



**Spielablauf des Alternate Reality Games:**

## **Ein Schwein für einen Tag**

Dauer:

Zwei aufeinanderfolgende Tage jeweils 5,75 h

Ort:

Schule, Spielgruppe, Hort u.a.

SpielerInnen:

12 - 21 Personen

Entwickelt und produziert an der Fachhochschule St. Pölten im Rahmen des Forschungsprojektes TraEX  
FH-Prof. Dr. Andreas Gebesmair (Projektleitung TraEX)  
FH-Prof. Dr. Rosa von Suess (Leitung Entwicklung und Produktion), Dipl.-Ing. Jennifer Biechele, BA (Hons) (Entwicklung, Design, Produktionsmanagement)  
Dipl.-Ing. Kerstin Blumenstein, BSc (Entwicklung, Produktion)  
Dipl.-Ing. Thomas Ederer, BSc. (Entwicklung, Produktion)  
Harald Prochaska, MA (Entwicklung, Produktion)

**(c) Fachhochschule St. Pölten 2016**

## Alternate Reality Game

Als Alternate Reality Game (Kurzform: **ARG**) bezeichnet man ein auf verschiedene Medien zurückgreifendes Spiel, bei dem die Grenze zwischen fiktiven Ereignissen und realen Erlebnissen bewusst verwischt wird.

Ein ARG trägt nicht nur dazu bei, dass SpielerInnen die Geschichte und die fiktiven Charaktere kennenlernen, sondern es führt auch dazu, dass sich SpielerInnen zusammenschließen und sich gegenseitig austauschen. Schließlich gibt es Rätsel, die man nicht allein, sondern nur gemeinsam und durch die gemeinschaftliche Zusammenarbeit aller MitspielerInnen lösen kann.

Um die fiktive mit der realen Welt so gut wie möglich zu verschmelzen, gibt sich ein ARG normalerweise nicht als solches zu erkennen. Die SpielerInnen tasten sich von Spielelement zu Spielelement durch die Geschichte, lösen im Verlauf Rätsel und finden weitere Hinweise.

## Ein Schwein für einen Tag

Die SpielerInnen suchen im Kollektiv nach Hinweisen, um ein verschwundenes Schwein innerhalb einer festgesetzten Zeit zu finden und einen Täter zu entlarven. Um den Spielverlauf voranzutreiben und die Lösung des Falls zu erwirken müssen die SpielerInnen an 3 Spieltagen **verschiedene Plattformen und Devices nutzen**, unterschiedliche **Aufgaben bewerkstelligen** und auf diverse Medien verteilte **Hinweise sammeln**, bewerten und **kombinieren**. Jede der insg. **3 Kleingruppen** findet andere Hinweise und erlebt dadurch einen **individuellen Spielmoment** und löst eigene Aufgaben, die wichtig sind und zur Gesamtlösung beitragen.

Welt, Charaktere und bisherige Ereignisse einer Buchgeschichte der Autorin Rosemarie Eichinger bilden die Basis des ARG. Die **Kommunikation** zwischen fiktiven Charakteren und den SpielerInnen findet über digitale Kommunikationsmittel (**Smartphones, Text und Bild-Messages, E-Mail, Videobotschaft, Chat**) statt. Die fiktiven Charaktere betreiben ein **soziales Netzwerk** in dem Hintergrundinformationen zu finden sind.

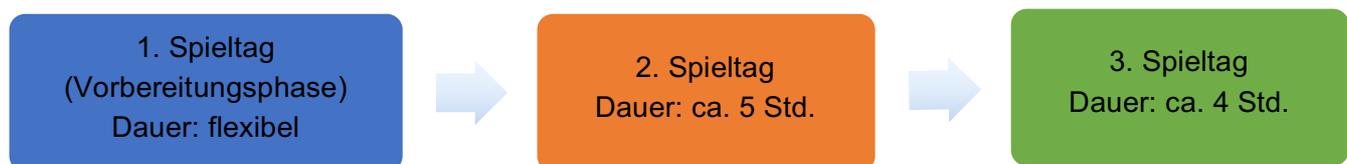


Abb. 1 - Spieldauer des ARG

Das ARG hat eine Dauer von drei Tagen, jeder Tag baut auf den Errungenschaften des vorherigen auf. Der **1. Spieltag** gilt der Vorbereitung auf das ARG und stellt ein (fiktives) Bewerbungsverfahren für die Aktion „**Penelope auf Reisen**“ dar. Dauer und Komplexität der Bewerbung kann individuell von dem/der SpielleiterIn festgesetzt und an die jeweiligen Kompetenzen der SpielerInnen angepasst werden. Im Anschluss an diese Vorbereitungsphase findet das eigentliche Spiel an zwei aufeinanderfolgenden Spieltagen statt.

## Relevante, fiktive Charaktere im ARG

**Penelope** (Schwein)

*Zahmes Hausschwein. Haustier von Frau Leitner.*

**Frau Leitner** (Besitzerin von Penelope)

*Frau Leitner ist eine nette, ältere Dame die ihrem Haustier gerne Rüschenkleider anzieht. Sie macht beim Projekt "Penelope auf Reisen" mit und erlaubt Schulklassen einen Tag lang ihre Penelope "auszuborgen". Zu Beginn des Spiels trifft sie die SpielerInnen bei einem fiktiven Skype-Chat.*

**Rita Mayer** (Daniels Mutter und Vorsitzende des Elternvereins)

*Der Elternverein der Wohnanlage setzt sich für soziale und integrative Projekte ein, kümmert sich um den Community-Blog der Wohnanlage und betreut u.a. das Projekt "Penelope auf Reisen".*

**Daniel Mayer**

*Daniel ist zwölf Jahre alt. Er und seine Freunde (Johanna, Christoph, Sophie) betreuen einen Blog für Penelope auf dem sie Videos, Bilder und lustige Geschichten in Penelopes Namen posten. Daniel und Johanna sind die Administratoren des Blogs. Während des Spiels kommunizieren die beiden mit den SpielerInnen via Textnachrichten und Videobotschaften.*

**Johanna**

*Johanna ist sehr intelligent und lernt auch gerne in den Ferien. Sie interessiert sich sehr für Mathematik, Wissenschaft und knifflige Denkaufgaben. Gemeinsam mit Daniel betreut sie Penelope's Blog.*

**Erich Malz** (Hausmeister)

*Spielt gerne Poker und hört gerne Schlagermusik. Er ist meistens schlecht gelaunt. Er hilft Frau Leitner gelegentlich mit dem Transport von Penelope wenn eine Schulaktion ansteht.*

**Henriette, Martha und Ellie Pechstein** (Drillinge)

*Henriette, Martha und Ellie sind 85-jährige Drillingsschwestern. Sie wurden im Wohnblock geboren. Martha ist ein Computer-Profi, alle drei Damen verantworten den Oldies Tanzverein "Herbstzeitlose".*

**Helmut und Hilde Wegerbauer** (Bayernfans)

*Die Wegerbauers sind pensionierte Bayernfans. Ihre Kuckucksuhrsammlung besteht aus über 99 Exemplaren.*

**Adrian und Jenny** (Goths)

*Adrian und Jenny sind ein junges Goth-Pärchen, dass ein erfolgreiches Kuchen-Business betreibt.*

**Kevin Prohaska** (Bösewicht):

*Kevin Prohaska handelte in der Vergangenheit mit geschützten Tieren und versteckte diese im Keller des Wohnblocks. Als die BewohnerInnen seine Aktivitäten der Polizei melden und er zur Anzeige gebracht wird, schwört Kevin heimlich Rache. Ein Jahr später setzt er seinen Plan in die Tat um: Kevin hackt Penelopes Blog, entführt das Schwein und sendet den SpielerInnen und BewohnerInnen kryptische Textnachrichten und Rätsel.*

# 1. Spieltag

Bei der **Aktion „Penelope auf Reisen“** sollen sich die ARG-SpielerInnen darum bewerben, einen Tag mit Penelope, einem zahmen Hausschwein zu verbringen.

Ein **Aktionsposter** wird im Klassenraum montiert und auf der zugehörigen **Webseite** (<http://penelope-auf-reisen.at>) kann sich die Klasse über das Projekt, Penelopes Umfeld und die Konditionen des **Kreativwettbewerbs** informieren. Der erste Preis ist ein Besuch von Penelope. Um am Wettbewerb teilzunehmen muss von der Klasse ein **Bewerbungsformular** ausgefüllt und eine kreative Bewerbung an [penelopeaufreisen@gmail.com](mailto:penelopeaufreisen@gmail.com) eingereicht werden.

Abb. 2.: Aktionsposter



Abb. 3.: Bewerbungsformular

An  
Verein Eltern Aktiv  
Matthias Corvinus-Straße 15  
A-3100 St. Pölten  
z.H. Frau Rita Mayer

**PENELOPE AUF REISEN**

Bewerbungsformular für die Aktion „Penelope auf Reisen“

Bitte füllt dieses Formular vollständig aus und lasst es anschließend von eurem Klassenvorstand unterschreiben. Denkt daran das Bewerbungsformular eurer kreativen Bewerbung beizulegen.

Name der Schulklasse: \_\_\_\_\_ Name und Anschrift der Schule: \_\_\_\_\_  
 Name des Klassenvorstands: \_\_\_\_\_  
 Anzahl der Schüler/innen: \_\_\_\_\_

Gibt es bereits Erfahrungen mit Tieren im Unterricht?  
 ja  nein

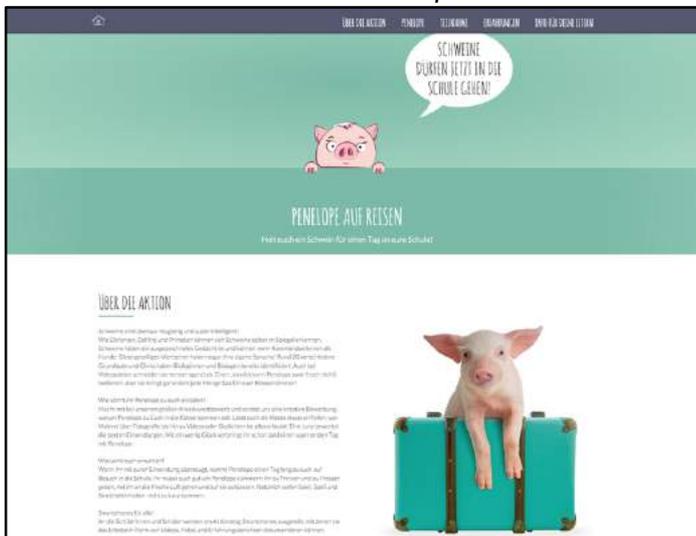
Welche der folgenden Tiere sind Haustiere?  
 Wollschurpschaf  Spitzhörnchen  
 Marder  Huhn  
 Schildkröte  Ratte  
 Anise  Vogelspinne  
 Fleder  Chinchilla  
 Chaudron  Silberfische

Wie viele der Schüler/innen besitzen ein Haustier? \_\_\_\_\_  
 Wie viel Prozent sind das? \_\_\_\_\_ %

Wir, die Schüler/innen der Klasse \_\_\_\_\_ bewerben uns hiermit für die Aktion „Penelope auf Reisen“. Wir versprechen, einen ganzen Tag lang die Verantwortung für Penelope zu übernehmen, sie artgerecht zu versorgen und gut auf sie aufzupassen.

Datum, Unterschrift Klassensprecher/in \_\_\_\_\_ Datum, Unterschrift Klassenvorstand \_\_\_\_\_

Abb. 4.: Aktions-Website "Penelope auf Reisen"



Auf der Website befindet sich ein **Vorstellvideo**. Es führt die SpielerInnen in Penelopes Welt ein und stellt einige für das Spiel relevante Charaktere vor. Die SpielerInnen gewinnen dadurch ein besseres Verständnis dafür, wer die Personen sind, von denen sie am 2. Spieltag kontaktiert werden.

Abb. 5.: Penelope's Vorstellvideo



Kurze Zeit später erhält die Klasse eine offizielles **Zusageschreiben** des Vereins Eltern Aktiv, der sie darüber informiert, dass sie sich für einen Besuch von Penelope qualifiziert hat und dieser zu einem **vereinbarten Termin** (Spieltag 2) stattfinden wird. Zwischen Bewerbungsphase und Erhalt der Zusage sollte einige Zeit vergangen sein.

Abb. 6.: Zusageschreiben



# 2. Spieltag

8:15 - 8:40 (25 Min)

Am Tag der Aktion warten die SchülerInnen gespannt auf Penelope. Ein **Reisekoffer** (Logbuch, Zubehör, Spielzeug) und Geräte (Smartphone) für die Dokumentation wurde bereits am Vortag an die Schule geliefert, das Schweinchen sollte heute zum Unterrichtsbeginn gebracht werden. Es verspätet sich jedoch aus unbestimmten Gründen. Die SchülerInnen sollen die Zeit des Wartens nutzen sich Penelopes Blog und die Inhalte des Koffers genauer anzusehen, die Smartphones können verteilt werden.

Auf Penelopes Blog (<http://derwohnblock.at/members/penelope>) finden die SchülerInnen einen tagesaktuellen Post von **7:30 Uhr**. Penelope freut sich auf den anstehenden Ausflug zur Schule und präsentiert auf einem Foto seine neuen Schuhe. Sie schreibt, dass es sich jetzt auf den Weg macht und in 30 Minuten am Ziel sein wird. Eigentlich müsste das Schwein längst da sein.

Abb. 7,8,9.: Betreuungsplan, Checkliste, Blog-Post

The image shows three documents side-by-side. The left document is a 'Betreuungsplan' (care plan) for Penelope, detailing her care and a travel plan. The middle document is a 'Checkliste für Penelopes Reisekoffer' (checklist for Penelope's suitcase) with various items to be checked. The right document is a blog post featuring a photo of a pig and a pair of red boots, with the text 'PENELOPE AU REISEN'.

**Materialien:**

- Reisekoffer
- Penelopes Blog-Profil --> <http://derwohnblock.at/members/penelope/>
- Smartphones
- Checkliste
- Betreuungsplan
- Logbuch

**Aufgaben:**

Untersuchen des Koffers, Blogeintrag finden

## 8:40 - 9:00 (20 Min)

Drei Suchtrupps werden zu möglichst voneinander entfernten Orten ausgesandt um nach dem Rechten zu sehen. (zB.: **Sekretariat**, Turnhalle, Eingangsbereich,...)

### **Gruppe 1:**

*findet heraus dass das Sekretariat vorhin eine Zeit lang unbesetzt war und kein Schwein geliefert wurde. KollegInnen im Sekretariat vorab informieren.*

### **Gruppe 2:**

*findet einen Schuh (identisch mit Blog-Foto)*

### **Gruppe 3:**

*findet Penelopes Transportkiste*

#### **Materialien:**

- Schuh
- Transportkiste

#### **Aufgaben:**

*Artefakte im Schulgebäude finden und Entführung des Schweins feststellen*

## ab 8:50 - 9.10

Penelope startet **Cyber-Mobbing Attacken** auf [derwohnblook.at](http://derwohnblook.at). Sie attackiert die Drillinge, Jenny & Adrian, die Bayernfans. Über die Kommentarfunktion reagieren die BewohnerInnen. Offensichtlich wurde der Account gehacked. Spätestens nach dem Chat mit Frau Leitner sollten die SpielerInnen einen Blick auf den Blog werfen.

9.05 - 9.10

PAUSE

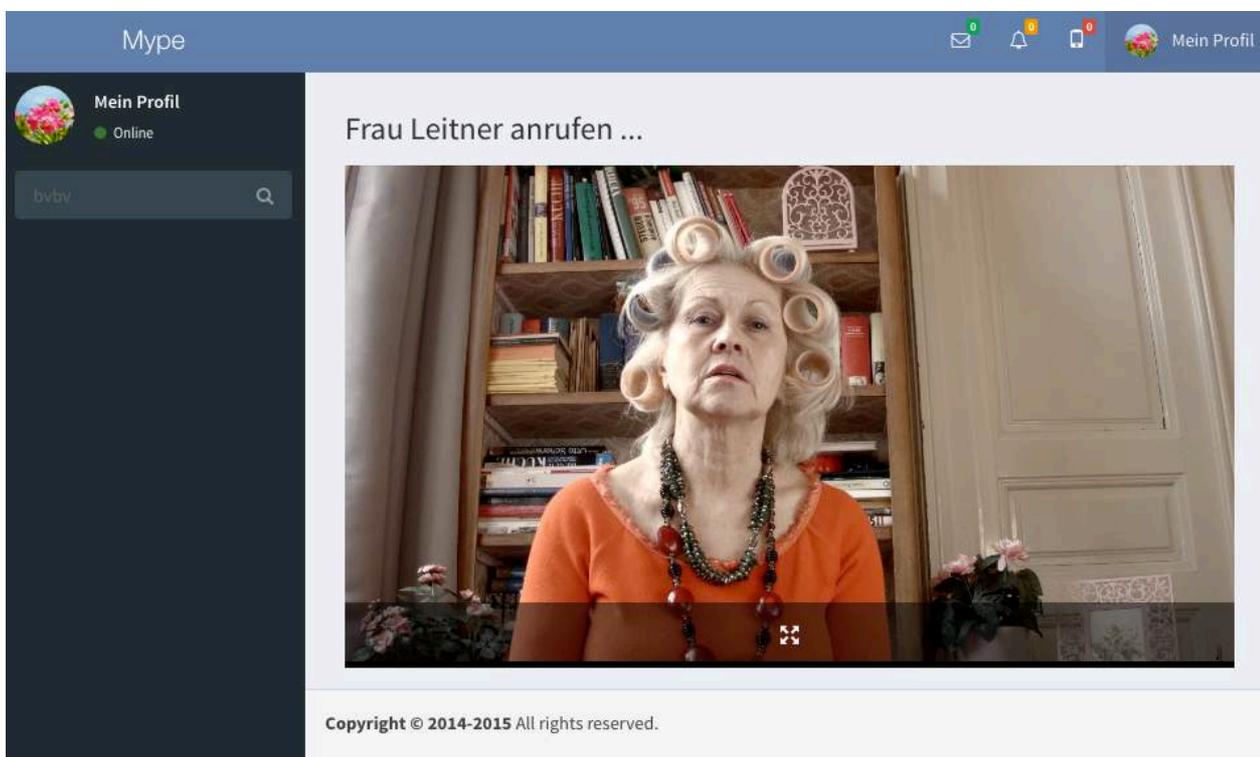
## 9:10-9:15 (5 Min)

Ein Video-Call mit Frau Leitner ist angesetzt.

Über die URL <http://flock-0840.students.fhstp.ac.at/mype/> wird ein fiktives Skype simuliert.

Die Website sollte nur von der Lehrperson aufgerufen werden, Ton muss vorher aktiviert werden.  
Der Call ist nur 1x möglich, anschließend ist kein weiterer Anruf möglich!

Das Video kann über den Button "Jetzt anrufen" gestartet werden und im Fullscreen-Mode angesehen werden. Frau Leitner ist schwerhörig und versteht nur die Hälfte. Sie bittet im Video um Lehrperson für Erklärung. **Hier sollte LehrerIn reagieren und Frau Leitner beruhigen.** Sobald Frau Leitner versteht was geschehen ist, bittet sie die SpielerInnen die Suche nach Penelope fortzusetzen.



**Material:**

Website Mype: <http://flock-0840.students.fhstp.ac.at/mype/>

Ton aktivieren!

**Aufgabe:** Fehlen von Penelope kommunizieren, Auftrag zur Suche erhalten

## 9:15 (5 Min)

SpielerInnen sollen auf [derwohnblock.at](http://derwohnblock.at) nach Hinweisen suchen.  
Sie finden Penelopes gemeine **Blog-Posts**:

|   |  |
|---|--|
| <br>penelope         | Verfasst am 26. April 2016<br>@hilde-und-helmut-wegerbauer Könnt ihr mir ein Foto von euch schicken? Ich sammle nämlich auch... und zwar NatUHRkatastophen wie euch! HAHAHA                |
| <br>Daniel Mayer     | Verfasst am 26. April 2016<br>Ich kann mich auch nicht mehr anmelden!!   |
| <br>penelope         | Verfasst am 26. April 2016<br>Huch und ich dachte Halloween wäre nur einmal im Jahr. Wenn Frankenstein euch sieht, wird er vor Neid erblassen. Euer Outfit ist einfach nur GRAUSAM. HAHAHA |
| <br>Johanna         | Verfasst am 26. April 2016<br>Hey, irgendwer hat anscheinend Penelopes Profil gehacked! Ich kann mich nicht mehr mit ihrem Passwort einloggen! Daniel was ist da los?                      |
| <br>Daniel Mayer   | Verfasst am 26. April 2016<br>Das war ich nicht :O Ich werds gleich wieder löschen!!   |
| <br>Jenny & Adrian | Verfasst am 26. April 2016<br>Heh Daniel, voll nicht cool 😏<br>Kannst du den Blödsinn bitte wieder löschen???  |

**Material:** Wohnblock-Website --> <http://derwohnblock.at/>

**Aufgabe:** Neue Ereignisse herausfinden, Schlüsse ziehen

## 09:15 (5 Min)

Daniel nimmt via Whatsapp mit den SpielerInnen Kontakt auf und bietet um Hilfe.

**Material:** Smartphones

**Aufgabe:** Daniel kennenlernen

## 09:20 (20 Min)

Auf [derwohnblock.at](http://derwohnblock.at) finden die SpielerInnen eine kryptische Nachricht (**Runen-Code**) von Penelope. Die SpielerInnen müssen diese decodieren. Dadurch erfahren sie, dass Penelope noch im Haus ist.

### Runen-Code:

|  |  |
|--|--|
| <p><b>Nachricht von Penelope am Community Blog</b><br/>         1ç% %@35 &lt;5185 *üß+ @ü\$ 5ü/5 *@84^51*145<br/>         ßç%ü*@&lt;+108!<br/>         1ç% ^1** *1535/ =5/ß+5ç&lt;58 ß915*58!<br/>         1ç% 318 %15/ 17 %@üß @35/ 1%/ ^5/&gt;5+ 71ç% 815 \$18&gt;58!<br/>         ßüç%+ 71ç% &gt;0ç% ^588 1%/ &lt;ö88+!<br/>         %@@%@!</p> | <p><b>Lösung:</b><br/>         Ich habe keine Lust auf Eure langweilige Schulaktion!<br/>         Ich will lieber Verstecken spielen!<br/>         Ich bin hier im Haus aber ihr werdet mich nie finden!<br/>         Sucht mich doch wenn ihr könnt!<br/>         Haha!</p> |
|--|--|

### Schlüssel:

| A | B | C | D | E | F  | G | H | I | J | K | L | M |
|---|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|
| @ | 3 | ç | > | 5 | \$ | 4 | % | 1 | & | < | * | 7 |
| N | O | P | Q | R | S  | T | U | V | W | X | Y | Z |
| 8 | 0 | 9 | ° | / | ß  | + | ü | = | ^ | # | § | 2 |
| Ä | Ü | ß | Ö | ! | ?  | . |   |   |   |   |   |   |
| a | u | s | ö | ! | ?  | . |   |   |   |   |   |   |

#### Material:

- Wohnblock-Website --> <http://derwohnblock.at/>
- Runen-Code

#### Aufgabe:

Code dechiffrieren um Nachricht zu lesen, Daniel Lösung senden

## 9:35-9:45 (10 Min)

Wenn der Runen-Code entziffert wurde kann die **Suche im Gebäude** in **3 Kleingruppen** (Einteilung erfolgt über Farbe der Smartphones) starten. Penelope sendet den SpielerInnen seltsame Nachrichten mit dem Ziel sie zu foppen. Am Ende erhalten die SpielerInnen **3 neue Rätsel**.

*Pünktliches Sammeln in der Klasse gegen 9.45 Uhr notwendig!  
Der Erhalt der Rätsel muss Daniel mitgeteilt werden.*

**Material:** Smartphones

**Aufgabe:** 3 Rätsel finden, die Information mit Daniel teilen

## 9:45 (10 Min)

Treffpunkt in der Klasse. Daniel weiß, wie er den SpielerInnen helfen kann die Rätsel zu lösen. Er arbeitet an einem Projekt bei dem man virtuell Räume besucht. Die SpielerInnen benötigen dafür nur spezielle VR Brillen. Die können sie selber basteln. Dann können sie sich in den Wohnungen jener BewohnerInnen umsehen, die in den vorangegangenen 3 Rätsel genannt wurden. Er sendet ihnen den [Download-Link](#) für den Bauplan zu.

*Lehrperson sollte behaupten, sie würde die Unterlagen in der Pause ausdrucken - vorbereitete Baupläne und Bastelmaterial werden zu Beginn der nächsten Stunde in die Klasse mitgebracht.*

**Download Bastelbogen in A3 bzw A4**

<http://medienundbildung.com/mein-guckkasten/downloads/>



[Bastelbogen-Kinder DIN A4](#)



[Bastelbogen-Kinder DIN A3](#)

**Aufgabe:**

Link von Daniel erhalten, Bauplan im Netz finden

10 - 10.15

PAUSE

## 10.15-11.5 (50 Min)

### Virtual Reality Brillen aus Pappe bauen

Die SchülerInnen nutzen einen einfachen Bausatz aus Pappe, bei dem man ein Smartphone als Display einsetzen kann um in die Räume der BewohnerInnen zu gelangen in denen Hinweise (Referenzen) verborgen sind um die Rätsel zu lösen.



Bildquelle: <http://medienundbildung.com/mein-guckkasten/die-idee/>

#### **Material:**

- selbstgebastelte VR-Brillen
- *ausgedruckter Bauplan*
- *Schere, Klebstoff, Klebeband, Karton,*
- *Linse (2 Stk. pro Brille)*

#### **Aufgabe:**

*Basteln, VR-Technologie kennenlernen*

11.5 - 11.10

PAUSE

*Nach der Pause ist noch etwas Zeit für das Fertigstellen der Brillen.*

*Um in der festgelegten Zeit zu bleiben, können je 2 SpielerInnen 1 VR Brille gemeinsam bauen.*

## 11.15

Penelope sendet ein weiteres Rätsel: -7026-\_\_\_\_\_

**Material:** Smartphone

**Aufgabe:** neuen Auftrag erhalten, Daniel informieren

## 11.20 -11.40 (20 Min)

Daniel sendet den SpielerInnen eine Anleitung, wie sie in die virtuellen Räume gelangen können. Es können 3 Räume besucht werden. In jedem Raum ist ein Hinweis versteckt.



**Material:**

VR-Brillen, Smartphones

**Lösung:**

1. Raum = Goths --> 8
2. Raum = Drillinge --> 3
3. Raum = Bayernfans (360° Video) --> 5854

**Aufgabe:** 3 Räume erforschen, gefundene Hinweise untereinander tauschen, kombinieren

## 11.40 -12.00 (20 Min)

Hinweise aus den Räumen müssen zu einer Gesamtlösung kombiniert werden und ergeben eine ISBN-Nummer. Es kann eine online ISBN-Suche als Hilfe herangezogen werden.

**Material:**

ISBN 3-7026-5854-8 --> Eichinger, Rosemarie: Essen Tote Erdbeerkuchen?

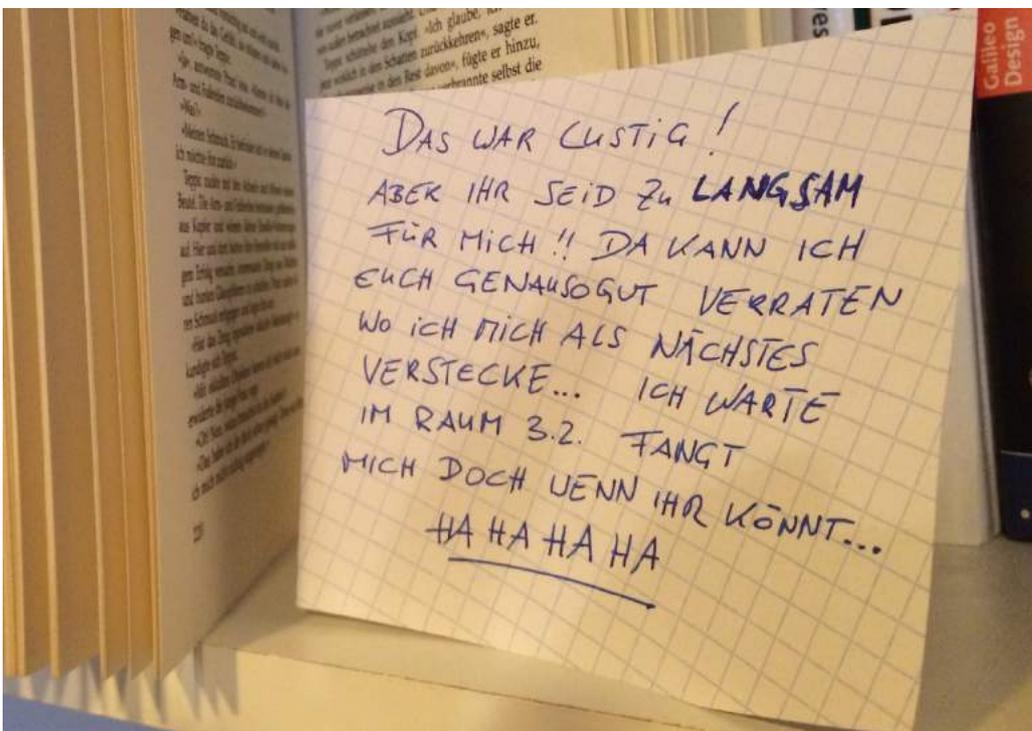
<http://isbn-suche.net/>

**Aufgabe:** ISBN-Nummer erkennen, nächste Schritte planen (Buch in der Bibliothek suchen)

## 12.15 -12.35 (20 Min)

SpielerInnen finden das Buch "Essen Tote Erdbeerkuchen" in der **Bibliothek**.  
Im Buch finden sie einen **Zettel** mit einer handgeschriebenen **Nachricht** und einer Raumangabe.

"Das war lustig! Aber ihr seid einfach viel zu langsam für mich. Da kann ich euch gleich verraten wo ich mich als nächstes verstecke: (Raum einfügen) -  
Mich fangt ihr nie! HAHA"



### Material:

- Bibliothek
- Buch, *Essen Tote Erdbeerkuchen?*
- Nachricht mit Raumangabe
- definierter Raum

**Aufgabe:** Buch finden, Nachricht finden, Raum finden

*Buch und Nachricht müssen vorab in der Bibliothek platziert werden!*

## 12:35 - 12.55 (20 Min)

Die SpielerInnen stürmen den Raum, der Täter ist geflüchtet. Sein **Laptop** wurde zurücklassen. **Penelopes Blog** kann zurückerobert werden. Daniel bittet SpielerInnen Penelopes Account zu schützen und ein neues Passwort zu erstellen. Dazu sollen sie die [Passwort-Tips](#) von Internet-Profi Martha Pechstein nutzen.



### **Material:**

- definierter Raum
- Täter-Laptop
- Admin-Bereich von Penelopes Blog
- Martha's IT-Tip: <http://derwohnblock.at/members/martha-pechstein/activity/435/>

**Aufgabe:** Raum und Hinweise finden, Daniel informieren, sicheres PW generieren, Blog retten

13 - 13.5

PAUSE

## 13:5 - 13:20 (15 Min)

Daniel bittet um nähere **Untersuchung des Laptops** auf **Hinweise**. Die SpielerInnen finden das **Foto einer Pokerrunde** auf dem Laptop. Daniel erkennt den **Hausmeister** und beruhigt die SpielerInnen, da von ihm keine Gefahr ausgeht. Daniel will am Nachmittag gemeinsam mit seinen Eltern den Hausmeister zur Rede stellen. Es handelt sich offenbar um einen Jux. Es wird vereinbart, dass Penelope am folgenden Tag in die Schule gebracht werden soll. **Hier ist der Spieltag 2 für SpielerInnen zu Ende.**

### **Material:**

- Täterlaptop
- Foto Pokerrunde

**Aufgabe:** Hinweis finden, Daniel informieren

## 13:20 - 13:55 (SPIELENDEN und Ausklang)

# 3. Spieltag

## 8:15 - 8.25 (10 Min)

Warten auf Penelopes heutigen Besuch. **Reflektion** des Vortags. Austausch untereinander. Sammeln.

## 8:25 - 8.35 (10 Min)

**Daniel** meldet sich mit einem Update zur Lage. Der Hausmeister hat alles abgestritten. Das Schwein wurde nicht gefunden. Daniel konnte heimlich 2 VR-Kameras in der Wohnung des Hausmeisters platzieren. Johanna will wissen, ob die SpielerInnen auf dem Laptop weitere Hinweise finden konnten.

**Material:** Smartphones

**Aufgabe:** Kommunikation mit Daniel und Johanna, Auftrag erhalten

## 8:35 - 9:5 (30 Min)

**Gruppe 1** sucht mit ihren VR-Brillen in der **Hausmeisterwohnung** nach Beweisen.

**Gruppe 2** untersucht den **Täter-Laptop** nach übersehenen **Beweisen**.

**Gruppe 3** untersucht die **Wohnblock-Website** auf Informationen.

**Lösung:** der **Hausmeister ist unschuldig** und hat für die Tatzeiten **Alibis**.

### GRUPPE 1

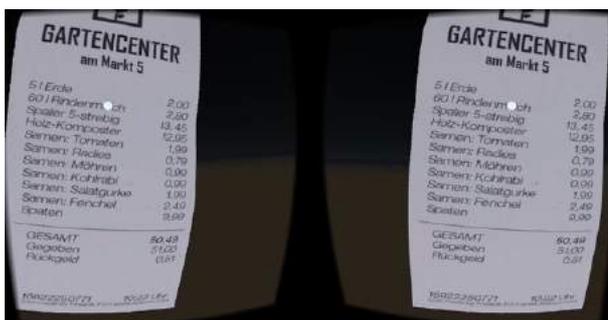
Findet Hinweis im VR-Raum: Poker-Pokal, Kassabon mit **Zeitangabe** beweist, dass er **am Vortag einkaufen** war, zur Tatzeit nicht in der Schule war, daher nicht der Täter sein kann.

### GRUPPE 2

Der Täter-Laptop wurde über Nacht ausgeschaltet. Beim Neustart finden die SpielerInnen ein zweites passwortgeschütztes Userprofil mit dem Namen "Pokermeister". Um das Passwort zu entsperren müssen sie herausfinden, dass das Profilbild einen **QR-Code** darstellt der mit ihrem Smartphone gescanned werden muss. Das führt sie zu einer **Mustersperre**. Ab hier kommen die SpielerInnen vorerst nicht weiter.

### GRUPPE 3

Findet über **Forum** und **News-Artikel** heraus, dass Penelope gestern Nacht im Hof des Wohnblocks gehört wurde. Zeitgleich fand ein Pokerturnier statt bei dem der Hausmeister den 1. Platz gewonnen hat.



**Material:**

- VR-Brillen
- Smartphones
- VR-Raum: Hausmeister --> Pokal, Kassabon
- Wohnblock-Website: <http://derwohnblock.at/2016/04/27/pokerturnier/>
- Täter-Laptop
- QR-Code Scanner

**Aufgabe:** Hinweise finden, sich untereinander austauschen, kombinieren

9.5- 9.10

PAUSE

**9:15 (10 Min)**

Der Entführer von Penelope sendet eine **Videobotschaft**. Maskiert und mit verstellter Stimme nennt er den Grund für seine Aktion. Der erste Hinweis ist ein bestimmter **Zeitpunkt in der Vergangenheit**. Das **Bandposter** im Hintergrund ist ein zweiter versteckter Hinweis. Es zeigt die Lösung für die **Mustersperre** an.



**Material:**

- Smartphone
- Link zur Videobotschaft

**Aufgabe:** 2 Hinweise im Video finden

## 9:20 (5 Min)

Daniel meldet sich bei den SpielerInnen um die Nachricht zu diskutieren.

Daniel bestätigt, dass der Hausmeister unschuldig ist. Bittet die SpielerInnen das [Archiv](#) des Wohnblocks zu durchsuchen ("letzter Sommer") und gibt Hinweis auf Zusammenhang von Bandposter und Mustersperre.

## 9:25 (35 Min)

Zwei Gruppen bilden:

GRUPPE 1 sucht im **Archiv der Wohnblock-Website** nach Hinweisen die "letzten Sommer passiert sind".

GRUPPE 2 versucht die **Mustersperre** zu knacken, sie benötigt einen **Namen**, dieser ist im **Archiv** zu finden.



### **Material:**

- Smartphone
- Archiv Wohnblock --> <http://derwohnblock.at/category/archiv/>
- Mustersperre
- Name --> **Kevin**

**Aufgabe:** Hinweise finden, Teamwork, Austausch untereinander, Lösungen kombinieren

10- 10.15

PAUSE

## 10:15-10:45 (30 Min)

Die SpielerInnen können das **Userprofil am Täterlaptop entsperren**.

Sie finden zahlreiche Hinweise und können so die Identität des Täters feststellen: Kevin Prochaska.

Auf dem Laptop befindet sich eine **Verkaufsliste mit Wildtieren**, ein **Zeitungsartikel von Kevins Verhaftung** und eine **Überwachungskamera-Software (SpyCam)**. Letztere zeigt den Hof des Wohnblocks, eine Kellertür, einen Käfig mit Schlange, Penelope angebunden in einem Keller.



### **Material:**

- Täterlaptop
- Zeitungsartikel
- Verkaufsliste
- Überwachungskamera-Software

**Aufgabe:** Hinweise finden, Täter identifizieren, SpyCam finden, Daniel informieren

## 10:45-11:05 (20 Min)

Während die SpielerInnen den Laptop untersuchen, öffnet sich ein **Chat**. Ein Kunde von Kevin möchte illegal ein geschütztes Tier kaufen. Er hat vorab mit Kevin einen Ort und eine Uhrzeit vereinbart und informiert Kevin, dass er sich ein wenig verspätet. Die SpielerInnen sollen sich als Kevin ausgeben, den **Treffpunkt der Übergabe ermitteln (-> 11:15 im Hof des Wohnblocks)** und Daniel informieren, damit Kevin festgenommen werden kann.



### **Material:**

- Täterlaptop
- Smartphone
- Chat

**Aufgabe:** *sich als Kevin ausgeben, Treffpunkt herausfinden, Daniel informieren*

11.5- 11.10

PAUSE

## 11:15-11:30 (15 Min)

### Treffpunkt Übergabe Alligator = 11:15 Uhr

Über die SpyCam können die SpielerInnen live mitverfolgen, wie Kevin von Polizisten **verhaftet** wird. Sie sehen die Verhaftung, aber es gibt keinen Ton(!) zum Bild.



#### **Material:**

- Täterlaptop
- SpyCam Überwachungssoftware --> Hof des Wohnblocks

**Aufgabe:** Verhaftung live beobachten

## 11:30 (5 Min)

Kurz darauf sendet Daniel den SpielerInnen ein selbst gefilmtes **Handyvideo** der Verhaftung mit Ton. Kevin verrät Penelopes Aufenthaltsort - jedoch in Rätselform. Er geht davon aus, dass es die SpielerInnen nicht lösen können.

#### **Material:**

- Smartphone
- Handyvideo der Verhaftung

**Aufgabe:** Festnahme aus einer anderen Perspektive mit Ton neu erleben, neue Aufgabe erhalten

## 11:35-12:00 (25 Min)

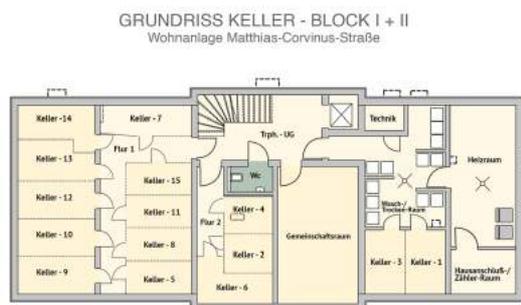
Die SpielerInnen untersuchen das Video, in Kevins Monolog sind **2 Hinweise** enthalten:

"Da ihr keinen **Plan** habt, werdet ihr Penelope nicht finden." --> Gebäudegrundriss der Wohnanlage  
"**Drei** tolle Tanten **tanzen Tango**..." --> Drillinge

### Lösung:

In der **Wohnung der Drillinge** befindet sich ein **alter Gebäudeplan der Wohnanlage** von 1939. Nach dem Krieg wurde die Wohnanlage umgebaut und bestehende Luftschuttkeller verschlossen. Auf dem historischen Plan ist ein Luftschuttbunker eingezeichnet der nicht am **modernen Grundriss der Wohnanlage** zu sehen ist, aber über ein ungenutztes Kellerabteil erreicht werden kann.

Die SpielerInnen sollen sich erinnern, dass sie den Plan am Vortag **im Appartement der Drillinge** gesehen haben bzw. in einem [Archiv-Artikel](#) über die Drillinge, in dem sie **alte Fotos** teilen und über das **Tango-Tanzen** sprechen.



© 2005

### Material:

- VR-Brille
- Smartphone
- VR-Raum: Drillinge --> alter Gebäudegrundriss
- Archiv-Wohnblock --> <http://derwohnblock.at/2015/06/30/geburtstagdrilling/>
- Moderner Grundriss des Wohnblocks --> <http://derwohnblock.at/ueber-uns/>

**Aufgabe:** Hinweise auswerten, VR Raum durchsuchen, Archiv durchsuchen, alten Gebäudegrundriss finden und mit modernem Grundriss der Wohnanlage vergleichen, **Daniel die Lösung übermitteln.**

12- 12.10

PAUSE

## 12:10-12:35 (25 Min)

Daniel und seine Freunde begeben sich in zum geheimen **Versteck im Keller**. Da es im Keller keinen Empfang gibt, können sie in der Zeit nicht mit den SpielerInnen über WhatsApp kommunizieren. Die SpielerInnen sollen via **Spycam** (ohne Ton) die Szene in Echtzeit mitverfolgen. Die Freunde lösen beim Eindringen in den Keller einen **Sicherheitsalarm** aus, können aber die Kellertüre hinter der Penelope gefangen ist nicht öffnen.

Sobald der Alarm aktiviert wurde öffnet sich ein Schlangenkäfig - die SpielerInnen erkennen via Spycam, dass die Freunde und Penelope in Gefahr sind, ihnen aber nicht bescheid geben. Indem die SpielerInnen **Quiz-Sicherheitsfragen** unter Zeitdruck korrekt beantworten können sie den **Alarm deaktivieren**, den Käfig der Schlange schließen und Penelope befreien.



### **Material:**

- Spycam Sicherheitsquiz
- Täter-Laptop

**Aufgabe:** Fragen zu Netzsicherheit, IT und Artenschutz unter Zeitdruck beantworten, Teamwork, Penelope retten

## 12:35 (5 Min)

SpielerInnen erhalten ein **Handy Video von Daniel**. Er bedankt sich für die Hilfe und Rettung von Penelope.

### **Material:**

- Handyvideo mit Danksagung
- Smartphones

**Aufgabe:** Lob erhalten, Danksagung

## **12:40 – Ende und Auflösung**

Die SpielerInnen erhalten zum Dank Kuchen und ein Klassenschwein. Es darf eine kleine Party stattfinden.

**Material:**

- Kuchen
- Stoffschwein
- Urkunde

**Aufgabe:** Zusammenfassung und erfolgreichen Abschluss feiern

13- 13.5

PAUSE

## **13.5-14.00 – Befragung und Feedback**

### *Ein Schwein für einen Tag*

ist im Rahmen des Forschungsprojektes TraEX am ICTM/Forschungsgruppe Media Creation, der Fachhochschule St. Pölten entwickelt und produziert worden.  
(c) Fachhochschule St. Pölten 2016

ARG-Entwicklungsteam:

**FH-Prof. Dr. Rosa von Suess (Leitung Entwicklung und Produktion)**

**Dipl.-Ing. Jennifer Biechele, BA (Hons) (Entwicklung, Design, Produktionsmanagement)**

**Dipl.-Ing. Kerstin Blumenstein, BSc (Entwicklung, Produktion)**

**Dipl.-Ing. Thomas Ederer, BSc. (ARG Entwicklung, Produktion)**

**Harald Prochaska, MA (Entwicklung, Videoproduktion)**

**FH-Prof. Dr. Andreas Gebesmair (Projektleitung TraEx)**