



MfL

Medien
für die Lehre

**RWTH AACHEN
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 22 der 33 Missionen richtig lösen
- ✓ Gesammelte Energiezellen können auf Missionen angerechnet werden
- ✓ Rechtzeitig abgeben



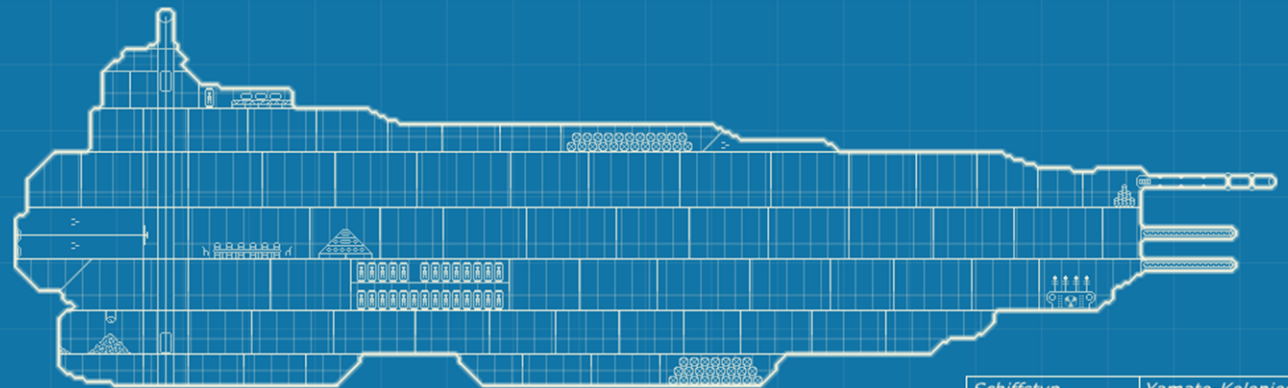


Fortschrittsanzeige & Energiezellen

- 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**
mehrere Missionen
gespielt werden

5

Sie müssen die **Missionen**
innerhalb des **Zeitplanes**
(wird rechtzeitig
angekündigt) absolvieren

6

Die beste Vorbereitung auf
die Missionen ist die
Vorlesung

Spielregeln

Technische Probleme, Kritik, Anregungen, sonstiges?

progra@medien.rwth-aachen.de

Fragen zur Programmierung?

Wenden Sie sich an Ihre Tutorin / Ihren Tutor!

Kontakt