

Diseño de la Escape Room sobre discurso de odio

Versión	Autor	Fecha
1.0	UPM	2/11/2021

Índice

Narrativa	4
Características de la escape room	4
Escenario	5
Retos	11
Reto 1: Acceso a la fábrica de bulos	11
Reto 2: Identificación de bulos	11
Reto 3: Verificación de fotografías	11
Reto 4: La caja fuerte	12
Diálogos	13
Referencias	14

1. Narrativa

En la escape room el participante/jugador asume el rol de una periodista. La escape room empieza con un vídeo en el que una persona llama a la periodista para informarle de la existencia de una fábrica de bulos en la que un grupo organizado de personas trabaja todos los días para generar desinformación. En una segunda parte de este mismo vídeo aparece la periodista en la entrada de la fábrica de bulos un mes después de recibir la llamada dejándose a sí misma una nota de voz. En esta nota de voz la periodista cuenta que se ha infiltrado como empleada en la fábrica de bulos y que debe recopilar todas las pruebas posibles de que dicha fábrica se dedica a generar desinformación para publicar una exclusiva. La periodista también cuenta que dispone solamente de 45 minutos para encontrar estas pruebas, ya que transcurrido ese tiempo llegarán el resto de empleados a la fábrica. El diálogo correspondiente al vídeo de introducción es el **diálogo D1** y se incluye en la sección “Diálogos”.

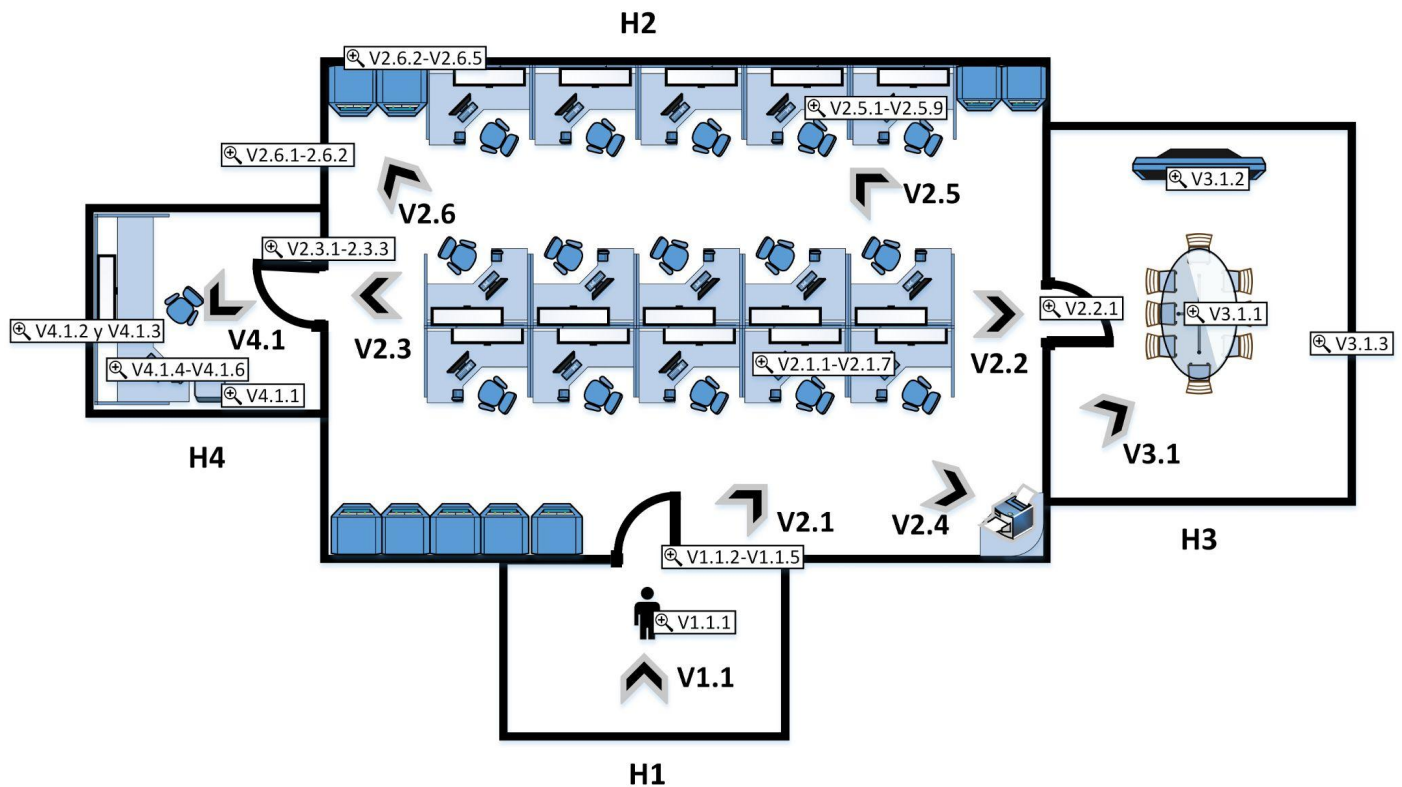
El objetivo de la escape room es explorar la fábrica de bulos y conseguir todas las pruebas necesarias para publicar la exclusiva en un tiempo igual o inferior a 45 minutos. Para lograr este objetivo, el participante deberá superar de forma secuencial todos los retos descritos en la sección “Retos”.

2. Características de la escape room

Característica	Descripción
Título	La fábrica de bulos
Tipo de participación	Individual
Duración	45 minutos
Estructura	Lineal (el jugador debe resolver los retos en un orden predeterminado)
Ayuda	<p>Pistas automáticas entregadas al jugador bajo solicitud.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La pista entregada será siempre una pista específica del reto al que el jugador se está enfrentando en el momento de solicitarla. ● Para cada reto el jugador podrá solicitar múltiples pistas. Las pistas se diseñarán con el objetivo de que, para cada reto, la ayuda proporcionada por cada pista sea más útil que la información proporcionada por la pista anterior. ● La última pista de cada reto revelará al jugador la solución del reto, impidiendo de esta manera que un jugador se quede atascado y no pueda resolver la escape room. ● Cuando el jugador obtenga una pista, deberá esperar un mínimo de 5 minutos para poder solicitar otra.
Formato	En línea. Los jugadores accederán y realizarán el escape room mediante una aplicación web. El único requisito que deberán cumplir los jugadores para participar en la escape room es disponer de un ordenador con conexión a Internet y un navegador web que soporte completamente HTML5. Para gestionar la escape room se hará uso de la plataforma Escapp [1], [2].

3. Escenario

El escenario de la escape room está formado por un conjunto de vistas. En este documento, el término “vista” se define como una imagen que muestra una perspectiva específica de un lugar en un momento concreto. La escape room transcurre en una fábrica de bulos formada por varias habitaciones. Cada una de estas habitaciones tiene múltiples vistas asociadas. Esta sección lista todas las habitaciones de la fábrica de bulos y describe en detalle las vistas asociadas a cada una de ellas. El siguiente plano ilustra todas estas habitaciones y vistas:



Las habitaciones se definen mediante la letra H seguida del identificador de la habitación (por ejemplo, H2 indica que se trata de la habitación número 2), mientras que las vistas se definen mediante la letra V seguida del identificador de su habitación asociada, un punto y el identificador de la vista dentro de la habitación (por ejemplo, V3.1 indica que se trata de la vista 1 de la habitación 3). Algunas vistas se definen al lado de una flecha y otras al lado de una lupa.

Las vistas definidas al lado de una flecha son lugares del escenario a los que el jugador se puede desplazar desde otras vistas. Las vistas definidas al lado de una lupa son vistas contenidas en otras que muestran con mayor nivel de detalle un elemento de la vista que las contiene y a las que solo se puede llegar desde dicha vista contenedora.

Habitación	Nombre	Vistas
H1	Entrada	Contiene todas las vistas con el prefijo V1.
H2	Sala principal	Contiene todas las vistas con el prefijo V2.
H3	Sala de reuniones	Contiene todas las vistas con el prefijo V3.
H4	Oficina del jefe	Contiene todas las vistas con el prefijo V4.

Vista	Descripción
V1.1	<p>En esta vista se ve la entrada de la fábrica de bulos.</p> <p>La entrada tiene el aspecto de una entrada típica a unas oficinas (por ejemplo, una entrada de este estilo https://www.tecnetico.com/wp-content/uploads/2011/02/nuevas_oficinas_mspr_f04.jpg).</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una puerta con un teclado de acceso numérico. • La periodista, la cual debe llevar un bolso claramente visible. • Una planta a cada lado de la puerta. • Un letrero/rótulo con el nombre de la empresa: Europe Analytica
V1.1.1	<p>Esta vista muestra el interior del bolso de la periodista.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un cuaderno de notas cerrado. • Un llavero con llaves. • Un teléfono móvil (apagado/bloqueado). • Un estuche para gafas cerrado. • Un peine. • Un periódico. • Una cartera. • Un paquete de pañuelos.
V1.1.2	<p>Esta vista muestra el teclado numérico de la puerta. Este teclado debe tener los números del 0 al 9 y los botones * y # (por ejemplo como se muestra en https://bit.ly/3vWFLrB).</p> <p>Para esta vista se necesitan dos imágenes: una con todo y otra con todo menos los botones del teclado numérico (sólo el fondo)</p>
V1.1.3	Esta vista muestra el letrero/rótulo con un mayor nivel de detalle.
V1.1.4	<p>Esta vista muestra una de las plantas que están al lado de la puerta con un mayor nivel de detalle.</p> <p>En esta vista debe aparecer un trozo de papel en el suelo, al lado de la maceta.</p>
V1.1.5	Esta vista muestra en detalle el trozo de papel de la vista V1.1.4. Este trozo de papel debe aparecer extendido, en primer plano y frontalmente. El trozo de papel debe estar en blanco de modo que posteriormente se pueda añadir el texto en el idioma correspondiente.
V2.1	<p>En esta vista se ve la parte de la sala principal de la fábrica de bulos más próxima a la entrada (habitación 1).</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dos cubículos de trabajo enteros (en adelante, cubículo A y cubículo B). Opcionalmente podría verse parte de un tercero. <p>Para los cubículos A y B se debe mostrar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un escritorio. • Una pantalla (apagada), un teclado y un ordenador. • Una cajonera con 3 cajones (todos cerrados). <ul style="list-style-type: none"> • El escritorio del cubículo A debe tener encima un bloc de notas abierto (dejando una página escrita visible). • El escritorio del cubículo B debe tener un par de libros encima.
V2.1.1	<p>En esta vista se ve en detalle el interior del primer cajón de la cajonera del cubículo A.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una caja de rotuladores de pizarra • Un borrador de rotulador para pizarra • Una grapadora

	<ul style="list-style-type: none"> • Un par de cajas de grapas • Un caja con clips • Una caja con pines para el corcho.
V2.1.2	<p>En esta vista se ve en detalle el interior del segundo cajón de la cajonera del cubículo A.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una chocolatina • Una bolsa de pistachos • Restos de cáscaras de pistachos • Una caja de galletas
V2.1.3	<p>En esta vista se ve en detalle el interior del tercer cajón de la cajonera del cubículo A.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una pila de revistas • Un par de archivadores (cerrados)
V2.1.4	<p>En esta vista se ve en detalle el bloc de notas que está en el escritorio del cubículo A.</p> <p>Este bloc de notas debe mostrarse en primer plano, frontalmente y sin texto, de modo que posteriormente se pueda añadir texto en el idioma correspondiente.</p>
V2.1.5	<p>En esta vista se ve en detalle el interior del primer cajón de la cajonera del cubículo B.</p> <p>Este cajón está completamente vacío.</p>
V2.1.6	<p>En esta vista se ve en detalle el interior del segundo cajón de la cajonera del cubículo B.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un set de maquillaje • Una barra de labios • Un espejo • Un paquete de pañuelos • Un bote de gel hidroalcohólico
V2.1.7	<p>En esta vista se ve en detalle el interior del tercer cajón de la cajonera del cubículo B.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una caja de bolígrafos • Lápices • Una grapadora • Un par de cajas de grapas • Un caja con clips • Una caja con pines para el corcho. • Un teléfono móvil (apagado).
V2.1.8	<p>En esta vista se ve en detalle el teléfono móvil que está en el cajón.</p> <p>El teléfono debe mostrarse en primer plano, frontalmente y con la pantalla en negro, de modo que posteriormente se pueda añadir contenido y texto en la pantalla en el idioma correspondiente.</p>
V2.2	<p>En esta vista se ve la puerta de la sala principal de la fábrica de bulos que da acceso a la sala de reuniones (habitación 3).</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una puerta cerrada, en la que se vea claramente la cerradura. • Un letrero en la puerta (al hacer zoom se verá el nombre de la sala). • Cerca de la puerta, una mesa con una máquina de café.
V2.2.1	<p>En esta vista se ve en detalle el letrero de la puerta de la vista V2.2.</p> <p>Este letrero se debe ver frontalmente y debe estar vacío, sin texto, de modo que posteriormente se pueda añadir el texto en el idioma correspondiente.</p>
V2.3	<p>En esta vista se ve la puerta de la sala principal de la fábrica de bulos que da acceso a la oficina del jefe (habitación 4).</p>

	<p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una puerta cerrada. • Un letrero que ponga CEO y el nombre David Guzli. • Un teclado de acceso numérico (con el mismo aspecto que el de la vista V1.1.2) • Una diana anclada en la pared.
V2.3.1	En esta vista se ve en detalle el letrero de la puerta de la vista V2.3.
V2.3.2	Esta vista muestra el teclado numérico de la puerta de la vista V2.3. Este teclado debe ser similar al que aparece en la vista V1.1.2.
V2.3.3	Esta vista muestra en detalle la diana de la vista V2.3.
V2.4	<p>En esta vista se ve una esquina de la sala principal de la fábrica de bulos en la que hay, principalmente, una mesa con una impresora.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una impresora encima de una mesa que hace esquina. La impresora debe tener hojas impresas en la bandeja de salida. • En la pared debe haber pegado un cartel con las normas de la impresora (el texto no debe ser legible en la imagen). • En la mesa también debe haber paquetes de 500 hojas de papel. • En el suelo, debajo y/o al lado de la mesa debe haber cajas de cartón. Una de ellas debe estar abierta y dentro deben verse paquetes de 500 hojas de papel.
V2.5	<p>En esta vista se ve una parte de la sala principal de la fábrica de bulos cercana a la esquina superior derecha.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dos cubículos de trabajo enteros (a partir de ahora, cubículo C y cubículo D). Opcionalmente podría verse parte de un tercero. <p>Para los cubículos C y D se debe mostrar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un escritorio. • Una pantalla (apagada), un teclado y un ordenador. • Una cajonera con 3 cajones (todos cerrados). • El escritorio del cubículo C debe tener una maceta con una planta. • El escritorio del cubículo D debe tener un calendario pegado en la pared.
V2.5.1	<p>En esta vista se ve en detalle el interior del primer cajón de la cajonera del cubículo C.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un marcapáginas. • Un par de libros. • Un libro electrónico apagado. • Unas gafas de leer.
V2.5.2	<p>En esta vista se ve en detalle el interior del segundo cajón de la cajonera del cubículo C.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un manojo de llaves. • Una pila de folios. • Monedas sueltas.
V2.5.3	En esta vista se ve exactamente lo mismo que en la vista V2.5.2 pero sin el manojo de llaves.
V2.5.4	En esta vista se ve en detalle el manojo de llaves.
V2.5.5	<p>En esta vista se ve en detalle el interior del tercer cajón de la cajonera del cubículo C.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una cantimplora. • Una linterna. • Una llave inglesa. • Varios destornilladores.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Tornillos. ● Un cable de red.
V2.5.6	<p>En esta vista se ve en detalle el interior del primer cajón de la cajonera del cubículo D.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Varios teléfonos móviles diferentes, todos ellos apagados. ● Cargadores para teléfonos móviles. ● Un par de tablets. ● Una tableta digitalizadora. ● Un teclado para teléfonos móviles.
V2.5.7	<p>En esta vista se ve en detalle el interior del segundo cajón de la cajonera del cubículo D.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Un set de poker con barajas, fichas, etc. ● Un tapete. ● Monedas sueltas y un par de billetes de 5€.
V2.5.8	<p>En esta vista se ve en detalle el interior del tercer cajón de la cajonera del cubículo D.</p> <p>Este cajón está completamente vacío.</p>
V2.5.9	<p>En esta vista se ve en detalle el calendario que está en la pared del cubículo D.</p> <p>Este calendario muestra el mes de octubre del año 2021 y todos los días laborables (lunes a viernes) están tachados hasta el 28 de octubre incluido, a partir del 29 de octubre no hay ningún día tachado.</p>
V2.6	<p>En esta vista se ve la zona correspondiente a la esquina superior izquierda de la sala principal de la fábrica de bulos.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Un tablero de corcho anclado a la pared oeste con multitud de papeles pinchados en él con pines. ● Dos armarios (armario A y armario B) muy altos anclados a la pared norte con varios cajones grandes (mínimo 4).
V2.6.1	<p>En esta vista se ve en detalle el corcho mostrado por V2.6.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Recortes de noticias. ● Propaganda de una pizzería. ● Un mínimo de 10 pósits con algo escrito (pero que no se lea).
V2.6.2	<p>En esta vista se ve en detalle un pósit del corcho mostrado en la vista V2.6.1.</p> <p>El pósit debe mostrarse en primer plano y frontalmente. El pósit debe estar vacío, sin texto, de modo que posteriormente se pueda añadir el texto en el idioma correspondiente.</p> <p>Esta vista debe ser genérica, ya que será utilizada para mostrar cada uno de los posits del corcho.</p>
V2.6.3	<p>En esta vista se ve en detalle el interior del primer cajón del armario A mostrado por V2.6.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Un único archivador de folios, prácticamente vacío.
V2.6.4	<p>En esta vista se ve en detalle el interior del segundo cajón del armario A mostrado por V2.6.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cuatro archivadores de folios, llenos y ocupando prácticamente todo el ancho del cajón.
V2.6.5	<p>En esta vista se ve en detalle el interior del tercer cajón del armario A mostrado por V2.6.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cuatro archivadores de folios, llenos y ocupando prácticamente todo el ancho del cajón.
V2.6.6	<p>En esta vista se ve en detalle el interior del cuarto cajón del armario A mostrado por V2.6.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cuatro archivadores de folios, llenos y ocupando prácticamente todo el ancho del cajón.
V3.1	<p>En esta vista se ve la sala de reuniones (habitación 3).</p>

	<p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una mesa en el centro de la sala. • Una pila de papeles encima de la mesa. • Un póster en la pared este. El contenido del póster es el siguiente: https://maldita.es/app/uploads/2020/12/QUE-HACER-SI-RECIBES-UN-BULO-580x1024.jpg • Una televisión en la pared norte.
V3.1.1	<p>En esta vista se ve en detalle la mesa de la sala de reuniones.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un montón de papeles impresos con noticias (que no se lea el contenido ni se reconozca el idioma) • Una caja de bombones • Bolígrafos • Un par de ceniceros
V3.1.2	<p>En esta vista se ve en detalle la zona de la sala de reuniones en la que está la televisión.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Televisión muy grande con pantalla plana sobre mueble de TV • Reproductor de DVD en la parte inferior del mueble • Dos mandos a distancia encima del reproductor de DVD
V3.1.3	En esta vista se ve en detalle el póster que está en la pared de la sala de reuniones.
V4.1	<p>En esta vista se ve la oficina del jefe (habitación 4).</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un escritorio. • Una pantalla (apagada), un teclado y un ordenador. • Una papelerera llena de basura, incluyendo restos de papeles. • Un cuadro con un paisaje (por ejemplo, un bosque) en la pared oeste. • Una cajonera con 3 cajones (todos cerrados).
V4.1.1	<p>En esta vista se ve en detalle la papelerera de la oficina del jefe.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una monda de plátano • Una lata de refresco vacía • Un pañuelo usado • Trozos de un post-it amarillo roto en trocitos esparcidos
V4.1.2	En esta vista se ve en detalle el cuadro que está en la pared oeste de la oficina del jefe.
V4.1.3	<p>En esta vista se ve en detalle una caja fuerte que se escondía detrás del cuadro situado en la pared oeste de la oficina del jefe.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El cuadro de la oficina del jefe desplazado revelando una caja fuerte detrás (similar a https://www.alibaba.com/product-detail/Hidden-Safe-Box-Hidden-Safe-RoHS_60148719077.html) • La caja fuerte debe tener un teclado numérico como en V1.1.2.
V4.1.4	En esta vista se ve en detalle la caja fuerte de la vista V4.1.3 una vez abierta. Dentro de esta caja fuerte debe haber una pila de papeles, un par de paquetes y algunas carpetas.
V4.1.5	<p>En esta vista se ve en detalle el interior del primer cajón de la cajonera de la oficina del jefe.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un paquete de chicles • Un paquete de chinchetas • Unas tijeras

	<ul style="list-style-type: none"> ● Un paquete de post-its ● Varios bolígrafos y lápices desperdigados ● Una grapadora y un paquete de grapas
V4.1.6	<p>En esta vista se ve en detalle el interior del segundo cajón de la cajonera de la oficina del jefe.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Un paraguas pequeño cerrado ● Unos guantes ● Unas gafas de sol
V4.1.7	<p>En esta vista se ve en detalle el interior del tercer cajón de la cajonera de la oficina del jefe.</p> <p>En esta vista deben aparecer necesariamente los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Un pack de 6 latas de refresco menos una que falta (está en la basura) ● Una bolsa con frutos secos ● Un paquete de tabaco ● Un mechero

Consideraciones generales sobre las vistas:

- Las vistas deberán ser independientes del idioma, por lo que no deberán contener texto legible salvo en aquellos casos en los que este hecho se indique explícitamente. Por ejemplo, si una vista debe contener un póster con texto, este póster deberá representarse en forma de icono (al estilo de <https://icon-icons.com/icon/post-it/34380>) en lugar de incluir el texto real. Los textos reales para cada uno de los idiomas serán incluidos posteriormente sobre las imágenes.

4. Retos

4.1. Reto 1: Acceso a la fábrica de bulos

El jugador empieza en la entrada de la fábrica de bulos (vista V1). La puerta está cerrada y tiene una cerradura con teclado numérico (vista V1.1.2). Para abrir la puerta y acceder a la fábrica el jugador debe introducir el código de acceso correspondiente. Para encontrar este código de acceso, el jugador debe mirar dentro del bolso de la periodista (vista V1.1.1) y consultar el cuaderno de notas que hay en su interior. Este reto es muy simple y su función principal es permitir al jugador aprender cómo interactuar con el escenario virtual de la escape room.

4.2. Reto 2: Identificación de bulos

Una vez que el jugador ha abierto la puerta de entrada de la fábrica de bulos, éste accede a la habitación 2 que corresponde a la sala principal. En concreto, el jugador accede a la vista V2.1. En este momento, el jugador ya puede explorar la habitación 2 en su totalidad. No obstante, las puertas que conducen a las habitaciones 3 y 4 están inicialmente cerradas. La puerta que da acceso a la habitación 4 (que corresponde a la oficina del jefe) tiene una cerradura con teclado numérico que el jugador no podrá abrir hasta superar el reto 2. La puerta que da acceso a la habitación 3 (que corresponde a la sala de reuniones) está cerrada con llave. Para superar el reto 2, el jugador primero debe explorar la habitación 2 hasta encontrar la llave de la habitación 3. Una vez que el jugador encuentre y coja esta llave, podrá acceder a la habitación 3.

En la mesa de la habitación 3 hay una pila de papeles. Cuando el jugador mire estos papeles aparecerá un texto informando de que la periodista cree que algunos de ellos podrían ser útiles para su investigación pero que no puede llevárselos todos, sino que debe llevarse solo aquellos que sean bulos. Al jugador se le presentarán diferentes informaciones (bulos, noticias reales, tweets, ...) y deberá diferenciar, de entre los elementos presentados, cuales son bulos y cuales tienen información veraz. Si el jugador falla, se le informará de que la selección no es correcta y se le proporcionarán algunos consejos para realizarla de manera correcta. Si el jugador acierta, será informado de que la periodista ya tiene una primera prueba, pero que necesita más para publicar la exclusiva. Después, aparecerá un texto informando al jugador de que ha encontrado, entre los papeles de la mesa, un listado con los códigos de acceso para la habitación 4. En este punto termina el reto 2 y comienza el 3.

4.3. Reto 3: Verificación de fotografías

El listado con los códigos de acceso para la habitación 4 contiene un código diferente para cada semana del año. Para saber cuál es la semana actual, el jugador debe consultar un calendario que podrá encontrar explorando la habitación 2. Una vez descubierta la semana, el jugador puede acceder a la habitación 4 (oficina del jefe) introduciendo el código correspondiente a la semana actual.

Para superar el reto 3, lo primero que tiene que hacer el jugador una vez ha entrado en la habitación 4 es mirar la papelera, en la que encontrará fragmentos de un post-it, y recomponer estos fragmentos, lo cual le permitirá obtener la contraseña de acceso al ordenador del jefe de la fábrica. Después, el jugador debe iniciar sesión en este ordenador haciendo uso de la contraseña obtenida y acceder a una carpeta concreta, dentro de la cual encontrará el borrador de un artículo (un posible bulo) y el archivo de una foto que forma parte del artículo. Cuando el jugador interactúa con la foto aparece un texto que le explica que, si se pudiera verificar que la foto ha sido tomada en un lugar diferente al que dice la noticia, entonces se podría demostrar que el artículo es un bulo y por lo tanto tomarlo como

prueba para la exclusiva. El diálogo también indica al jugador que, cuando descubra el lugar donde ha sido tomada la foto, debe escribirlo en su bloc de notas (se proporciona un enlace a dicho bloc). Cuando el jugador introduce el nombre correctamente, supera el reto 3 y avanza al reto 4. Para descubrir el lugar real donde ha sido tomada la fotografía, el jugador deberá hacer uso de la caja de herramientas diseñada por el equipo de Maldita.es [3].

4.4. Reto 4: La caja fuerte

Justo después de verificar la fotografía, aparece en el ordenador del jefe de la fábrica una notificación de un nuevo correo electrónico. Si el jugador pulsa sobre esta notificación accederá a la bandeja de entrada del correo electrónico del jefe de la fábrica. Lo primero que tiene que hacer el jugador para superar el reto 4 es explorar este correo electrónico hasta descubrir un email que revela un patrón compuesto por 5 símbolos para abrir la caja fuerte. Después, el jugador debe descubrir la equivalencia símbolo-número para estos 5 símbolos. Para ello, el jugador debe explorar toda la fábrica hasta encontrar todos los símbolos y sus números correspondientes y emparejarlos correctamente. Encontrar la equivalencia correcta entre cada símbolo y su número correspondiente requerirá al jugador emparejar un concepto (por ejemplo, discurso de odio, delito de odio) con su definición. Las definiciones (con sus números asociados) estarán todas en un corcho de la habitación 2 (sala principal), mientras que los símbolos (con sus conceptos asociados) se repartirán de la siguiente manera: uno estará en un correo electrónico del jefe de la fábrica, otro estará en unos de los cajones del armario de la oficina (habitación 2), otro estará en un póster en la sala de reuniones (habitación 3), otro estará en un cajón de uno de los cubículos de la sala principal (habitación 2) y otro estará en la planta de la entrada (habitación 1).

Una vez que el jugador descubre el patrón de símbolos de la caja fuerte y las equivalencias símbolo-número, éste puede abrir la caja fuerte situada en la habitación 4 introduciendo los 5 números obtenidos. Dentro de la caja fuerte la periodista encuentra documentación (lista de perfiles falsos que utiliza la fábrica para difundir los bulos y papeles de contabilidad con los ingresos por publicidad generados a raíz de la difusión de bulos) que demuestra que en ese sitio se está generando desinformación de manera masiva. Este hallazgo pone fin al reto 4 y da paso a un vídeo final con el que se concluye la escape room. El diálogo correspondiente al vídeo final es el **diálogo D2** y se incluye en la sección “Diálogos”.

5. Diálogos

Díálogo D1

PARTE 1. La periodista recibe una llamada de teléfono.

Hola. Te llamo para informarte de la existencia de una fábrica de bulos secreta, en la que un grupo organizado de personas trabaja para generar desinformación. He decidido confiar en tí para revelar esta información por tu buena reputación como periodista de investigación. En la fábrica elaboran bulos mezclando datos reales e inventados, manipulan fotografías y videos y utilizan perfiles falsos en redes sociales y webs que intentan hacerse pasar por medios de comunicación para distribuir la desinformación que crean. Estoy seguro de que tú te podrás infiltrar en esta fábrica de bulos e informar al mundo de sus artimañas, así la gente será más consciente del daño que está generando la desinformación.

PAUSA. Después de la primera parte del diálogo se hace un fundido a negro. Tras una pausa, sale un rótulo que dice “1 mes después...” y, tras unos segundos, se pasa a la segunda parte del diálogo.

PARTE 2: la periodista graba una nota de voz para sí misma en la entrada de la fábrica de bulos, justo antes de entrar.

Hoy se cumplen ya dos semanas desde que conseguí infiltrarme en la fábrica de bulos.

No fue fácil, pero al final conseguí que me contratasen temporalmente como ayudanta.

Hoy es mi último día de trabajo aquí, así que ésta es mi última oportunidad para recopilar todas las pruebas que pueda de que en esta fábrica trabaja un grupo organizado dedicado exclusivamente a generar desinformación. Si lo consigo podré publicar una exclusiva que destapará sus actividades y mostrará a la opinión pública el peligro que suponen estos contenidos. Hoy he venido a la fábrica de bulos temprano, antes que el resto de empleados, para así tener tiempo de investigar con libertad. Sin embargo, debo darme prisa porque dentro de 45 minutos llegará el resto de trabajadores. Si no recopilo todas las pruebas antes de ese momento, perderé para siempre la oportunidad de publicar la exclusiva sobre la fábrica de bulos y sacar a la luz el grave problema de la desinformación.

Diálogo D2

Qué bien, he conseguido lo que buscaba, ya tengo pruebas suficientes para la exclusiva que destapará las actividades delictivas de esta fábrica de bulos. Con los bulos que estaban preparando, la fotografía y sobretodo la lista de perfiles falsos que utilizan para difundir los bulos y los papeles de contabilidad con todos los ingresos por publicidad y campañas de desinformación realizadas será suficiente para demostrar que en este sitio se está generando desinformación de manera masiva.

Referencias

- [1] S. Lopez-Pernas, A. Gordillo, E. Barra, and J. Quemada, "Escapp: A web platform for conducting educational escape rooms," *IEEE Access*, vol. 9, 2021, doi: 10.1109/ACCESS.2021.3063711.
- [2] "Guía para el diseño y ejecución de escape rooms educativas mediante la plataforma Escapp." [Online]. Available: <https://github.com/ging/escapp/raw/master/public/pdf/escapp.pdf>.
- [3] Maldita.es, "Caja de herramientas." [Online]. Available: <https://maldita.es/herramientas-de-verificacion>.