Errungenschaften – „Wicki und der Lampencode“

Lösungsübersicht für Lehrkräfte · @Susa

Überblick

Das Spiel hat 26 Errungenschaften in vier Farben. Die Kinder sehen sie über den Pokal oben rechts. Geheime Abzeichen erscheinen dort nur als lila Fragezeichen, bis sie gefunden sind.

Kategorie	Farbe	Anzahl	Wofür
Geschichte	Gold	8	Kapitel und Tutorial abschließen
Üben	Silber	6	Aufgaben in den Übungsräumen
Minispiele	Kupfer	4	die Minispiele in den Übungsräumen
Geheim	Lila	8	Entdecken und Ausprobieren in den Räumen

Wichtig für die Planung: Einige Räume gibt es erst ab einem bestimmten Kapitel. Palus Büro ab Kapitel 3, Torhaus und Leitstand ab Kapitel 4, Zellentrakt und Wäscherei erst im Finale. Alle Käsestücke und alle Bits sind deshalb erst im Finale vollständig erreichbar.

Geschichte, Üben und Minispiele

Abzeichen	Farbe	So erreicht man es	Ab
Erster Arbeitstag	Gold	Tutorial abschließen (Protokollbuch aus der Wache nehmen)	Prolog
Palu, du irrst dich!	Gold	Palu beweisen, dass 7 Lampen für 100 Codes reichen	Kapitel 1
Nachtschicht	Gold	Kapitel 1 abschließen	Kapitel 1
Spurensucher	Gold	Kapitel 2 abschließen (Hellas Zettel entschlüsseln, Palu überzeugen)	Kapitel 2
Codeknacker	Gold	Kapitel 3 abschließen	Kapitel 3

Abzeichen	Farbe	So erreicht man es	Ab
Zeichendeuter	Gold	Kapitel 4 abschließen (ORDEN am Terminal eingeben)	Kapitel 4
Ausbildung bestanden	Gold	Wicki im Finale erwischen	Finale
Heft-Held	Gold	Karis Ausbildungsheft öffnen, wenn alle vier Merkkästen freigeschaltet sind	Kapitel 4
Stellenwert-Profi	Silber	10 Aufgaben im Übungsraum „Dual → Dezimal“ richtig lösen	Kapitel 2
Restlos glücklich	Silber	10 Aufgaben im Übungsraum „Dezimal → Dual“ richtig lösen	Kapitel 3
Mein Name in Bits	Silber	Übungsraum „ASCII“ → „Mein Name“: alle Buchstaben des Vornamens als Byte einstellen	Kapitel 4
Fehlerfrei	Silber	10 Aufgaben hintereinander ohne Fehler (in einem beliebigen Übungsraum)	Kapitel 1
Knobel-Ass	Silber	alle Knobelaufgaben eines Kapitels lösen (Reiter „Knobeln“)	Kapitel 1
Ohne Glühbirne	Silber	ein Kapitel abschließen, ohne die Tipp-Glühbirne anzuklicken. Automatisch eingeblendete Hinweise zählen nicht	Kapitel 1
Laternen-Blitz	Kupfer	Minispiel „Laternen-Blitz“ (Übungsraum Lampencode): 15 Zahlen in 90 Sekunden einstellen	Kapitel 1
Schlüsselmeister	Kupfer	Minispiel „Zellenschlüssel“ (Übungsraum Dual → Dezimal): alle 10 Zellen ohne Fehlversuch öffnen	Kapitel 2
Wäsche-Sortierer	Kupfer	Minispiel „Wäsche-Sortierer“ (Übungsraum Dezimal → Dual): alle 5 Runden fehlerfrei	Kapitel 3
Bit für Bit	Kupfer	Minispiel „Bit für Bit“ (Übungsraum ASCII): 5 Buchstaben bilden	Kapitel 4

Geheime Abzeichen (lila)

Abzeichen	So erreicht man es	Ab
Käse-Kenner	Alle 8 Käsestücke einsammeln (eins pro Raum, siehe unten) und Byte in der Wache geben: Käse in der Leiste auswählen, dann auf Byte klicken. Pro Klick frisst Byte ein Stück	Finale
Familie komplett	Alle 8 Bits finden (eins pro Raum, siehe unten) und anklicken. Das Bit flitzt zurück zu Mama Byte	Finale
Koffein-Held	In der Wache Karis Tasse vom Schreibtisch nehmen, an der Kaffeemaschine füllen und Kari geben, egal wo sie gerade steht	Prolog
Spieglein, Spieglein	In Palus Büro fünfmal auf sein Selbstporträt klicken	Kapitel 3
Tagezähler	Im Zellentrakt die Strichliste an Zelle 7 anklicken und 1011_2 = 11 eingeben	Finale
Festbeleuchtung	Am Schaltkasten alle 7 Hoflampen gleichzeitig einschalten (im Schaltkasten-Rätsel oder danach beim freien Schalten)	Kapitel 1
Stromsparer	Nach Abschluss von Kapitel 1 nachts am Schaltkasten alle Hoflampen ausschalten (in Kapitel 1, 4 oder im Finale)	Kapitel 1
Mausflüsterer	Zehnmal mit Byte in der Wache sprechen (auf Byte klicken)	Prolog

Im Rucksack sehen die Kinder, wie viele Bits sie schon gefunden und wie viele Käsestücke sie verfüttert haben.

Fundorte: Käse und Bits

In jedem der acht Räume liegt genau ein Käsestück und versteckt sich genau ein Bit (eine kleine Maus mit farbiger Schleife). Die Wache zählt mit, weil dort Mama Byte wohnt. Die Positionen beziehen sich auf das Spielbild.

Raum	Erreichbar ab	Käsestück	Bit (Schleifenfarbe)
Gefängnishof	Prolog	rechts unten auf dem Pflaster, vor dem Terminal am Tor	ganz links unten, vor dem Wachgebäude (rot)
Wache	Prolog	ganz links auf dem Boden, unter dem Schlüsselbrett	links neben dem Schreibtisch (grün)
Werkstatt	Kapitel 1	rechts oben auf dem Regal mit den Glühbirnen	rechts unten auf dem Boden (gelb)
Palus Büro	Kapitel 3	rechts auf dem Teppichrand, beim Bücherregal	ganz rechts unten in der Ecke (hellblau)
Torhaus	Kapitel 4	rechts der Mitte auf dem Boden, unter den Bildschirmen	in der Mitte vor dem Terminal (orange)
Leitstand	Kapitel 4	rechts unten, unter dem ASCII-Poster	rechts vor dem Tisch mit dem Bildschirm (lila)
Zellentrakt	Finale	ganz links unten am Eingang	ganz rechts unten vor Zelle 7 (weiß)
Wäscherei	Finale	rechts unten, neben den Wäschewagen	links unten vor den Waschmaschinen (rosa)

Wer im Finale „Ausbildung bestanden“ hat, kann danach weiter durch alle Räume laufen und die letzten Fundstücke einsammeln.