

# HEXAPODA – Das Insektenlabor

Ein Escape-Adventure-Spiel im Museum Koenig Bonn

## Ziel und Inhalt

„HEXAPODA – Das Insektenlabor“ ist ein interaktives Escape-Adventure-Spiel (kurz *EscapeRoom*) in verschiedenen immersiven Erlebnisräumen, das mit vielen emotionalen Erlebnissen und herausfordernden Rätseln Museumsbesuchenden die Bedeutung von Insekten für Natur, Kultur und Gesellschaft näherbringt.

Zusätzlich erfahren Teilnehmende wissenswertes über die Biologie von Insekten, die Zusammenhänge zum Insektenrückgang, bauen Vorurteile und Ekel gegenüber Insekten ab und erlangen wertvolles Handlungswissen zur Förderung von insektenfreundlicher Landschaftsgestaltung.

## Zielgruppe

Der *EscapeRoom* ist in erster Linie für Schulklassen (Klasse 7 bis Oberstufe) und Familien bzw. Kleingruppen konzipiert.

## Spielmodus

Das gesamte *EscapeRoom*-Spiel findet in fünf Räumen statt, die sequentiell in einer festen Reihenfolge durchlaufen werden. Nach Lösung aller Rätsel in einem Raum öffnet sich automatisch der Zugang zum nächsten Raum.

Die Gruppenstärke beträgt mindestens 2 Personen (zum Lösen kooperativer Rätsel erforderlich) und maximal 6 Personen. Die Spieldauer ist auf 60 Minuten konzipiert. Durch das sequentielle Spieldesign wird eine Nutzung durch Schulklassen ermöglicht, die für einen Museumsaufenthalt ca. 2,5 Stunden einplanen.

Der gesamte Betrieb des *EscapeRooms* ist ausschließlich nach vorheriger Anmeldung und nur unter Aufsicht einer Spielleitung möglich. Diese heißt die Spielenden Willkommen, teilt Schulklassen in kleine Gruppen ein und geleitet die Spielenden in den ersten Raum. Während des Spiels ist jeder der Räume durch ein Kamerasystem von der Spielleitung beaufsichtigt. Über Funk kann die Spielleitung

mit den Spielenden in Dialog treten und auch, zur Einhaltung der Zeitspanne, Lösungstipps geben.

Der Arbeitsplatz der Spielleitung befindet sich an der Längsseite hinter dem *EscapeRoom* in einem abgeschlossenen Bereich. Aus diesem heraus hat die Spielleitung über „Tapetentüren“ jeweils direkten Zugang zu jedem der Räume. Über diesen Zugang werden die Räume vor dem Einlass der Folgegruppe auch gewartet und „zurückgesetzt“.

Der Betrieb ist in der Anfangsphase ausschließlich während der Öffnungszeiten des Museums geplant.

## Lokation im Museumsgebäude

Der *EscapeRoom* ist für das 2. Obergeschoß und dort in den nördlichen Umlauf geplant. Die Installation ist als eine geschlossene Raum-im-Raum-Konstruktion gedacht. Sie kann nicht umlaufen werden, da der Bereich der Spielleitung dahinter und daneben abgesperrt ist.

## Rohbau

Der *EscapeRoom* ist mit einer Grundfläche von etwa 55qm geplant (Länge ca. 20m, Tiefe 3 bis 6m, Höhe 315cm). Der höchste Punkt bleibt unterhalb der Deckenbeleuchtung, außerhalb des Rauch-Überwachungsbereichs.

Der Rohbau des *EscapeRooms* ist als Ständerbauwerk geplant, aus Rigips (Decke innen und Wand außen, dort doppelt) und OSB-Platten (Wände innen und hinten, Decke außen). Die vordere Außenwand ist als Attika erhöht und verwehrt den Blick auf Installationen auf dem Dach.

Innerhalb der Wände verlaufen die technischen Leitungen. Diese werden über das Dach nach hinten geführt, wo sie zur technischen Überwachung zusammenlaufen.

Der Kulissenbau für das immersive Erlebnis erfolgt direkt auf die OSB-Platten in den Räumen.

# Brandschutz und Entfluchtung

Bisher eingeplant:

- Materialien:  
Wände und Decke aus Rigips (va außen) und OSB-Platten, Kulissenbau aus BI-Materialien
- Betrieb:  
Die Räume können nur nach Anmeldung und unter Aufsicht einer Spielleitung betreten werden. Während des Spiels sind die Räume videoüberwacht. Der Betrieb ist (zunächst) nur während der Museums-Öffnungszeiten vorgesehen.
- Türen:  
Alle Spielräume haben eine Fluchttüre in den Museumsbereich. Eine Ausnahme ist „Schleuse 1“, die als Durchgangraum zwei Räume verbindet und Schiebetüren zu diesen hat. Die Spielleitung hat zusätzlich über „Tapetentüren“ aus dem Überwachungsbereich jeweils Zugang zu den Räumen.
- Museumsbereich:  
Der Museumsgang, in den der *EscapeRoom* als Raum-im-Raum gebaut werden soll, wird durch einen Linienmelder der Brandmeldezentrale überwacht. Die Gesamthöhe bleibt unterhalb des Museums-Beleuchtungssystems und damit unterhalb des überwachten Luftraums. Die Rauch-Wärme-Abzüge in den äußeren Fenstern zur Nordseite bleiben frei und sind über den Bereich der Spielleitung zugänglich.