

ESCAPE ROOM 7: ESCAPE DISABWARE



ÍNDICE

ESCAPE ROOM 7: ESCAPE DISABWARE.....	1
INTRODUCCIÓN.....	3
NARRATIVA.....	3
MATERIALES REQUERIDOS.....	5
PREPARACIÓN.....	6
CREANDO LA SALA.....	10
• IMAGEN DE EJEMPLO DE MONTAJE.....	11
OBJETIVO DE JUEGO Y CONEXIONES DE LAS PRUEBAS.....	12
DIAGRAMA DE FLUJO DE JUEGO.....	16
CÓMO GANAR.....	18
FACILITACIÓN.....	18
• SESIÓN DE REPASO E INFORMACIÓN.....	19

INTRODUCCIÓN

El objetivo de este escape room es concienciar sobre la **discriminación** y el **aislamiento** de las **personas con discapacidad**.

Esto se representa en un **futuro apocalíptico ficticio**, donde las personas que no pueden seguir el ritmo de las actualizaciones del software son apartadas de la sociedad por una Inteligencia Artificial.

El juego motivará a los/as participantes a actuar contra esta forma de pensar y a reflexionar sobre cómo pueden cambiar esta situación en la vida real.

NARRATIVA

2200, un año de nuevas esperanzas y oportunidades, o eso dicen.

Tras lo ocurrido durante la primera mitad del siglo XXI, la humanidad ha decidido abrazar la ciencia.

La tecnología ya no es una herramienta, sino parte de nuestras almas.

La gente ha decidido mejorar sus habilidades instalando hardware en sus propios cuerpos, pero, ¿a qué precio?

La gente solía reemplazar su hardware cuando se quedaba obsoleto, pero hemos llegado a un punto en el que algunos cuerpos ya no pueden soportar las actualizaciones tecnológicas; un punto donde es más fácil reemplazar las partes biológicas de nosotros/as mismos/as, en lugar de las partes de acero.

La tecnología está ahora integrada en el cuerpo de las personas y la comunicación y las capacidades de las personas mejoran gracias a la tecnología.

Todos estos implantes que tienen las personas requieren actualizaciones, impulsadas por la Master Artificial Intelligence (M.A.I).

El problema se produce cuando los cuerpos ya no son aptos para las actualizaciones más recientes de sus implantes (debido a la discapacidad). Ante esta situación, la M.A.I. separa a estas personas del resto de la sociedad, pues no están adaptadas a la nueva tecnología que están construyendo y, por tanto, para el diseño de la nueva sociedad que está construyendo, ya que trata de construir una sociedad "ideal".

La consecuencia para las personas con deficiencias en el cuerpo (discapacidades) que no pueden acceder a las actualizaciones es la desconexión del resto de las personas que sí tienen acceso a las mismas.

Este efecto se denomina “virus discapacitante” o, como es comúnmente conocido por las personas de esta sociedad, **“DISABWARE”**.

La gente todavía no conoce su causa y quienes no experimentan este virus no se preocupan por el problema.

La idea es abordar el tema de las personas discriminadas por su discapacidad por no tener las mismas oportunidades de acceso a la tecnología y cómo la discapacidad afecta a esta realidad, y las Inteligencias Artificiales pueden ser útiles, pero también engañosas (pues sólo se preocupan por su heurística).

Puede que no podamos arreglar los implantes de todo el mundo, pero tenemos que modificar la M.A.I. para crear una sociedad más inclusiva, donde nadie se quede atrás.

Se presenta al personaje Shift Xi, una experta en informática que ha descubierto esta conspiración pero que ha desaparecido.

Entramos en su casa y descubrimos un mensaje en un cuaderno, que nos dice que terminemos su misión: modificar el software de M.A.I. instalando un incendiador en su sistema.

MATERIALES REQUERIDOS

Para crear la ambientación de la sala, necesitarás un espacio con 2 habitaciones y una lista de materiales. También puedes decorar la sala con un enfoque apocalíptico y tecnológico.

- Una libreta.
- Una chaqueta.
- Una linterna ultravioleta.
- Un mapamundi.
- Una baraja de cartas de póquer.
- Una pila cuadrada, 5 pilas clásicas y 3 pilas de botón.
- Una sábana.
- Un teléfono móvil.
- Una grabadora.
- Un trozo de cuerda.
- 2 imanes.
- Una carpeta pequeña.
- Una caja de plástico transparente.
- Un cúter.
- 4 casetes de música clásica.
- Un candado de rueda.

- Un candado de movimiento.
- Un candado de colores.
- Un candado de letras.
- Una caja con llave.
- 4 candados numéricos (3 cifras).
- 8 cajas de madera o de cartón (con agujeros).

Los siguientes materiales también se pueden incluir para actuar como pistas falsas y decoraciones. También puedes sustituir estos por otros objetos:

- Un mono de trabajo.
- Un casco.
- Algunos dispositivos electrónicos antiguos.
Por ejemplo, teléfonos móviles, GPS y walkie talkies, entre otros.
- Cables.
- Un reloj.
- Un robot de juguete.
- Una cinta con aspecto de escena de crimen.
- Papeles de plástico reflectante.

PREPARACIÓN

Hay que **preparar algunos materiales** usados en la sala de escape.

Busca asistencia, si necesitas ayuda.

- En la **libreta**, escribe lo siguiente en las 4 primeras páginas:
 - ✓ Primera página: escribe este mensaje de Shift Xi.
"¡Necesito parar esto! En mi teléfono móvil, he configurado el pirómano para alterar el software de M.A.I., pero, para instalarlo, se necesita un código.

No puedo arriesgarme a escribirlo aquí, pero... recuerda cómo me gustan los viejos casetes de música."

- ✓ Segunda página: escribe esta frase *"La segunda palabra de la canción."*

- ✓ Tercera página: escribe las siguientes instrucciones de giro:

"Para llegar al laboratorio de M.A.I., hay que dar 3 vueltas a la derecha pasando por la puerta número 0 y detenerse en la puerta número 15.

Luego, dar una vuelta a la izquierda pasando por la puerta 0, y detenerse en la puerta 28.

Y, por último, dar una vuelta a la derecha sin pasar por la puerta 0 y detenerse en la número 3.

Ese es su laboratorio".

- ✓ Cuarta página: escribe con tinta invisible *"trío de nueves."*

Se puede utilizar un bolígrafo de tinta invisible o zumo de limón con un pequeño pincel.

- Imprime el **"Collage de compositores"**, indicando el orden de los casetes: Tchaikovsky, Beethoven para violín, Beethoven para piano y Mozart.

derecha pasando por la puerta número 0 y detenerse en la puerta número 15.

Luego, dar una vuelta a la izquierda pasando por la puerta 0, y detenerse en la puerta 28.

Y, por último, dar una vuelta a la derecha sin pasar por la puerta 0 y detenerse en la número 3.

Ese es su laboratorio".

- ✓ Cuarta página: escribe con tinta invisible *"trío de nueves."*

Se puede utilizar un bolígrafo de tinta invisible o zumo de limón con un pequeño pincel.

- Imprime el **“Collage de compositores”**, indicando el orden de los casetes: Tchaikovsky, Beethoven para violín, Beethoven para piano y Mozart.
- Imprime el **“Orden de las pilas”**, indicando el orden: cuadrada, clásica y de botón.
- Imprime el **“Alfabeto de lengua de signos”**.
- Imprime las **“Direcciones de movimiento”**: cuentan una historia sobre la expansión del virus en diferentes direcciones en el mapa.
- Imprime el **“Mapamundi”**.
- Imprime las **“Matrices”**, córtalas individualmente y plastifícalas.
- Coge la **baraja de cartas de póker** y escribe números en cada una.

Saca una de las cartas de 9, y en las tres restantes, escribe los números 8, 2 y 6:

- ✓ El número 8 en la carta de “9 de picas”.
- ✓ El número 2 en la carta de “9 de corazones”.
- ✓ El número 6 en la carta de “9 de tréboles”.

En un trozo de papel, escribe el orden de los palos: picas, corazones y tréboles.

- Imprime la **“Tarjeta de colores”**: indica el número de colores para el candado de colores.
- Imprime la **“Tarjeta de lengua de signos”**.
- Coge una **sábana** y cose 2 trozos de tela en ella para hacer **2 bolsillos**.

Dentro de los bolsillos, pon la **“Matriz 2”** y la **“Tarjeta de lengua de signos”**.

- Imprime un **calendario del año 2200** y escribe algunas notas en días aleatorios de cada mes.
En la casilla del **3 de diciembre**, escribe la frase “*esta semana ha habido 312 nuevos casos*”.
- Imprime el “**Puzle**” y córtalo en 8 o 10 piezas (es mejor si son cortes simples, no muy complicados).
Plastifica las piezas y divídelas en 2 grupos.
- Imprime la “**Cuadrícula de letras**”: será útil para resolver el patrón del móvil.
- Imprime el “**Código en braille**” y la “**Traducción de braille**” para resolver el código.
- Coge el **móvil** y establece el patrón, siguiendo el orden de las letras indicadas en el “**Puzle**”: usa la “Cuadrícula de letras” para guiarte.
Crea **2 accesos directos** en la pantalla de inicio: 1 para la aplicación de notas y otra para la aplicación de galería.
 - ✓ En la aplicación de **notas**, escribe una nota con este mensaje “*Ha habido 862 nuevos casos*”.
Crea otra nota con un **vídeo** en ella: este vídeo debe ser el videoclip de la canción de Daft Punk “Technologic”.
 - ✓ En la aplicación de **galería**, borra todos los archivos y mete el “**Vídeo final**”.
- Coge la **grabadora** y graba un audio diciendo estas 3 palabras en orden: “*discapacidad, virus, software*”.
Escribe la **letra “S”** en la parte de atrás de la grabadora.
- Coge un **trozo de cuerda** y pega **1 de los imanes** en el final.
Asegúrate de que no se despegue.
- Coge la **caja transparente de plástico** (con tapa) y con un cúter, haz una rendija en el medio de la tapa.

Debe ser lo suficientemente ancha como para pasar la carpeta pequeña a través de ella, pero no lo suficiente como para meter la mano o los dedos.

Pega la tapa a la caja con celo.

Después, pega la caja al suelo o a una mesa con celo, para que no se mueva.

- Pon la “**Matriz 4**” en la pequeña carpeta y pega un imán en la parte de atrás, y ponla dentro de la caja de plástico transparente.
- Coge los **4 casetes** y escribe un código en cada uno:
 - ✓ Tchaikovsky: F3.
 - ✓ Beethoven violín: A1.
 - ✓ Beethoven piano: D4.
 - ✓ Mozart: G2.

CREANDO LA SALA

La sala que se utilice para jugar a “Escape Disabware” debe ser lo suficientemente grande como para contener todo el material necesario, además de unos 4 o 5 jugadores/as.

La sala debe tener suficiente espacio para que los jugadores se muevan por la sala, teniendo en cuenta los diferentes medios de desplazamiento que puedan tener: silla de ruedas, andadores, etc.

La sala debe ser **accesible** para todas las personas y los límites deben estar claros.

Para crear la sala, sigue los siguientes pasos.

Sala 1

- Coge la chaqueta, pon la Llave 1 en el bolsillo interior y el "Collage de compositores" en un bolsillo normal.

Después, coloca la chaqueta en una percha o en una silla.

- Coloca la Libreta sobre una mesa.
- Cuelga el Mapamundi en la pared.
- Esconde todas las cajas en diferentes lugares.
- Decora la habitación con el mono, el casco, los aparatos electrónicos, los cables y la cinta con aspecto de escena de crimen.

Sala 2

- Coloca la sábana sobre una silla o un sofá (según la sala que tengas disponible), con la "Tarjeta de lengua de signos" y la "Matriz 2" dentro de sus bolsillos.
- Cuelga el Calendario en la pared.
- Esconde la "Cuadrícula de letras", el "Código en braille" y la "Traducción en braille" en diferentes lugares de la habitación. Por ejemplo, pégalos en el respaldo, en la parte inferior de algunas sillas o debajo de una mesa.
- Coloca la caja transparente en el suelo o sobre una mesa. Luego pega la caja con cinta adhesiva para que no se pueda mover.
- Esconde todas las cajas en diferentes lugares.
- Decora la habitación con más aparatos electrónicos y cables, el robot de juguete y más cinta con aspecto de escena de crimen.
- Pega las láminas de plástico reflectantes en las paredes.

- **IMAGEN DE EJEMPLO DE MONTAJE**

La siguiente imagen muestra un ejemplo del montaje del escape room, antes de empezar el juego.



OBJETIVO DE JUEGO Y CONEXIONES DE LAS PRUEBAS

El juego debe desarrollarse de forma relativamente estructurada.

Sin embargo, **no importa el orden** en que los jugadores/as descubran las pistas y los indicios, pues tendrán que **completar todas las pruebas** para encontrar y descifrar las claves necesarias para completar la sala.

El juego tiene la siguiente **estructura**:

- Al encontrar la **Llave 1**, los jugadores/as pueden abrir la Caja de la Llave 1.
Dentro, encuentran la linterna de luz ultravioleta y el papel con el orden de las pilas.
- Dentro del **cuaderno**, los jugadores/as encuentran diferentes páginas:
 - Instrucciones de giro.
 - *"La segunda palabra de la canción"*.
 - Página en blanco.

- Con las instrucciones de giro, los jugadores/as abren el **candado de giro** y, así, la caja que cierra dicho candado. En su interior, encontrarán el alfabeto de la lengua de signos y las instrucciones de movimiento.
- Al asociar las **instrucciones** de movimiento con el **Mapamundi**, los jugadores/as pueden abrir la Caja de Candado de Movimiento. Dentro, encuentran la Baraja de cartas, el Orden de los palos y la Matriz 1.
- Con la **linterna**, los jugadores/as pueden ver lo que está escrito en la página en blanco del cuaderno "trío de nueves".
- Relacionando esa **frase** con la **baraja** y el **orden de los palos**, los jugadores/as cogen los 3 nueves de la baraja y los ordenan, siguiendo las instrucciones del orden de los palos. Así, pueden ver un código con el que pueden abrir la caja: dentro descubren unas pilas.
- Si cuentan el número de **pilas** y ponen los números en el orden indicado por el papel "Orden de las pilas", los jugadores/as encuentran un código. Con dicho código, pueden abrir la otra caja: dentro está una "Tarjeta de Colores" y la Llave de la Habitación 2.
- Una vez en la **sala 2**, con esa **Tarjeta de Colores** los jugadores/as pueden abrir la caja de candado de colores. Dentro, encuentran la mitad de un puzle.
- Si mueven la **sábana**, los jugadores/as pueden ver que tiene bolsillos. Dentro de los bolsillos están la Matriz 2 y la Tarjeta de Lengua de Signos. Los jugadores/as pueden traducir la tarjeta con el Alfabeto de Lengua de Signos (está en la sala 1) así, obtienen el mensaje "*3 de diciembre*".

- Si consultan el día 3 de diciembre en el **calendario**, los jugadores/as encontrarán el siguiente mensaje: *"Esta semana ha habido 312 nuevos casos"*.
El número 312 es el código para abrir una de las cajas, donde están la Matriz 3 y medio puzle.
- Al unir las 2 mitades del **puzle**, los jugadores/as obtienen un **periódico**: en el texto, hay unas letras resaltadas.
- Cuando encuentran el **"Código en braille"** y la **"Traducción de braille"** ocultos, los jugadores/as pueden traducir el mensaje.
Dicho mensaje es el código de una caja: dentro de ella hay un teléfono móvil.
Sin embargo, el teléfono móvil está bloqueado por un patrón.
- Cuando encuentren la **"Cuadrícula de letras"** oculta, los jugadores/as la relacionarán con el patrón del móvil.
El patrón estará determinado por el orden de las letras resaltadas en el puzle del periódico.
En ese momento, los jugadores/as pueden desbloquear el teléfono móvil.
- Dentro del **teléfono móvil**, hay 2 aplicaciones en la pantalla principal.
Una de ellas (la galería) está bloqueada por un código de 4 números.
La otra es una app de notas, donde hay 2 notas:
 - ✓ "Se han producido 862 nuevos casos".
 - ✓ El videoclip Technologic de Daft Punk.
- Con el **código 862**, los jugadores/as abren una caja donde encuentran una **grabadora**.
Si reproducen el audio, los jugadores/as oyen 3 palabras: "Discapacidad, virus, software".
En la parte posterior de la grabadora hay una "S" escrita.

Si piensan en qué posición está la S en esas palabras, los jugadores/as obtienen los números 3, 5 y 1.

El 351 es un código para otra caja de cerraduras: dentro de ella hay un imán con una cuerda.

- Con el **imán**, los jugadores/as pueden coger la pequeña carpeta que hay dentro de la caja transparente, a través de la ranura.

Dentro de dicha carpeta está la Matriz 4.

- Si recuerdan la **libreta**, los jugadores/as pueden revisar la página con la frase "*la segunda palabra de la canción*". Viendo el videoclip en el móvil, la segunda palabra que aparece en la pantalla es "*point*": ese es el código de la caja de cerradura de Letras.

Dentro de esa caja, hay 4 casetes.

- En cada **casete**, hay un código escrito:
 - ✓ Tchaikovsky: F3.
 - ✓ Beethoven violín: A1.
 - ✓ Beethoven piano: D4.
 - ✓ Mozart: G2.
- Cada una de las **matrices** tiene diferentes conjuntos de **letra + número** en ella.
 - ✓ Si los jugadores/as se fijan sólo en F3, aparece la forma de un número: 9.
 - ✓ Si miran sólo a A1, aparece la forma de un número: 8.
 - ✓ Si miran sólo a D4, aparece la forma de un número: 1.
 - ✓ Si miran sólo a G2, aparece la forma de un número: 3.
- El **orden de las matrices** está determinado por el orden de los compositores (están dentro de la chaqueta en la sala 1): Tchaikovsky - Beethoven violín - Beethoven piano - Mozart.

Con el código **9813**, los jugadores/as pueden abrir la aplicación de la galería bloqueada: allí encuentran el "**Vídeo final**" con el mensaje final de la Escape Room.

DIAGRAMA DE FLUJO DE JUEGO

El diagrama de flujo indica cómo se conectan los elementos dentro del escenario y cómo se pueden utilizar para ir de una sala a otra y resolver el juego.

- ✚ **Elementos del juego disponibles:** chaqueta, libreta, mapamundi, sábana, calendario, cuadrícula de letras, código en braille, traducción de braille y caja transparente.
- ✚ **Elementos del juego que están bloqueados:** caja de llave 1, caja con candado de giro, caja con candado de movimiento, 7 cajas con candado, teléfono móvil y app de galería.

SALA 1:

- Dentro de la **libreta**, están la segunda palabra de la canción, las instrucciones de giro y la página en blanco.
- Con las instrucciones de giro, se abre la caja con candado de giro.
Dentro de esa caja está el alfabeto de lengua de signos y las direcciones de movimiento.
- Al combinar las direcciones de movimiento y el **mapamundi**, se puede abrir la caja con candado de movimiento.
Dentro de esa caja están la baraja, el orden de palos y la Matriz 1.
- Dentro de la **chaqueta** (elemento del juego disponible) está el collage de compositores y la Llave 1.
Con esa llave, se abre la caja de llave 1.
- Dentro de la **caja de llave 1**, están la linterna ultravioleta y el orden de las pilas.
- Al iluminar la página en blanco con la linterna ultravioleta, se obtiene el trío de nueves.

- Al combinar el trío de nueves, la baraja y el orden de palos, se puede abrir la primera caja de candado.
Dentro de esa caja están las pilas.
- Al combinar las pilas y el orden de las pilas, se puede abrir la segunda caja de candado.
Dentro de esa caja están la tarjeta de colores y la Llave 2.

SALA 2:

- Al buscar en la **sábana**, se encuentran la tarjeta de lengua de signos y la Matriz 2.
- Al combinar la tarjeta de lengua de signos, el alfabeto de lengua de signos (encontrado en la sala 1) y el **calendario**, se puede abrir la tercera caja de candado.
Dentro de esa caja están la Matriz 3 y el Puzle 2.
- Con la tarjeta de colores (encontrada en la sala 1) se puede abrir la cuarta caja de candado.
Dentro de esa caja está el Puzle 1.
- Al combinar el Puzle 1 y el Puzle 2, se obtiene el Puzle completo.
- Al combinar la **cuadrícula de letras** con el Puzle, se obtiene el patrón para desbloquear el teléfono móvil.
Con el patrón, el **código en Braille** y la **traducción en Braille**, se puede desbloquear el teléfono móvil.
- Dentro del teléfono móvil, está la app de galería y la app de notas.
- En la app de notas, están el Mensaje y el Videoclip.
- Al combinar el Videoclip y la segunda palabra de la canción (encontrada en la sala 1), se puede abrir la quinta caja de candado.
Dentro de esa caja están los casetes.
- Con el Mensaje se puede abrir la sexta caja de candado.

Dentro de esa caja está la grabadora.

- Con las palabras de la grabadora se puede abrir la séptima caja de candado.

Dentro de esa caja hay un imán.

- En la **caja transparente** está la carpeta pequeña.
- Al combinar el imán y la carpeta pequeña, se obtiene la Matriz 4.
- Si se combinan los casetes, el collage de compositores y las Matrices 1, 2, 3 y 4, se puede acceder a la app de galería.

Dentro de esa app, está el **video final**.

CÓMO GANAR

Para completar el juego, los jugadores/as deben encontrar el "**video final**".

Dicho video indica que han sido capaces de instalar a el incendiador en el sistema de M.A.I.

Cuando los/as participantes encuentren el vídeo, el juego termina.

Si no han sido capaces de encontrarlo (es decir, de encontrar el código final de la aplicación de la galería en el teléfono móvil), se les detiene, diciéndoles que se ha acabado el tiempo.

FACILITACIÓN

Mientras juegan, es importante que los jugadores/as se diviertan: no importa si se atascan en una prueba, siempre que se diviertan intentando resolverla.

Sin embargo, si los jugadores/as se aburren, el facilitador/a debe ayudarles.

Según la edad de los jugadores/as y sus habilidades, las pistas se pueden ofrecer:

- De forma verbal, haciendo preguntas.
- Escribiendo una nota que guíe a los jugadores/as y lanzándola a la sala.

Cuando des pistas, intenta que no sean demasiado obvias.

Lo más importante de todo es que no resuelvas tú mismo/a ninguna parte de las pruebas, pues le quitarás a los jugadores/as la sensación de autonomía.

Nota importante: Algunas salas de escape están diseñadas de tal manera que es fundamental ganar el juego y salir de la habitación, pues esto revelará un hecho importante dentro de la fase de reflexión.

En casos como éste, asegúrate de que el grupo no se quede sin tiempo.

Si este no es el caso, y el grupo ha descubierto suficientes elementos sobre el tema de las salas de escape, no es necesario que ganen el juego, así que no facilites en exceso la experiencia.

• **SESIÓN DE REPASO E INFORMACIÓN**

Cuando el juego haya terminado, debes informar a los/as participantes en una sesión de repaso.

Puedes pedirles que escriban algunas palabras clave en unos post-its y luego hacerles algunas preguntas:

- ✓ ¿Has jugado a algún escape room que reflexione sobre un tema similar?
- ✓ ¿Consideras que la historia del escape room se aleja de nuestra realidad?

- ✓ ¿Crees que la tecnología favorece la accesibilidad y la inclusión, o promueve el aislamiento y la discriminación?

Deja que los jugadores/a se expresen y crea un debate sobre el tema de la discriminación, la discapacidad y los prejuicios.