

The Cypher Files, de Dimitris Chassapakis

The Cypher Files es un libro de rompecabezas interactivo en el que el jugador tiene que resolver los rompecabezas de cada página y obtener las claves para avanzar enviando las respuestas en línea.

Esta "escape room en un libro" puede ser jugada por un solo jugador o por un grupo, ya que los rompecabezas pueden ser bastante desafiantes a veces. El jugador es un agente de C.Y.P.H.E.R., que es una agencia internacional secreta que trabaja en casos "irresolubles" basados en códigos. El jugador debe investigar las pistas descubiertas a raíz de una serie de misteriosas desapariciones. El juego está cronometrado y hay que descifrar los códigos antes de que sea demasiado tarde.

Particularidades

- Hay ciertos pasos: resolver el rompecabezas en la página del rompecabezas, visitar la URL escribiéndola en el navegador o escaneando el código QR proporcionado, enviar la respuesta al rompecabezas en la pantalla, anotar la pista ya que la necesitará para resolver los rompecabezas más adelante en el libro.
- Para resolver los rompecabezas, tendrás que pensar de forma innovadora, escribir, dibujar, buscar, doblar y cortar páginas, explorar salas de escape virtuales (lo que hará que no se pueda reutilizar)
- Hay un puzzle DEMO para que el jugador se familiarice con los pasos.
- Una vez que decidas jugar, deberás leer el contexto o el argumento, en el que se te presenta el personaje que interpretarás y los demás personajes del juego: los desaparecidos, el agente al que informarás y el supervisor, "conocido como Arthur".

Materiales necesarios

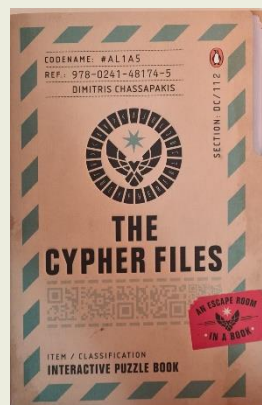
- un lápiz
- unas tijeras y
- un dispositivo conectado a Internet (preferiblemente un smartphone).

¿Por qué es relevante para la enseñanza de idiomas?



The Cypher Files, de Dimitris Chassapakis

- En primer lugar, todas las instrucciones están en inglés, escritas de forma clara y ordenada para que un jugador de nivel B1 pueda entenderlas fácilmente. El jugador tiene que leer mucho, y encontrar detalles y pistas es de suma importancia. Esto mantendrá al jugador concentrado en la lectura de los textos, asegurándose de que no pierde el hilo del texto. Además, el jugador aprenderá vocabulario específico relacionado con el trabajo de detective.
- Además, aparte de utilizar el vocabulario ya adquirido, el jugador deberá buscar y utilizar nuevas palabras o expresiones que le servirán de pistas.
- Como el jugador debe escribir las pistas, tendrá la oportunidad de practicar la ortografía (las soluciones no serán aceptadas si no están escritas correctamente).



Fuente:

Chassapakis, D (2020), The Cypher Files, 1st ed, UK, Penguin Random House

