FIXVISION.



THE SOLVAY SOLUTION

HANDLEIDING

Inhoud.

Inhoud. 2

Handleiding Immersive Escaperoom Solvay Solution 3

- **Verhaal** 3
- **Opstarten & Virtual Room** 4
  - Inlog scherm 4
  - Virtual room 4
- **Aanpassen inhoud** 5
- **Algemeen** 6
- **Minigames** 7
  - AB quiz 7
  - ABCD quiz 7
  - Cryptex roll: juist/onjuist 8
  - Image Quiz 8
  - Wordcloud 8
  - Connect quiz (2D quiz) 8
  - Slimste mens 9
  - Hendel game 9
  - Geheugen game 9
- **Tijdmachine onderdelen** 10
- **Scene 1: Startscherm, introductie en tijdreis** 10
- **Scene 2: Aankomst en main hall** 11
  - Objecten en minigames 11
- **Scene 3: Einstein kamer** 12
  - Objecten en minigames 12
- **Scene 4: Curie kamer** 13
  - Objecten en minigames 13
- **Scene 5: Heisenberg kamer** 14
  - Objecten en minigames 14
- **Scene 7: Lorentz kamer** 16
  - Objecten en minigames 16
- **Scene 8: Einde** 17
  - Situatie 1: succesvol 17
  - Situatie 2: mislukt 17

Algemene info. 18

- **Updates** 18

Handleiding Immersive Escaperoom Solvay Solution

In dit document vind je alle benodigde informatie voor het spelen van de Immersive Escaperoom Solvay Solution: het opstarten, het algehele verhaal en de opzet van de game, de verschillende minigames die aan bod komen en hoe je de inhoud kan aanpassen.

• Verhaal

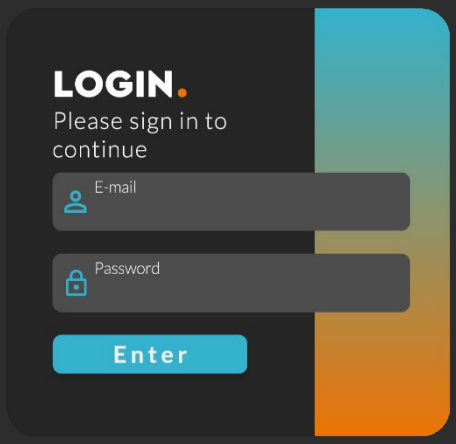
Solvay Solution is een spannende en meeslepende immersive escaperoom. De spelers krijgen middels een video wat achtergrondinformatie over de ruïnes van kasteel Solvay. Vervolgens reizen ze ‘per ongeluk’ terug in de tijd. Naar 1927, enkele momenten voordat de mysterieuze explosie plaatsvind in kasteel Solvay.

Als ze aankomen blijkt dat de tijdmachine kapot is: er zijn een aantal essentiële onderdelen die ontbreken. Deze krijgen ze bij het doorlopen van de kamers, waarbij ze verschillende objecten moeten zoeken en daaraan gekoppelde minigames spelen. Bij elke minigame zijn er tevens batterijen te winnen.

Het doel van het spel is om, binnen de gestelde tijd, zowel genoeg batterijen als de ontbrekende tijdmachine onderdelen te verzamelen om terug te kunnen keren naar de huidige tijd.

De escaperoom wordt begeleid door Edmund Solvay, de voice-over van een fellow player en tekst pop-ups.

• Opstarten & Virtual Room



Inlog scherm

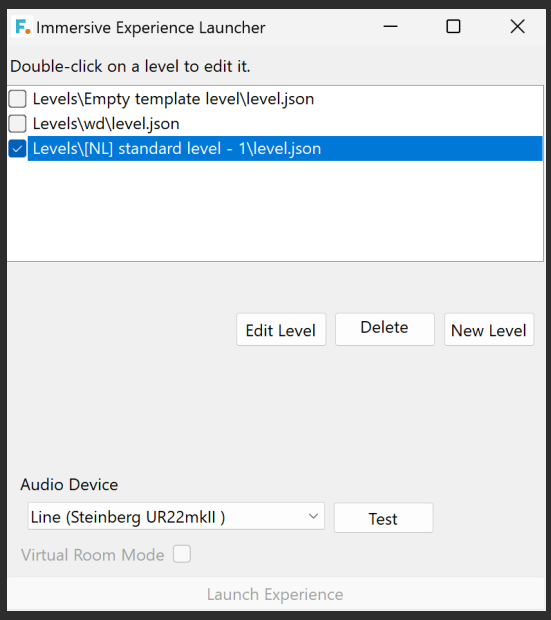
Bij het opstarten van de game wordt u gevraagd om uw inloggegevens in te voeren. Gebruik het toetsenbord om deze gegevens in de aangegeven velden in te vullen. Informatie over uw account, licenties en uw wachtwoord gegevens vind u op: https://www.login.fixvision.nl

Virtual room

De virtual room modus is ontwikkeld om de escaperoom ook te kunnen gebruiken op een niet-immersive computer. Zo kan u thuis of onderweg ook aan de slag met het maken van levels.

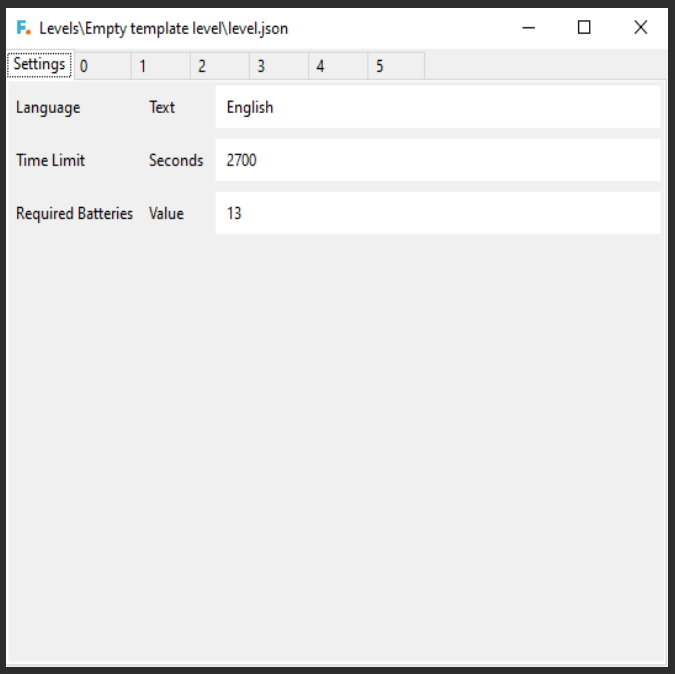
Let op: de Solvay Solution is alleen beschikbaar voor Windows OS.

1. Start de ervaring door in de map op `'LevelEditor.exe'` te klikken.
2. In het venster dat zich opent ziet u alle beschikbare levels
3. Met de knoppen `'New Level'` `'Delete'` en `'Edit Level'` kan u respectievelijk een nieuw level aanmaken, een level permanent verwijderen of een level aanpassen.
4. Vink de optie `'Virtual room mode'` aan om het spel op een niet immersive computer te spelen.
5. Selecteer een level om te spelen en druk onderaan op `'Launch Experience'`
6. De virtual room mode is ook in en uit te schakelen met de toetsencombinatie Ctrl + R.
7. In deze modus kan u naar voren en achteren bewegen met de 'W'- en 'S'-toets en naar links en rechts met de 'A'- en 'D'-toets.
8. U kunt rondkijken door de rechtermuisknop ingedrukt te houden en de muis te bewegen.



Aanpassen inhoud

Zoals in het vorige blok beschreven kan u de inhoude van een level aanpassen door in de level editor een level te selectern en op `'Edit Level'` Te klikken. Dit brengt u naar het hier onder afgebeelde menu.



Het menu is opgedeeld in een aantal tabbladen. Een voor iedere kamer (0-5). In de tabbladen vind u sub-tabbladen voor de verschillende minigames(1-1, 1-2 etc). wanneer er een derde niveau tabladen beschikbaar is als u een minigame selecteert betekent dit dat er na de minigame een boodschap te zien is. Deze is specifiek bedoeld voor, en alleen te zien wanneer er een fout antwoord gegeven wordt.

Om de vragen en antwoorden van een minigame aan te passen is het sterk aan te raden van te voren alle benodigde afbeeldingen te verzamelen en deze in de desbetreffende level folder te zetten. Deze folder vind u door in de game folder op de `'Levels'` Snelkoppeling te klikken en vervolgens de folder van het aan te passen level te openen.

In het Settings tabblad van het level kan u een aantal parameters aanpassen.

- Language: Vul hier `'English'` in voor Engels gesproken game, vul `'Dutch'` in voor een Nederlands gesproken game
- Timelimit: hoe lang de deelnemers totaal over de game mogen doen in seconden.
- Required Batteries: Hoevel 'batterijen' de spelers in het spel moeten behalen om de game te winnen. Batterijen worden verder op in de handleiding uitgelegd.

- # Algemeen

Er zijn een aantal algemene zaken die tijdens de gehele game gelden.

Tijd

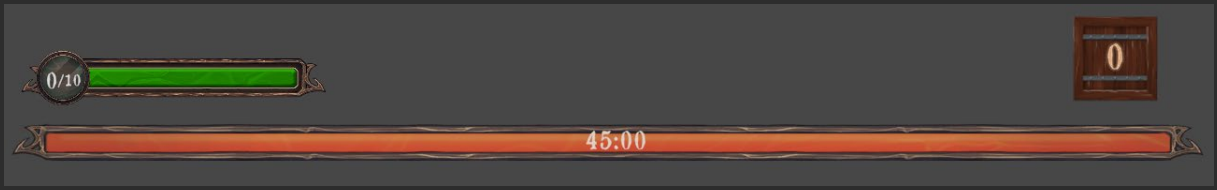
De spelers krijgen een vooraf ingestelde tijdslimiet om het spel te voltooien. De tijd wordt middels een oranje balk aangegeven. Wanneer dit niet gelukt is, spoelt de game door naar het ‘verliezers’ einde.

Progress bar

In elke kamer zijn er een aantal objecten die de spelers moeten vinden. De groene ‘progress bar’ laat zien hoeveel objecten gevonden moeten worden en hoeveel er al gevonden zijn.

Batterijen

Per minigame kunnen er met goede antwoorden batterijen gewonnen worden. Aan het einde van de game hebben de spelers een zelf in te stellen aantal batterijen nodig.De hoeveelheid batterijen wordt weergegeven middels de houten kist die rechtsonder in beeld te zien is.



Objecten

Per kamer zijn er een aantal objecten die de spelers moeten vinden. Deze objecten moeten volgens een bepaalde volgorde gevonden worden. Dit wordt middels hints aangeduid. Aan de meeste objecten zijn minigames gekoppeld. Als de spelers moeite hebben met het vinden van het volgende object, dan krijgt deze een wit gloeiend randje. Bij het aanklikken van de objecten, krijgen de spelers twee opties: ‘onderzoeken’ of ‘sluiten’



Minigames

In de gehele game zijn in totaal 28 mini games, die bestaan uit 8 soorten.

- AB vragen
- ABCD Vragen
- Juist/Onjuist vragen
- Afbeelding vragen.
- Wordcloud
- Connect quiz
- Slimste mens
- Hendel combinatie game
- Geheugen game

Bij een aantal games is het noodzakelijk om op de ‘check’ knop drukken wanneer alle antwoorden ingevuld zijn. Hierna komt naar voren of het antwoord juist of onjuist is en eventueel een tekst pop-up met informatie over het (juiste) antwoord. Wanneer een tekst pop-up na een antwoord gewenst is, dan kan deze in de level editor ingevuld worden, wanneer dit niet gewenst is kan u het veld leeg laten.

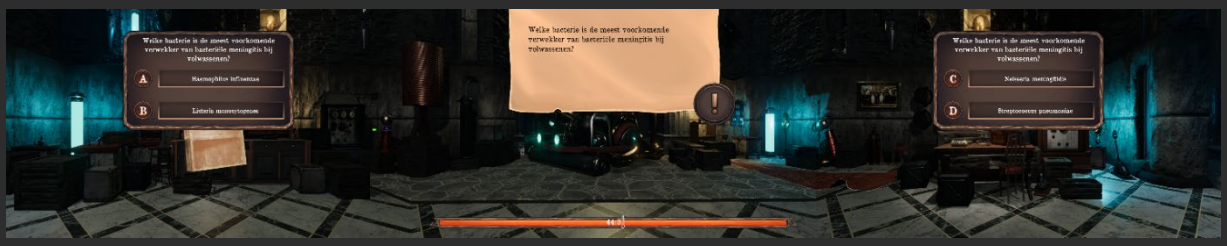
AB quiz

Vraag met twee soorten antwoorden, waarvan een antwoord correct is. Dit spel bestaat vaak uit een reeks met meerdere AB vragen. De speler heeft een kans.



ABCD quiz

Vraag met vier soorten antwoorden, waarvan een antwoord correct is. De speler heeft twee kansen.



Cryptex roll: juist/onjuist

Een vraag/stelling met vier antwoorden. Bij elk antwoord moet de speler aangeven of het juist of onjuist is. De speler heeft drie kansen.

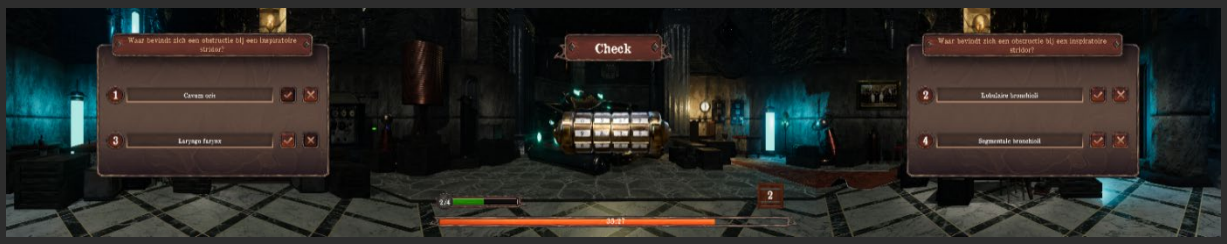


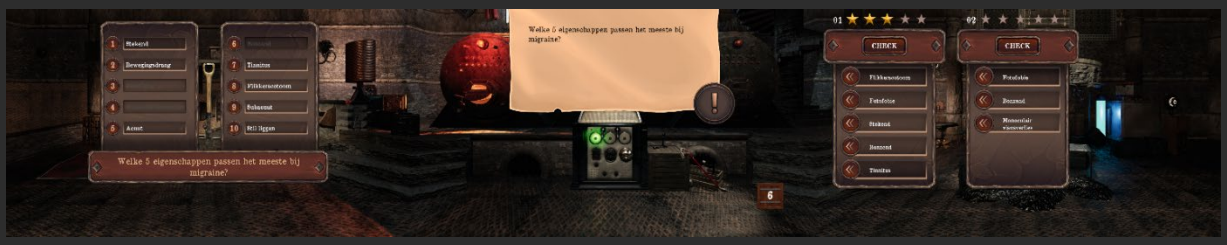
Image Quiz

Een vraag met vier antwoorden in de vorm van afbeeldingen, waarvan één antwoord correct is. De speler heeft drie kansen.



Wordcloud

Een vraag waarbij meerdere antwoorden goed zijn. De hoeveelheid sterren die oplichten staan gelijk aan de hoeveelheid juiste antwoorden. De speler heeft drie kansen.



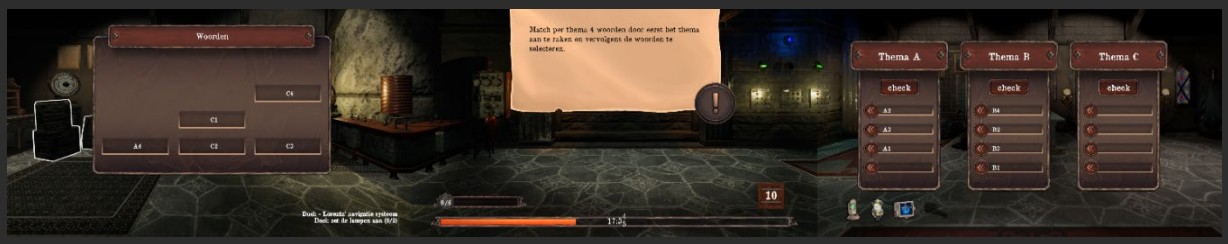
Connect quiz (2D quiz)

Verbind de kleur aan het goede woord. De speler heeft drie kansen.



Slimste mens

Er zijn een aantal onderwerpen met verschillende woorden in beeld. Aan de spelers de taak om de juiste woorden aan de onderwerpen te koppelen.



Hendel game

Door aan de verschillende hendels te trekken krijgen de spelers een code in beeld. Zet de hendels in de juiste positie om zo het gevraagde getal te krijgen.



Geheugen game

Vier (ABCD) antwoorden met verschillende nummers komen in beeld. De spelers moeten in een korte tijd de nummers (samen) onthouden. Die nummers moeten hun vervolgens in de juiste volgorde plaatsen.



• Tijdmachine onderdelen

Na het doorlopen van alle minigames is de kamer uitgespeeld en krijgen de spelers het ontbrekende tijdmachine onderdeel. Dit geldt ook als ze de minigames niet allemaal goed hebben beantwoord. Rechtsonder is de voortgang van de onderdelen te zien zien:

- Tijdsysteem van Albert Einstein
- Uranium kristal van Marie Curie
- Navigatie systeem van Werner Heisenberg
- Ontstekingssysteem van Hendrik Lorentz

• Scene 1: Startscherm, introductie en tijdreis

In deze scene krijgen de spelers in een video een algemene introductie van het verhaal. Hoe ze terecht komen in het verleden, en ze zien de tijdreis.







• Scene 2: Aankomst en main hall

De spelers zijn aangekomen in het kasteel en zitten in een houten kist. Om deze kist open te krijgen, moet elke muur aangeraakt worden om zo de panelen omver te ‘duwen’. De kist valt open en ze staan in de main hall.

De main hall is de grote zaal van het kasteel. Dit is de eerste scene waar minigames gespeeld gaan worden. Ook krijgen ze informatie over verschillende assets: de batterijen en de ‘progress bar’. In deze kamer krijgen de spelers nog wat achtergrond informatie over de conferentie. Het doel is het verzamelen van batterijen en de plattegrond van het kasteel.



Objecten en minigames

De spelers verkennen de ruimte en moeten objecten vinden. Middels tekst pop-ups krijgen ze hints. In totaal kunnen er 6 batterijen in deze kamer verzameld worden. De objecten moeten volgens onderstaande volgorde aangeklikt worden. Wanneer er te vroeg op een object wordt geklikt, staat er nog geen ‘onderzoeken/inspect’.

Object	Locatie	Muur	Minigame	Nummer	Batterijen
Dagboek	Op de kast	Links	ABCD	0-1	1
Foto	Aan de muur	Rechts	4x AB	0-2, 0-3, 0-4, 0-5	4
Cryptex roll	Op het bureau	Links	Cryptex roll	0-6	1
Tijdmachine	Op de grond	Midden	-		-

- Dagboek. Achtergrondinformatie over de twee dagen na de conferentie vanuit het oogpunt van Solvay.
- **Foto conferentie.** Vier wetenschappers zijn van de foto verdwenen. De spelers moeten de foto weer compleet maken middels een minigame.
- **Cryptex roll.** In de cryptex roll zit een plattegrond van het kasteel met de verschillende kamers.
- **Tijdmachine.** Solvay geeft informatie over de machine, de ontbrekende objecten en het verdere verloop van de game.

• Scene 3: Einstein kamer

De spelers beginnen in een donkere kamer. Als eerste moeten ze het licht aan doen.

Het doel van deze kamer is om het timersysteem te vinden. Zodra deze is gevonden, moet het worden opgeladen om deze werkend te krijgen.



Objecten en minigames

De spelers moeten de ruimte volgens een bepaalde volgorde verkennen. Als ze een object te vroeg aanklikken, dan kunnen ze er niks mee doen. Dit wordt middels tekst pop-ups aangegeven. In totaal kunnen er 7 batterijen in deze kamer verzameld worden.

Object	Locatie	Muur	Minigame	Nummer	Batterijen
Tafellamp	Op bureau	Links	ABCD	1-1	1
Schilderijen	Aan de muur	Links	-		-
Reageerbuisjes	2x rood,1x wit, 2x blauw	verspreid	5x stellingen	1-2 tm 1-6	5x1
Reageerbuisjesrek	Op tafel	Midden			
Hendels	1e op de grond 2e aan de muur	Linker Rechter	AB	1-7	1
Tijdsysteem	Middelste elektriciteit generator	Midden	-		-

- **Tafellamp.** Op het zwarte bureau staat een tafellamp. Doe deze aan om de schilderijen op te lichten.
- **Schilderijen.** Op de schilderijen komen getallen te staan. Deze staan voor de hoeveelheid reageerbuisjes die gevonden moeten worden. De getallen verschijnen met het spelen van de minigames. De getallen zijn: 2x rood, 1x wit en 2x blauw.
- **Rek met reageerbuisjes.** Nadat alle reageerbuisjes gevonden zijn, worden deze aangevuld in het rek. Klik op het rekje om de 1e elektriciteit generator te ontsteken.
- **Hendels.** Trek aan de hendels om de tweede en derde elektriciteit generator te ontsteken. De generator wordt geactiveerd middels een minigame.
- **Tijdsysteem.** Na het ontsteken van alle generatoren, verschijnt de tijdmachine. Klik erop om naar de volgende kamer te gaan.

• Scene 4: Curie kamer

In de Curie kamer moeten de spelers batterijen verzamelen en het productieproces van het Nucleaire Kristal voltooien. Hiervoor moeten de reactoren worden opgewarmd.

Wanneer de houten kist op de plank aan de linkerkant aangeraakt wordt, valt deze naar beneden. Het breekt en een schop wordt onthuld. De schop is nodig om stapels kolen in de reactoren te krijgen. De schop gaat naar de eerste stapel kolen en vult de eerste reactor. Er zijn nog twee stapels die moeten worden onthuld door de kamer te verkennen.

Zodra alle reactoren zijn gevuld, verschijnt de Nucleaire Omvormer en kunnen de spelers doorgaan naar de volgende kamer.



Objecten en minigames

De spelers moeten de ruimte volgens een bepaalde volgorde verkennen. Als ze een object te vroeg aanklikken, dan kunnen ze er niks mee doen. Dit wordt middels tekst pop-ups aangegeven. In totaal kunnen er 5 batterijen in deze kamer verzameld worden.

Object	Locatie	Muur	Minigame	Nummer	Batterijen
Krat	Op muurplank	Links	-		-
Schop	Op de grond	Links	Picture quiz	2-1	1
3 kolencontainers	Op de grond	Rechts	Picture quiz	2-2	1
Koevoet	Op de grond	Midden	-		-
Schop	Op de grond	Links	Rank the words	2-3	1
Hendel	Op de grond	Links	-		-
Schop	Op de grond	Rechts	Rank the words	2-4	1

- **Houten krat met kolenschop.** Houten krat valt kapot op de grond en er verschijnt een schep. Na het beantwoorden van een Picture Quiz wordt 1e reactor gevuld.
- **3 kolencontainers.** Voor de reactor zijn er meer kolen nodig. Deze haal je uit de drie kolencontainers door een picture quiz te beantwoorden.
- Voor de derde kolencontainer is er een koevoet nodig om de klemmende deur te openen. De reactor wordt werkend gemaakt door het beantwoorden van een wordcloud.
- **Hendel kolenmachine.** Om de 3e reactor te vullen, trek je aan de hendel voor meer kolen.
- **Nucleaire omvormer.** Na het vullen van alle reactors, kan je de omvormer uit de kast op het middelste scherm halen.

• Scene 5: Heisenberg kamer

In de Heisenberg kamer moeten de spelers batterijen verzamelen en ontsnappen door de deuren te openen. Hiervoor moeten de drie schakelaars in corresponderende standen staan. Zodra de deuren worden geopend, Heeft Solvay de locatie van het navigatiesysteem gevonden.



Objecten en minigames

De spelers moeten de ruimte volgens een bepaalde volgorde verkennen. Als ze een object te vroeg aanklikken, dan kunnen ze er niks mee doen. In totaal kunnen er 5 batterijen in deze kamer verzameld worden.

Schakelaar 1

Object	Locatie	Muur	Minigame	Nummer	Batterijen
Kluis	Op de grond	Links	-		-
Pot hersenen	Op Bureau	Rechts	Connect quiz	3-1	1
Kluis 1 en tang	Op de grond	Links	-		-
Brandend boek	In openhaard	Links	-		-
Boek	OP de grond	Links	ABCD	3-2	1
Schakelaar 1	Aan de muur	Rechts	-		-

- **Kluis 1.** Door de kluis te onderzoeken wordt je aangezet om rond te zoeken.
- **Pot met hersenen.** Op de bodem van deze pot staat een code waarmee kluis 1 geopend kan worden. De code verschijnt middels het beantwoorden van een Connect quiz.
- **Kluis 1 en tang.** Bij het openen van de kluis verschijnt er een tang.
- **Brandend boek.** Met de tang pak je het brandend boek uit de haard, vervolgens komt er een ABC-quiz. In het boek staat dat de linker hendel van deuren naar beneden moet.

Schakelaar 2

Object	Locatie	Muur	Minigame	Nummer	Batterijen
Muur kluis	In de muur	Rechts	-	-	-
Standbeeld	Op bureau	Links	ABCD	3-2	1
Muur kluis	In de muur	Rechts	ABCD	3-3	1
Schakelaar 2	Aan de muur	Rechts	-	-	-

- **Muur kluis:** Door de kluis te onderzoeken wordt je aangezet om rond te zoeken.
- **Standbeeld.** Aan de onderkant van het standbeeld staat een code waarmee de muur kluis geopend kan worden.
- **Muur kluis.** Na het invullen van de code, moet er een ABCD-quiz vraag beantwoord worden. Uit de kluis komt een notitie dat de middelste hendel naar beneden moet worden geplaatst.

Schakelaar 3

Object	Locatie	Muur	Minigame	Nummer	Batterijen
Grammofoonplaat	In het bureau	Midden	-	-	-
Grammofoonspeler	Naast de kluis	Links	-	-	-
Klok	Muur	Midden	ABCD	3-4	1
Schakelaar 3	Aan de muur	Rechts	-	-	-
Navigatie systeem	Kast	midden	-	-	-

- **Grammofoonplaat.** In een bureau ligt er een grammofoonplaat. Deze is nodig om de grammofoonspeler af te laten spelen.
- **Grammofoonspeler.** De grammofoonspeler speelt met de plaat een nummer af, waar ‘3 uur’ wordt genoemd.
- **Klok.** De klok wordt op 3 uur gezet. Hierna moet er een ABCD-quiz beantwoord worden. Uit de klok komt een notitie dat de rechter schakelaar naar boven moet worden geplaatst.
- **Navigatie systeem:** nadat Solvay de kamer in komt wijst hij je er op dat het navigatie systeem in het kastje onder de klok ligt.

• Scene 7: Lorentz kamer

Het doel van deze kamer is om de geheime deur op de middelste muur te openen en het ontstekingssysteem te krijgen. Dit doen de spelers door twee hendels te vinden en de deur te klemmen.



Objecten en minigames

De spelers moeten de ruimte volgens een bepaalde volgorde verkennen. Als ze een object te vroeg aanklikken, dan kunnen ze er niks mee doen. In totaal kunnen er 4 batterijen in deze kamer verzameld worden.

Object	Locatie	Muur	Minigame	Nummer	Batterijen
Schilderij	Aan de muur	Middel	-	-	-
kisten	Op de grond	Links	-	-	-
2x paneel	Aan de muur	Links	2x AB	4-1, 4-2	2
Hendel 1	Aan de muur	Links	-	-	-
muurkleed	Muur	Rechts	Slimste Mens	4-3	1
Hendel 2	Muur	Rechts	-	-	-
Deurhendel	Op de grond	Midden	-	-	-
Grote balk	Tegen de muur	Links	Connect quiz	4-4	1
Hendel 1 of 2	Aan de muur	Links/Rechts	-	-	-
Ontsteking	In de gang	Midden	-	-	-

Schilderij. Als je op het schilderij aan de muur klikt, staat er een boodschap op: "Om de geheime deur te openen, moet je hem van stroom voorzien! Zoek de twee stroomschakelaars."

Hendel 1: kisten. De 1e hendel zit aan de linker muur, verborgen achter een paar kisten. De speler moet eerst de panelen aan weerszijde aanzetten. Vervolgens kan de linker lamp aan.

Hendel 2: muurkleed. De 2e hendel zit op de rechter muur, verscholen achter een muurkleed. De speler moet een slimste mens quiz doen. Vervolgens kan de rechter lamp aan.

Deurhendel. Na het inschakelen van de stroom, kan de deurhendel bewogen worden en gaat de geheime deur open. Echter kan deze niet betreden worden, vanwege het water op de vloer en de elektriciteit die aan staat. Zodra de elektriciteit uit gezet wordt, gaat de deur weer dicht.

Grote balk. Om de kamer te kunnen betreden, is er blokkade nodig om de deur open te houden. In de kamer staat er een grote balk die onder de deur gezet kan worden.

Ontstekingssysteem. Zet de elektriciteit uit doormiddel van een van de hendels. Hierna kan het ontstekingssysteem opgehaald worden.

• Scene 8: Einde

Deze scene begint met het installeren van de verzamelde onderdelen. Vervolgens moet de tijdmachine opgestart worden doormiddel van een opstart-sequentie. In deze sequentie zitten de laatste twee minigames. In deze minigames kan de speler zowel batterijen winnen als verliezen.

Hierna zullen alle verzamelde batterijen in de tijdmachine geladen worden. Dit bepaald of de spelers het goede of het slechte einde te zien krijgen



Object	Locatie	Muur	Minigame	Nummer	Batterijen
Onderdelen	In het dashboard	Midden	-	-	-
Opstartten 1	In het dashboard	Midden	Geheugen game	5-2	+3/-3
Opstartten 2	In het dashboard	Midden	Hendel game	5-1	+3/-3

Situatie 1: succesvol

Bij een succesvol eind is het kasteel nooit geëxplodeerd geweest. De spelers reizen terug naar de huidige tijd. Ze staan voor het kasteel dat nu bewoond is door een achterkleinzoon van Solvay.

Situatie 2: mislukt

Bij een mislukt eind zitten de spelers vast in het kasteel en kunnen niet terug reizen. In de huidige tijd verschijnt er een breaking news item op de televisie. Na een bezoek aan de ruïnes van kasteel Solvay zijn er zes toeristen en een gids verdwenen. Daarbij is het mysterie van het kasteel alleen maar groter geworden.

Algemene info.

Voor meer informatie over Immersive- trainingen en ervaringen voor Immersive Rooms en VR-brillen kijk op: www.fixvision.nl

- ## Updates

Fixvision werkt handleidingen van tijd tot tijd bij. Kijk voor de meest recente versie van de handleiding op de website.

FIX
VISION.

REGULUSWEG 11
2516 AC DEN HAAG
KVK 52518345

CONTACT INFORMATIE

CONTACT@FIXVISION.NL
WWW.FIXVISION.NL