



Tiesos paieškos

Scenarijaus aprašymas ir veiksmų planas

Kontekstas

Žaidėjai yra didelės tiriamosios žurnalistikos firmos žurnalistai. Paskelbta šokiruojanti žinia: vienas darbuotojas buvo nužudytas. Įtariamas vienas konkretus asmuo: firmoje ryte dirbęs valytojas.

Po diskusijos žaidėjai pajunta kažką negerai ir nusprendžia ištirti situaciją. Jie susisieikia su policininku, kuris sako, kad nori jiems padėti, bet jam reikia įrodymų ir informacijos.

Jie nusprendžia pasikalbėti su savo direktoriumi apie savo įtarimus, bet šis paslaptinai supyksta ir užrakina juos kambaryje, kad jie nebeieškotų toliau. Žaidėjų tikslas – rasti įrodymų, jog jų įtarimai nėra nepagrįsti, rasti būdą susisiekti su policininku, kad gautų palaikymą ir pabėgtų iš kambario.



Paaiškinimas

A etapas:

Žaidėjai yra režisieriaus užrakinti kambaryje, kad nustotų ieškoti daugiau įrodymų.

Jiems reikės surasti ir atrakinti kompiuterį, kad galėtų pasiekti tris firmos žurnalistų parašytus straipsnius apie žmogžudystės bylą. Tai leis jiems gauti daugiau informacijos apie istoriją. Deja, trijuose straipsniuose pateikiamos skirtingos versijos. Jie turi išsiaiškinti, kuri iš jų yra teisinga.

Norėdami tai išsiaiškinti, jiems teks ieškoti daugiau įrodymų: drausmės ataskaitos ir direktoriaus bei potencialaus žudiko el. laiškų. Šie du dokumentai įrodys, kad jiems reikia prašyti daugiau policininko pagalbos.

B etapas:

Žaidėjai turi susisiekti su policininku. Tam jie turi kambaryje surasti raciją ir ją susisiekti su policininku. Jis galės jiems patarti. Kai žaidėjai suranda įrodymus ir juos patvirtina su policininku, jie turi rasti pabėgimą.

C etapas:

Žaidėjai gali išeiti pro galines duris, užrakintas keturių skaičių spyna. Užrašas su užuomina šalia spynos padės jiems orientuotis. Atrakinę duris, jie privalo pabėgti su įrodymu.



Veiksmų planas

Šio pabėgimo kambario metu A ir B etapai gali būti atliekami vienu metu.

A etapas – elementų paieška

A.1 veiksmas. Raskite kompiuterį

Žaidėjai turi rasti kambaryje paslėptą raktą. Raktas atidaro stalo stalčių, kuriame laikomas kompiuteris.

A.2 veiksmas – kompiuterio atrakinimas

Norėdami prisijungti prie kompiuterio, žaidėjai turi jį atrakinti slaptažodžio pagalba. Ant kompiuterio yra lipnus lapelis su užrašu „MCB“. Žaidėjai turi spustelėti „pamiršote slaptažodį“, kad pamatytų užuominą „gimtadienis“. Jie turi ieškoti kambaryje saugomuose darbuotojų failuose. Jie turi rasti tinkamą failą, kad surastų gimimo datą, ir naudoti jį kaip slaptažodį kompiuteriui atrakinti.

Sprendimas: Teisingas failas yra Mary C. Bratton failas, skirtas „MCB“. Gimimo data yra 1985 m. spalio 11 d. Kompiuterio slaptažodis yra „11101985“.

A.3 veiksmas. Informacijos paieška

Žaidėjai turi rasti tris elementus:

- a) Trys straipsniai iš trijų skirtingų medijų (kompiuteryje)

Jie turi perskaityti kiekvieną straipsnį, patikrinti autorių ir datą ir palyginti jį su kitais rastais elementais, kad pasirinktų teisingą.

Sprendimas: teisingas yra tas, kurį parašė Mary C. Bratton.



b) Vieno darbuotojo ir direktoriaus bendravimas (pasiekęs visą kambarį)

Žaidėjai randa daug el. laiškų, išsibarsčiusių po visą kambarį. Jie turi juos sudėti chronologine tvarka ir išanalizuoti. Vienas el. laiškas yra darbuotojo ir direktoriaus pokalbis. Tai leidžia žaidėjams suprasti, kad šie du yra kaltininkai, ir išsiaiškinti, kuris straipsnis yra teisingas.

c) Viena drausminė ataskaita, supjaustyta į kelias dalis, kad būtų galima vėl sudėti (išskleista kambaryje)

Žaidėjai turi surasti visas keturias detales ir sudėti jas kartu, kad perskaitytų drausmės ataskaitą. Joje yra elementų, kurie padeda skaitytojams suprasti istoriją ir rasti tinkamą straipsnį.

Turėdami visus šiuos tris elementus, žaidėjai turi pakankamai įrodymų policininkui, kad šis su savo komanda galėtų siekti naujos užuominos.

B etapas – susisiekite su policininku

B.1 žingsnis. Raskite komunikacijos įrankį

Žaidėjai turi surasti kambaryje paslėptą raciją, kad galėtų susisiekti su policininku (žaidimo vadovu).

Policininkas prašo įrodymų. Be jokių įrodymų jis negali padėti žaidėjams.

B.2 žingsnis. Bendravimas su policininku

Žaidėjai turi paaiškinti policininkui įrodymus. Kai jie turi viską (el. laiškus, ataskaitą ir teisingą straipsnį) ir policininkas patvirtina, kad tai yra teisinga.

tikslu, jis patars jiems kuo greičiau pabėgti su įrodymais.



C etapas – pabėgimas iš kambario

C.1 veiksmas – atrakinkite galines duris

Galinės durys užrakintos keturių skaičių spyna. Šalia – raštelis: „Žurnalistika ieško tiesos“.

Sprendimas: Žaidėjai turi rasti, kuris iš trijų straipsnių yra teisingas.

Kodas yra „0002“ (antrajam straipsniui).

C.2 žingsnis – Išeikite su įrodymu

Žaidėjai turi išeiti iš kambario su įrodymais: jei juos pamirš, pralaimės žaidimą!

Įrodymas yra el. laiškas ir ataskaita (visos detalės).



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

Šį projektą finansavo Europos Komisija. Šis leidinys atspindi tik autoriaus požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už jokią jame pateiktos informacijos panaudojimą.

Projekto kodas: 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Šis kūrinys licencijuotas pagal „Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International“ licenciją. Norėdami peržiūrėti šios licencijos kopiją, apsilankykite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>