ESCAPE ROOM
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Hledání pravdy

Popis scénáře a návod

Kontext příběhu

Hráči jsou novináři velké investigativní žurnalistické firmy. Přišla šokující zpráva: jeden zaměstnanec byl zavražděn. Je podezřelá jedna konkrétní osoba: údržbář pracující ve firmě ráno.

Po diskuzi mají hráči pocit, že něco není v pořádku a rozhodnou se to prozkoumat. Jsou v kontaktu s policistou, který říká, že je ochoten jim pomoci, ale potřebuje nějaké důkazy a důkazy.

Rozhodnou se o svém podezření mluvit se svým ředitelem, ale ten se záhadně naštve a zamkne je v místnosti, aby dál nehledali. Cílem hráčů je najít důkaz, že jejich podezření není neopodstatněné, najít způsob, jak kontaktovat policistu, získat podporu a uniknout z místnosti.



Celkové vysvětlení

Fáze A:

Hráči jsou svým ředitelem zamčeni v místnosti, aby přestali hledat další důkazy.

Budou muset najít a odemknout počítač, aby získali přístup ke třem článkům napsaným novináři z této firmy o případu vraždy. To jim umožní získat více informací o příběhu. Bohužel tyto tři články uvádějí různé verze. Musí zjistit, který z nich je správný.

Aby to zjistili, budou muset hledat další důkazy: disciplinární zprávu a e-maily mezi režisérem a potenciálním vrahem. Tyto dva dokumenty dokazují, že musí požádat policistu o větší podporu.

Fáze B:

Hráči musí kontaktovat policistu. K tomu je třeba najít v místnosti vysílačku a použít ji ke komunikaci s policistou. Bude jim schopen poradit. Jakmile hráči najdou důkazy a ověří si je u policisty, musí najít únik.

Fáze C:

Hráči mohou vyjít zadními dveřmi, které jsou uzamčeny čtyřmístným visacím zámkem. Orientaci jim poskytne poznámka vedle visacího zámku s nápovědou. Jakmile odemknou dveře, musí utéct s důkazem.



Plán

Během této únikové místnosti lze provádět fáze A a B současně.

Fáze A – Vyhledávání prvků

Krok A.1 – Najděte počítač

Hráči musí najít klíč ukrytý v místnosti. Klíč otevře zásuvku v psacím stole, kde je uložen počítač.

Krok A.2 – Odemkněte počítač

Pro přístup k počítači jej hráči musí odemknout díky heslu.

Na samolepicím lístku na počítači je napsáno: "M.C.B." Hráči musí kliknout na "zapomenuté heslo", aby se jim zobrazila nápověda s nápisem "narozeniny".

Musí prohledávat složky zaměstnanců uložené v místnosti. Musí najít správný soubor, aby našli narozeniny a použili jej jako heslo k odemknutí počítače.

Řešení: Správný soubor je soubor Mary C. Brattonové pro "M.C.B.". Datum narození je 11. října 1985. Heslo počítače je "11101985"

Krok A.3 – Vyhledání informací

Hráči musí najít tři prvky:

a) Tři články ze tří různých médií (v počítači)

Musí si přečíst každý článek, ověřit si autora a datum a porovnat jej s ostatními prvky, které najdou, aby vybrali ten správný.

Řešení: správné je to, které napsala Mary C. Brattonová.

b) Komunikace mezi jedním zaměstnancem a ředitelem (rozmístěná v místnosti)

Hráči najdou několik e-mailů rozmístěných po celé místnosti. Musí je seřadit v chronologickém pořadí a analyzovat. Jeden e-mail je rozhovor mezi zaměstnancem a ředitelem. To umožňuje hráčům pochopit, že tito dva jsou viníky, a zjistit, který článek je správný.

c) Jedno disciplinární oznámení rozstříhané na několik kusů k zase dohromady (rozložené v místnosti)

Hráči musí najít všechny čtyři dílky a poskládat je dohromady, aby si mohli přečíst disciplinární zprávu. Obsahuje prvky, které čtenářům pomáhají pochopit příběh a najít správný článek.

Se všemi těmito třemi prvky, hráči mají dostatek důkazů, aby poskytli policistovi, aby mohl sledovat nové vedení se svým týmem.

Fáze B – Kontakt s policistou

Krok B.1 – Najděte komunikační nástroj

Hráči musí najít vysílačku ukrytou v místnosti, která jim umožní kontaktovat policistu (game master).

Policista žádá o důkaz. Bez jakéhokoli důkazu nemůže hráčům pomoci.

Krok B.2 – Komunikace s policistou

Hráči musí policistovi vysvětlit důkaz a prvek. Jakmile budou mít vše (e-maily, zprávu a správný článek) a policista potvrdí, že je to přesné, doporučí jim co nejdříve utéct s důkazem.

Fáze C – Útěk z místnosti

Krok C.1 – Odemkněte zadní dveře

Zadní dveře se zamykají visacím zámkem se čtyřmi čísly. Následuje poznámka: "Žurnalistika hledá pravdu."

Řešení: Hráči musí zjistit, který ze tří článků je správný.

Kód je "0002" (pro 2. článek).

Krok C.2 – Útěk s důkazem

Hráči musí odejít z místnosti s důkazem: pokud je zapomenou, prohrají hru!

Důkazem je:

- E-maily
- Zpráva (všechny části)

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/