson
North Island Otago
Palmerston North Parking
Parks Rain Rural Sheep
Shopping Signs South
Dunedin South Island

The Beauty of 25 Hardest Things

6:15 am, 17 May 2013

UglyNewZealand, the site that helped to lift New Zealand bashing to new heights, is happy – and a little proud – that prominent colleagues like BuzzFeed join the party: here are the **25 hardest things about living in New Zealand.**

1 Comment

Share

Tweet 0

Like 0

The Beauty of Paeroa Deep Fry

11:04 am, 21 May 2012

Tags: [Monstrosities](#)





„Imagia“ von Kayzerfish



PLAY ROOM²

Start Game



kayzerfish[®]

More Games



[Load Game](#) [Credits](#) [Walkthrough](#)

A game by Ralf Hebecker & Nikita Tutubalin.
© 2011 Kayzerfish. All rights reserved.

v.0.9.0

Walkthrough



Save Game

0

GAME! 0

KEIN KLO, KEINE LICHTER
KEIN SPASS!



ralphebecker.com: Game-Design für Welpen. Und Kinder.





DEUTSCHLAND

PHOTO: MICHAEL
[Illegible text]



Hamburg





Daniel Marx

COMPUTERSPIELE-PROGRAMMIERER





DEUTSCHER
COMPUTERSPIELPREIS
UND
LARA - DER DEUTSCHE GAMES AWARD





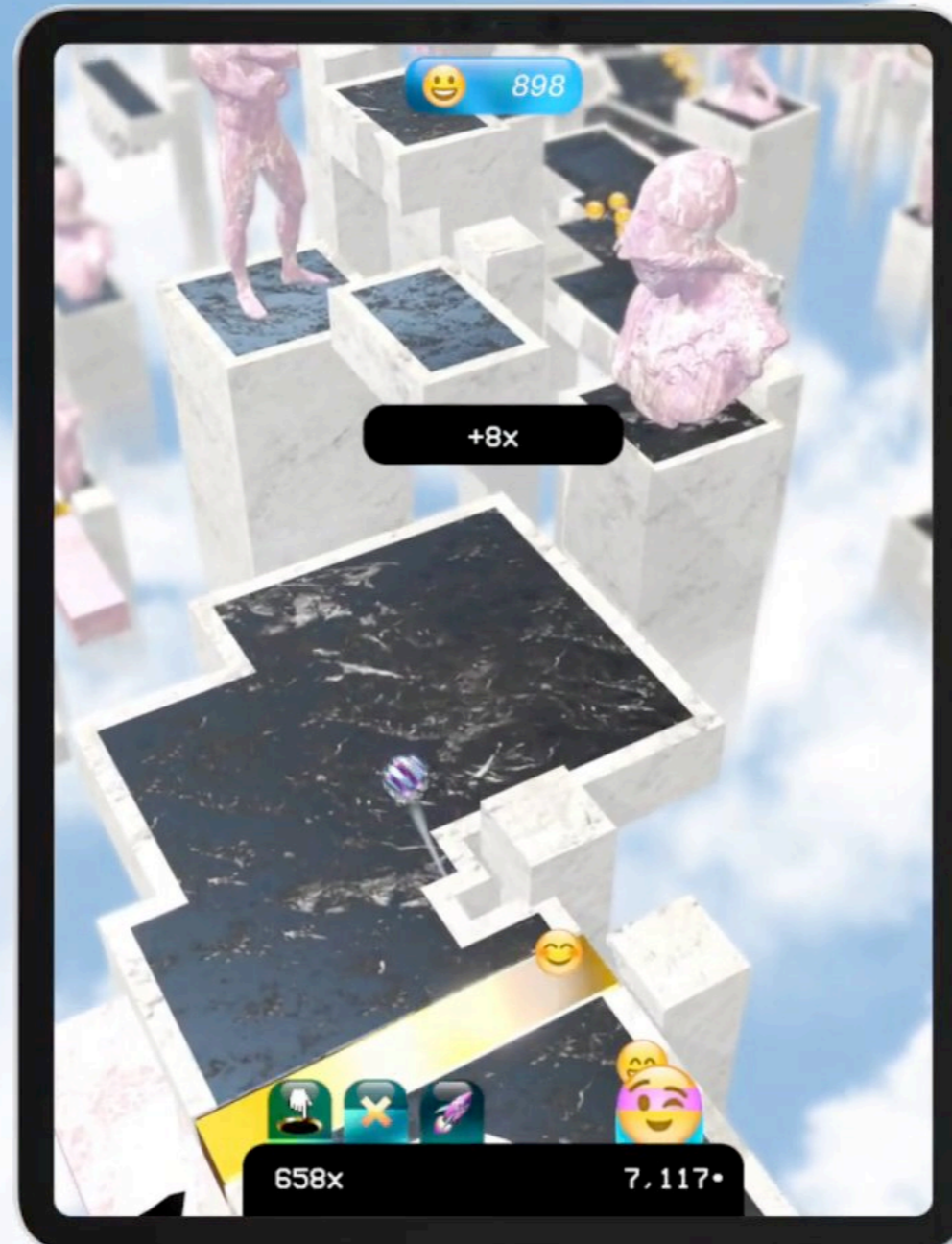
„Fading Skies“ von Marc Fleps, Gewinner des Deutschen Computerspielpreises 2018



„Lost Ember“ von Mooneye Studios, 2. Platz Deutscher Nachwuchspreis Konzept 2016

A lush green field with red berries and blue flowers, with the word 'mooneye' written in white cursive.

mooneye



„Marbloid“ von Supyrb, Apple Pick of the Week

THREDAKS

osmotic
STUDIOS

mooneye

SUPYRB


PATIENT ZERO
GAMES

shapeshift

BEARD SHAKER


BAGPACK
GAMES