ESCAPEBOX

ocean eye

Escape Rooms sind ein populäres aber aufwändiges Ausstellungsformat, sie erfordern gebaute, dekorierte Räume in die Rätsel integriert sind.

„Invert the existing design principle“

Bei der **escapebox** gilt es die anfangs hermetisch verschlossene Box schrittweise zu öffnen und tiefer in die Geheimnisse der Geschichte und die Räume, die sie entfaltet, einzutauchen und zu erforschen.

Mit der **escapebox** haben wir eine völlig neue Designlösung für Escape Games geschaffen.

Das modulare Prinzip bietet unterschiedlichen „Stories“ Platz, die einzelnen Elemente sind untereinander kombinierbar, jeweils 4 bilden eine Box.

So wird ein leichtes Handling der 1 x 1 x 2 m Elemente gewährleistet, das macht die **escapebox** ortsunabhängig, leicht transportierbar und sie kann in jedem größeren Raum gezeigt werden.

Escape rooms are a popular but elaborate exhibition format, they require built, decorated rooms in which puzzles are integrated.

"Invert the existing design principle"

The aim of the **escapebox** is to gradually open the initially hermetically sealed box and to dive into and explore the secrets of the story and the spaces it unfolds.

With the **escapebox**, we have created a completely new design solution for escape games.

The modular principle offers space for different "stories", the individual elements can be combined with each other, with four elements forming a box.

This ensures easy handling of the 1 x 1 x 2 metre elements, which makes the **escapebox** location-independent, easy to transport and it can be displayed in any large room.

ocean eye ESCAPEBOX

Im Spiel öffnen sich, je nach Element, verschiedene Räume, die ein unterschiedliches Setting haben.

Die Türen der Elemente werden zu gestalteten Wänden und vergrößern die Spielfläche. Laden und Hochschrankauszüge ergänzen und erweitern die Möglichkeiten.

Im konkreten Fall des „Ocean Eye“ geht es um eine **escapebox** zum SDG-Thema Mikroplastik im Meer.

So findet sich in einem Element ein Schreibtisch, im Nächsten ein Labor mit Mikroskop und im Dritten eine Glovebox für chemische Experimente. Vergleichsproben sind in den Laden zu finden, ein weiteres Experiment im Hochschrankauszug.

Depending on the element, different rooms with different settings open up in the game.

The doors of the elements become designed walls and enlarge the play area. Drawers and tall unit pull-outs complement and expand the possibilities.

In the specific case of the "Ocean Eye", the focus is on an **escapebox** on the SDG topic of microplastics in the sea.

There is a desk in one element, a laboratory with a microscope in the next and a glovebox for chemical experiments in the third. Comparative samples can be found in the drawers, another experiment in the tall cupboard pull-out.

ocean eye ESCAPEBOX

Die elektronische Logik der Rätsel wird von einem zentralen Technikteil versorgt, die Leitungen werden über Dach mit den ebenfalls oben verbundenen Elementen verbunden. Ein zentraler Sockel gewährleistet eine ebene Standfläche.

Im konkreten Fall des „Ocean Eye“ geht es um eine **escapebox** zum SDG-Thema Mikroplastik im Meer.

Escape Games haben schwierige und komplexe Handlungsabläufe, wo die Spieler auf einem vorgedachten dramaturgischen Wege Rätsel lösen, um weiterzukommen. Ein Hinweis gilt gefunden zu werden, der andernorts eingesetzt werden kann.

Wort, Bild und Gestaltung müssen so logisch ineinandergreifen, das diese Hinweise treffsicher zugeordnet werden können. Aber die **escapebox** darf keine Geheimnisse verraten, mit denen die Spieler (noch) nichts anfangen können und sie darf die Spieler nicht (völlig) in die Irre führen. Gleichzeitig muss sie aber mehrere Spieler beschäftigen.

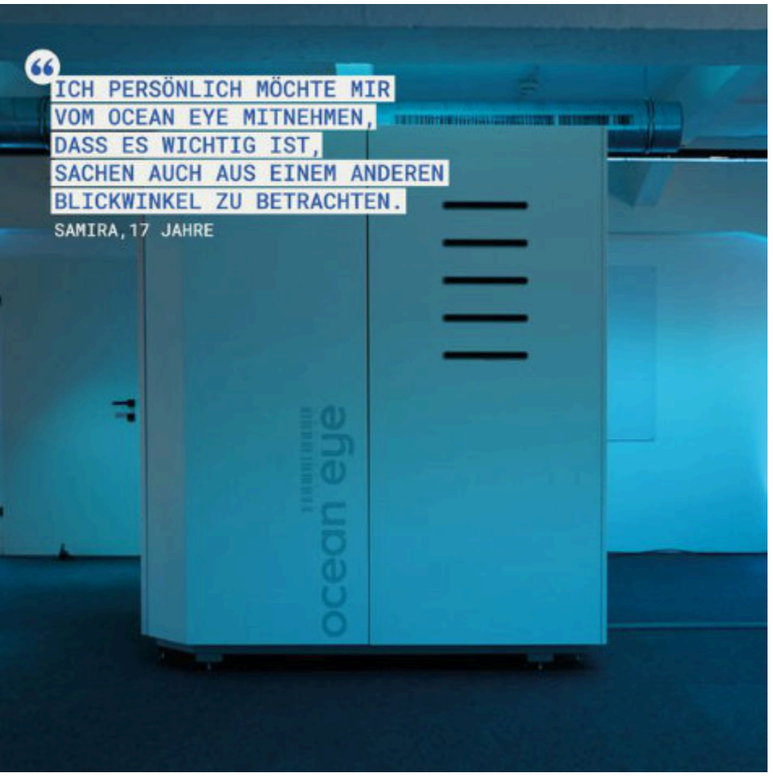
The electronic logic of the puzzles is supplied by a central technical part, the cables are connected to the elements, which are also connected at the top, via the roof. A central plinth ensures a level base.

In the specific case of "Ocean Eye", it is an **escapebox** on the SDG topic of microplastics in the sea.

Escape games have difficult and complex storylines where players solve puzzles along a predetermined dramaturgical path in order to progress. A clue has to be found that can be used elsewhere.

Words, images and design must interlock so logically that these clues can be accurately assigned. However, the **escapebox** must not give away any secrets that the players cannot (yet) use and it must not (completely) mislead the players. At the same time, it must keep several players busy.

ocean eye ESCAPEBOX



A cooperation project of :

Verein Science Center-Netzwerk

Mental Home e.U.

Kontakt:
Hansjörg Mikesch - Mental Home e.U.
office@mentalhome.eu , +43 664 3338536