

Umění vyjednávat

Popis scénáře a návod

Kontext příběhu

Z neznámého důvodu byla unesena skupina vědců. Hráči jsou vysláni svým vedoucím, aby zjistili, co se stalo. Bohužel jsou chyceni a uzamknuti v místnosti. Je jim umožněno komunikovat se svým únoscem, aby se dozvěděli více o tom, co se stalo. Únosce však nebude mluvit, pokud mu hráči neposkytnou to, co požaduje.

Hráči se musí dostat ven dříve, než se únosce velmi rozzlobí a zapálením místnosti hráče zlikviduje.



Souhrnné vysvětlení

Fáze A – Hráči musí pochopit motivaci únosce pomocí stop, které najdou v místnosti. Tato fáze bude zaměřena na prozkoumávání místnosti, hledání indicií a pochopení jejich smyslu. Najdou zde osobní deník, tištěné e-maily a novinový článek. Tyto stopy jim pomohou pochopit příběh: únosce je vědec, který spolupracoval s unesenými. Vyhrožovali mu, protože nechtěl pokračovat v experimentu kvůli nebezpečí, které by to mohlo způsobit. Udělali z něj obětního beránka.

Fáze B – Hráči musí pochopit, co musí únosci poskytnout. Během tohoto kroku musí hráči vyhodnotit všechny informace, které se dozvěděli během prvního kroku, a zjistit, které indicie budou užitečné pro otevření visacího zámku truhly s dalšími informacemi. Truhla obsahuje dopis od únoscova právníka, ve kterém je uvedeno, co potřebuje: důkaz k jeho vyvinění.

Fáze C – Hráči mohou komunikovat s únoscem, aby přesněji pochopili, co požaduje, a v případě potřeby navrhli alternativní řešení. Musí s ním prodiskutovat, jaký důkaz by pro něj byl přijatelný. Zjistí, že vytištěné e-maily jsou důkazem, který únosce hledal, ale ztratil ho. Chce je získat zpět, ale chce se také zbavit hráčů, aby nebylo možné dokázat jeho únosy. Hráči musí využít skutečnosti, že mají k dispozici důkaz pro vyjednání svého úniku ven z místnosti.



Návod

Fáze A – Pochopení motivace únosce

Hráči jsou uzamčeni v místnosti.

Krok A.1

Hráči začnou prozkoumávat místnost a hledat různé indicie:

- Osobní deník "Steva Holta", únosce.
- Novinový článek s některými podrobnostmi o smrtícím pokusu.
- Tištěné e-maily

Díky těmto indiciím mohou pochopit, co se děje.

Fáze B – Pochopení požadavků únosce

Krok B.1

Najit zamčenou truhlu s visacím zámkem se čtyřmi čísly a obálku se záhadným kódem.

Krok B.2

Dopis obsahuje "Rok – Mrtví – E-maily – Deník = X X X X"

Je to vodítko k nalezení čtyřmístného kódu visacího zámku:

- Rok = 2023 (rok události)
- Mrtv = 205 (z fatálního experimentu)
- E-maily = 6 (počet e-mailů)
- Deník = 8 (počet záznamů)

Řešením je 2023 – 205 – 6 – 8 = 1804

Krok B.3

Truhla obsahuje dopis od únoscova právníka. Tento dopis odhaluje, že únosce potřebuje získat nějaký důkaz, aby mohl být osvobozen.

Fáze B – Vyjednávání o úniku

Krok C.1

Hráči mohou po otevření truhly a přečtení dopisu s únoscem komunikovat. Nicméně Únosce však není příliš upovídaný. Musí klást správné otázky.

Krok C.2

Po několika otázkách hráči pochopí, že únosce může použít vytištěné e-maily jako důkaz. Věděl, že tyto e-maily někde jsou, ale nemohl je najít. Přesto však chce, aby byli hráči eliminováni, protože by ho mohli obvinit z únosu.

Hráči ho musí přesvědčit, že jejich strany mu nic nehrozí a nic neřeknou, aby je únosce propustil. V opačném případě by si mohli vytištěné e-maily ponechat a nepředali mu je.

Win-win řešeni situace by bylo, pokud hráči přislíbí, že potvrdí, že o ničem neví, a vytištěné e-maily předají pouze v případě, že je únosce propustí.

Na závěr, pokud to stihnou včas, mohou hráči předat mistrovi hry vytištěné e-maily. Jestliže čas vyprší, prohrávají: jsou eliminováni únoscem (ne v reálném životě ☺).

ESCAPE ROOM
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Spolufinancováno Evropskou unií

Tento projekt je financován Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost.

Číslo projektu: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156

Toto dílo podléhá licenci Creative Commons. Mezinárodní licence Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0. Chcete-li se seznámit s kopií této licence, navštivte http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/