



**MfL**

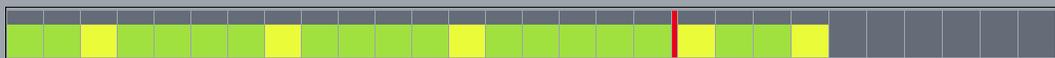
Medien  
für die Lehre

**RWTHAACHEN  
UNIVERSITY**

Dr. Marcus Gerards  
Dipl.-Inf. Paul Gamper

# GOOD ESCAPE





FORTSCHRITT

MISSIONSAUSWAHL



# Was muss ich tun, um zur Klausur zugelassen zu werden?

## Hausaufgaben

- ✓ Mindestens 50% aller Aufgaben richtig lösen
- ✓ Rechtzeitig abgeben



## Codescape

- ✓ Mindestens ca. 65% (18 von 28) aller Missionen richtig lösen
- ✓ Gesammelte Energiezellen können auf Missionen angerechnet werden
- ✓ Rechtzeitig abgeben



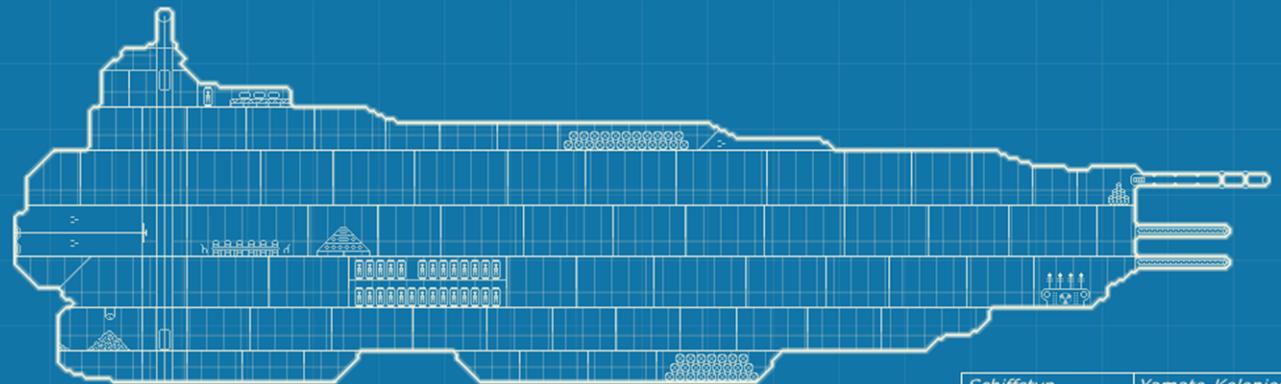


## Fortschrittsanzeige & Energiezellen

- Der „**Energiezellenbonus**“ wird automatisch auf **Missionen des gleichen Decks** angerechnet.
- Die angerechneten Missionen können aber dennoch gelöst werden. (**empfohlen!**)

Bonus wird gewährt, wenn:

- **alle Zellen** einer Mission eingesammelt wurden
- die Mission **nach Zeitplan absolviert** wurde, d.h. angerechnet werden kann



|                   |                            |
|-------------------|----------------------------|
| Schiffstyp        | Yamato-Kolonieschiff       |
| Tonnage           | 317.000                    |
| Abmessungen       | 315m/135m/90m              |
| Personenkapazität | 2750                       |
| Antrieb           | 10x DeFl 657, 4x SSDS 11-A |

## Einsatz von Energiezellen

1

Das Spiel wird auf einem  
PC/Mac im  
**Webbrowser** gespielt

2

Sie erhalten zum Start eine  
**Mail** mit einer Einführung  
und den **Zugangsdaten**

3

Das **Tutorial** erklärt die  
allgemeinen **Spielregeln**  
und **-abläufe**

4

In jeder Woche **müssen**  
3 – 5 Missionen  
gespielt werden

5

Sie müssen die **Missionen**  
innerhalb des **Zeitplanes**  
(siehe Mail) absolvieren

6

Die beste Vorbereitung auf  
die Missionen ist die  
**Vorlesung**

## Spielregeln

Technische Probleme, Kritik, Anregungen, sonstiges?

[progra@medien.rwth-aachen.de](mailto:progra@medien.rwth-aachen.de)

Fragen zur Programmierung?

**Wenden Sie sich an Ihre Tutorin / Ihren Tutor!**

**Kontakt**