

S13

作品名稱: 囚逃困境

作品主題: 網上交友



故事背景：

你驀然張開雙眼，邊摸着疼痛的頭邊環視四周——這是一間空間狹小的房間，而且照明不足，整間房間都昏暗陰鬱，沒有透氣的窗戶，令人壓抑得很。你馬上從地上爬起來，看着陌生的房間支支吾吾地說：「天呀！我這次遇上了甚麼厄運？我到底在哪裏呀？」

你努力試着回想昨天晚上發生的一切，希望可以把回憶碎片拼湊起來——你在學校一向都沒有朋友，每天都像獨行俠一樣，十分寂寞。一次機會下，你在網路交友的平台上掃到這個女孩的個人檔案，她的樣子可愛，與你的興趣不謀而合，都喜歡玩策略性手遊。你點擊「查閱更多」，看到她發佈了一則帖子向網友們請教如何通關，於是你便私詢傳授她一些攻略。

過了數小時後，你收到她的回覆，她衷心感謝你的幫忙，於是便開始每天與她聊天。你們開始進行深入的交談，知道了她多少歲、喜歡食甚麼……你和她素未謀面，平時只會在社交媒體上聊天。她介紹是一個害羞和慢熱的女孩，名叫小嬾，希望能夠好好互相了解後再約出來見面，而你很高興認識到她。

昨天是 3 月 14 日，是你和小嬾相識 3 個月，亦是她的生日。在你的真誠打動下她決定與你見面，她約你到一棟大廈的樓上咖啡廳見面。於是你盛裝打扮，希望能給她一個好印象。當你按照原定時間到達目的地後，你按下門鈴，開門的卻是數個身形魁梧的大漢。

正當你以為自己找錯地方，轉過身想離開時，你的頭傳來一陣劇痛，便暈倒在地。醒來的時候便身處於一間陌生的房間。你摸一摸口袋，發現電話被人拿走了，你無法與外界溝通。當你想站起來時，「砰！」你的頭又再次撞到，原來你被困在一個大鐵籠內。

「一個小時後便會有車來送他們去 YY 園做電騙，這群傻子還在昏迷，應該明天才會醒呢！哈哈！」你聽到其中一個大漢說道。為了不被人賣走，你希望能夠尋找逃脫的方法，決定要趕及在一小時內離開這個鬼地方，安全回家。

解謎遊戲一：

你身處的鐵籠上面有一個密碼鎖，密碼鎖的密碼是 4 位數字組成的，上面刻着一句說話：「如果看着我不妨濛一點～」。你心想，為什麼會出現一句歌詞？之後你不斷查看房間，任何一個角落都不放過，希望獲得密碼。

答案：你發現牆上貼着密密麻麻的紙張，看來是以前同樣被「小嫵」騙的受害者的聊天記錄和照片。你身子向後移，發現紙張堆砌了 4 個數字密碼：8716。

你成功離開鐵籠後，開始四處探索房間，你發現桌面上有份告示，列出他們巡邏的當值時間和當值地點。你看到地圖上寫着保安室放着大門備用鑰匙，於是你決定偷偷地潛入保安室偷取鑰匙。

解謎遊戲二：

可是告示上有一部分被弄髒了無法看清楚所有人的當值表。你繼續閱讀告示，最底部分寫着：「如有任何更改，你可查閱電腦內當值表的最新版本，密碼為「.....」」。

你望着旁邊的電腦，你很快便找到當值表，可以這文件被鎖上，需要密碼才可以打開。你望着這堆奇怪符號，你想起以前小嫵也有跟你玩過摩斯密碼遊戲，以暗語聊天，於是你嘗試按着之前聊天的方式輸入密碼：I am a liar。

你成功讀取文件後，便立即起身離開這個房間，你照着巡邏當值表，巧妙地避開在密室外巡邏的壯漢，成功抵達保安室。當你想打開鑰匙櫃拿走大門鑰匙時，你發現鑰匙櫃被上鎖了。櫃門貼了一張紙條，上面寫着：「恭喜你成功離開籠子，但你不是第一個嘗試偷走的人，你也不會成功離開。這個櫃子的鎖連着一個小型炸彈，密碼線索就在保安室內，只要你亂猜密碼，炸彈便會自動爆炸，除非你找到線索，能一次輸入正確密碼。若你不想小命不保，我勸你立即回到你的籠子內，跟我們走吧！」

解謎遊戲三：

你馬上在這房間內不斷尋找線索。你發現保安室的地板是一格一格，而且最

左

方寫着 x 及 y ，然後你看到黑板上寫着一條公式： $\sqrt{(x_1 - x)^2 + (y - y_1)^2}$

你認為這是代表着坐標，而且需要計算坐標距離便能解出正確密碼。你看到黑板另一邊寫着 1. 鑰匙櫃 2. 閉路電視。於是你找出擺放着鑰匙櫃和閉路電視，並計算兩者坐標的距離，成功解出正確密碼，拿到密室大門鑰匙，馬上逃走。

真相揭露：

正當你想離開時，小嬋的聲音突然從遠處傳出來，你認為小嬋也是被這群壞人捉走了。你立即沿着聲音的來源來到一間房間的門前，房間半掩着，你從門縫中看到裏面空無一人便毅然打開房門。你發現她的聲音是從電腦上的人工智能程序發出的，那個看似友善的網友其實是一群不法分子用人工智能合成出來的虛擬人物，這群不法分子一直都利用網路交友的平台犯罪，將成功約出來的青少年捉走。

你頭也不回，馬上離開並報警，將此事公諸於世，避免再有更多受害人出現。這件事情教訓你，網上交友要謹慎。在未確認對方真實身份時，避免被「有心人」利用，帶來危險與陷阱。我們要學會自我保護，才能避免上當受騙及受到傷害。