ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Търсенето на истината

Описание на сценария и пътна карта

Контекст на историята

Играчите са журналисти от голяма разследваща журналистическа фирма. Има шокираща новина: един служител е бил убит. Заподозрян е един конкретен човек: портиерът, работещ във фирмата сутринта.

След разговор, играчите усещат, че нещо не е наред и решават да разследват. Те се свързват с полицай, който казва, че е готов да им помогне, но се нуждае от доказателства. Те решават да говорят с директора си за подозренията си, но той мистериозно се ядосва и ги заключва в стая, за да не търсят повече. Целта на играчите е да намерят доказателства, че подозренията им не са неоснователни, да намерят начин да се свържат с полицая, за да получат подкрепа и да избягат от стаята.

ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP



Глобално обяснение

Фаза А:

Играчите са заключени в стая от своя директор, за да спрат да търсят още доказателства.

Те ще трябва да намерят и отключат компютър, за да получат достъп до три статии, написани от журналисти от фирмата по случая с убийството. Това ще им позволи да получат повече информация по историята. За съжаление, трите статии дават различни версии. Те трябва да открият коя е правилната.

За да разберат, ще трябва да търсят още доказателства: дисциплинарния доклад и имейлите между директора и потенциален убиец. Тези два документа ще докажат, че трябва да поискат повече подкрепа от полицая.

Фаза Б:

Играчите трябва да се свържат с полицая. За целта трябва да намерят уоки-токито в стаята и да го използват, за да се свържат с полицая. Той ще може да ги посъветва. След като играчите намерят доказателствата и ги потвърдят с полицая, те трябва да намерят начин за бягство.

Фаза В:

Играчите могат да излязат през задната врата, която е заключена с катинар с четири цифри. Бележка до катинара с подсказка ще ги ориентира. След като отключат вратата, те трябва да избягат с доказателството.



Пътна карта

По време на тази стая за бягство, фази А и Б могат да се изпълняват едновременно.

Фаза А – Търсене на елементи

Стъпка А.1 – Намиране на компютъра

Играчите трябва да намерят ключ, скрит в стаята. Ключът отваря чекмедже на бюрото, където се съхранява компютърът.

Стъпка А.2 – Отключване на компютъра

За да получат достъп до компютъра, играчите трябва да го отключат с парола. Лепяща се бележка на компютъра гласи „М.С.В.“. Играчите трябва да кликнат върху „забравена парола“, за да видят подсказка „рожден ден“. Те трябва да претърсят файловете на служителите, съхранявани в стаята. Те трябва да намерят правилния файл, за да намерят рождения ден, и да го използват като парола, за да отключат компютъра.

Решение: Правилният файл е този на Мери К. Братън, за „М.С.В.“. Рожденият ден е 11 октомври 1985 г. Паролата на компютъра е „11101985“.

Стъпка А.3 – Намиране на информация

Играчите трябва да намерят три елемента:

a) Три статии от три различни медии (в компютъра)

Те трябва да прочетат всяка статия, да проверят автора и датата и да я сравнят с другите елементи, които намерят, за да изберат правилната.

Решение: правилната е тази, написана от Мери К. Братън.

b) Комуникация между един служител и директора (разпръсната в стаята)

Играчите намират няколко имейла, разпръснати из стаята. Те трябва да ги подредят в хронологичен ред и да ги анализират. Един имейл е разговор между служител и директор. Това позволява на играчите да разберат, че тези двамата са виновниците и да открият коя статия е правилната.

c) Един дисциплинарен доклад, разрязан на няколко части, за да се съберат отново (разпръснат в стаята)

Играчите трябва да намерят и четирите части и да ги съберат, за да прочетат дисциплинарния доклад. Той съдържа елементи, които помагат на читателите да разберат историята и да намерят правилната статия.

С всички тези три елемента, играчите имат достатъчно доказателства, които да предоставят на полицая, за да може той да преследва нова следа с отбора си.

Фаза Б – Свържете се с полицая

Стъпка Б.1 – Намирайте комуникационното средство

Играчите трябва да намерят уоки-токито, скрито в стаята, което им позволява да се свържат с полицая (водещия на играта).

Полицаят иска доказателство. Без никакво доказателство той не може да помогне на играчите.

ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP



Стъпка Б.2 – Комуникация с полицая

Играчите трябва да обяснят доказателството на полицая. След като получат всичко (имейлите, доклада и правилната статия) и полицаят потвърди, че е точно, той ще ги посъветва да избягат възможно най-скоро с доказателството.

Фаза С – Избягване от стаята

Стъпка С.1 – Отключване на задната врата

Задната врата е заключена с катинар с четири цифри. Следва бележка: „Журналистика в търсене на истината.“

Решение: Играчите трябва да открият коя от трите статии е правилна.

Кодът е „0002“ (за втората статия).

Стъпка С.2 – Избягване с доказателството

Играчите трябва да излязат от стаята с доказателството: ако го забравят, ще загубят играта! Доказателството са имейлите и докладът (всички части).

Съфинансирано от Европейския съюз

Този проект е финансиран с подкрепата на Европейската комисия. Настоящата публикация отразява единствено вижданията на автора, като Комисията не носи отговорност за каквото и да е използване на съдържащата се в нея информация.

Код на проекта: 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Настоящата работа е лицензирана съгласно лиценза Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International. За да видите копие от този лиценз, посетете http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/