

P3

作品名稱: 數字解脫

作品主題: 沉迷上網



故事背景：

在 2024 年，一個名為“數字迷宮”的新型網絡遊戲風靡全球，玩家們沉浸在虛擬世界中，逐漸忘記了現實生活。一位神秘的遊戲設計師為了喚醒人們對於現實生活的重視，特別設計了一個密室逃脫遊戲——“數字解脫”。玩家們需要在限定時間內解開各種謎題，才能逃出虛擬世界，重返現實。

遊戲目標：

每個房間的設計都旨在讓玩家理解和反思沉迷於網絡的後果，如何影響個人生活質量、社交關係，以及現實世界的重要性。通過解謎元素，玩家在遊戲中學習到的資訊有助於他們在現實世界中更好地管理自己的網絡使用習慣。

遊戲設計細節：

互動元素：房間設計包含多種互動元素，例如觸摸屏、語音識別和增強實境技術，使玩家能夠身臨其境地體驗謎題。

時間限制：玩家有 60 分鐘的時間完成遊戲，增加遊戲的挑戰性和緊迫感。

團隊合作：鼓勵玩家合作解決問題，增強團隊協作與溝通技能。

教育提示：每個房間都配有小提示卡，提供有關網絡沉迷的教育資訊，幫助玩家在遊戲進行中學習。

遊戲流程：

房間一：數字森林

描述：四面牆壁上都是繽紛的數字和符號，中間是一個大型螢幕，顯示著不斷變化的網頁畫面。

玩法：玩家進入房間後，首先面對的是覆蓋著社交媒體標誌的卡片散落一地。玩家需要快速地搜尋這些卡片，並從中找出哪些含有關於網絡沉迷負面影響的新聞標題。當玩家找到正確的卡片後，必須將它們放入中央的大螢幕上的特定插槽，這將解鎖密碼，供玩家進入下一個房間。

時間限制：15 分鐘

房間二：信息淹沒

描述：房間裡堆滿了報紙、書籍和雜誌，一個巨大的新聞播報機器人不斷地讀出新聞標題。

玩法：房間內滿是各類印刷品和一個不斷播報新聞的機器人。玩家需要聆聽機器人播報的新聞，並從地上的報紙、書籍中找到相對應的現實生活相關新聞。每找到一條正確的新聞，玩家就可以在機器人的控制台上進行操作，逐步減少資訊流的速度。

當所有正確的新聞都被找到並分類後，機器人將停止播報，並顯示出通往下一房間的密碼。 -

時間限制：20 分鐘

房間三：虛擬現實

描述：房間似乎模擬的是一個完美的虛擬世界，有虛擬的草地、樹木和天空。

玩法：房間設計成一個虛擬世界，玩家需要探索虛擬環境，尋找隱藏的現實世界提示。透過一系列提示，玩家將發現虛擬世界和現實世界的差異，並解開謎題。完成所有任務後，玩家將找到一把鑰匙，這把鑰匙可以開啟通往最終房間的門。

時間限制：15 分鐘

最終房間：解脫之門

描述：這是通往現實世界的最後一扇門，門上有一個巨大的數字鎖。

玩法：在這最後的階段，玩家需要利用之前房間得到的知識，形成一份關於如何克服網絡沉迷的策略列表。玩家將這些策略轉化成數字代碼，輸入到門上的數字鎖中。如果代碼正確，門將開啟，玩家成功逃脫，返回現實世界。

時間限制：10 分鐘

遊戲結局：

成功逃出的玩家將獲得一份“數字健康指南”，裡面包含管理螢幕時間、促進現實生活互動和提高生活質量的實用建議。對於未能在時間內逃脫的玩家，組織者將提供一個簡短的講解會，討論遊戲中的教訓和如何應用在日常生活中。通過這個密室逃脫遊戲，玩家不僅享受解謎的樂趣，同時也增進了對數字時代中健康生活方式的理解和重視。



家福會
HKFWS



網想家
HEALTHY NET

教學和回顧：

回顧會議：

對於未能在時間內逃脫的玩家，遊戲結束後將有一個簡短的回顧和討論會，指導玩家如何在日常生活中應對和管理網絡使用，以避免沉迷。這是一個重要的教育元素，確保玩家從遊戲中得到實際的啟發和學習。

注意事項：

- 確保所有參與者在遊戲開始前瞭解所有遊戲規則和安全指南。
- 遊戲中途允許暫停進行急需的休息或解決技術問題。
- 遊戲設計要兼顧趣味性與教育意義，確保參與者在享受遊戲的同時，能夠收穫對現實生活的深刻洞察。



家福會
HKFWS



網想家
HEALTHY NET