

# PŘÍPAD: BERLÍN



GOETHE-ZENTRUM  
KOOPERATIONSPARTNER



GOETHE-ZENTRUM PARDUBICE

# PŘÍPAD: BERLÍN -

## Pomoc v poslední vteřině

Jako oceňovaní investigativní novináři jste ty a tvůj tým vyřešili už několik případů a stali se veřejně známými osobnostmi. Nyní si chcete konečně užít zaslouženou dovolenou.

Pak ale obdržíte jedinečnou nabídku z jedné vyhlášené školy, kterou navštěvují budoucí nadějní žurnalisté. Profesorka Hanna Rauppová se o vás dočetla v novinách a prosí vás, abyste přijeli do Berlína a uspořádali pro její studenty přednášku. Vaším úkolem by bylo povyprávět o svých neobvyklých metodách pátrání a nadchnout mladé lidi pro investigativní žurnalistiku. Dlouho se nerozmýšlíte a nabídku rádi přijmete.

A pak to jde ráz na ráz: O pár dní později přednášíte na berlínské vysoké škole. Poté, co zodpovíte nesčetné dotazy studentů, k vám přistoupí mladá dívka, která se představí jako Aylin, a vychrlí na vás: „Já už opravdu nevím kudy kam! Můj přítel Christopher po něčem pátrá, ale někdo mu musí pomoci. Myslí si, že je to otázka života a smrti, ale v žádném případě nesmím zavolat policii. Nevím, na koho jiného bych se měla obrátit. Pomůžete mi? Prosím!“ Nervózně si kouše nehty a čeká na vaši odpověď. Jistě že jim pomůžete. To je samozřejmé!

Aylin se očividně ulevilo: „Chris mi nechtěl říct, kde zrovna je. Musíte ho najít. Obávám se, že se úplně zbytečně vystavuje nebezpečí. Což by ostatně nebylo poprvé, on musí všechno dělat na vlastní pěst.“ Aylin vám poradí, abyste se zkusili zeptat ve večerce za rohem. Tato večerka patří Chrisovu strýci Kallemu, ten by vám mohl pomoci.



Source: <https://flickr.com/photos/132646954@N02/32881394137>

# Průběh hry

Hra se skládá ze čtyř kapitol a začíná PDF souborem vztahujícím se k první kapitole.

PDF soubor obsahuje různé odkazy: některé vás zavedou k úkolům na internetu, jiné ke vstupní masce, kde budete zadávat řešení. Abyste se ve hře lépe orientovali, měli byste mít tento PDF soubor otevřený zvlášť, nebo se k němu budete muset stále vracet.



Doporučujeme na odkazy kliknout pravým tlačítkem myši a otevřít si odkaz na nové kartě či v novém okně.



Při řešení úkolů smíte a musíte používat internet!



Podívejte se vždy do vstupní masky, kam budete zapisovat správné řešení, potom budete vědět, co přesně máte hledat.

Před prvním přihlášením musíte zadat přihlašovací kód, který vám byl zaslán zvlášť na vaši e-mailovou adresu. Zadáním kódu se uživatel/ka přihlásí a může zapisovat řešení.

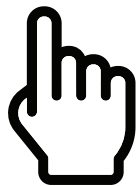


„Pomoc, nevím si rady!“

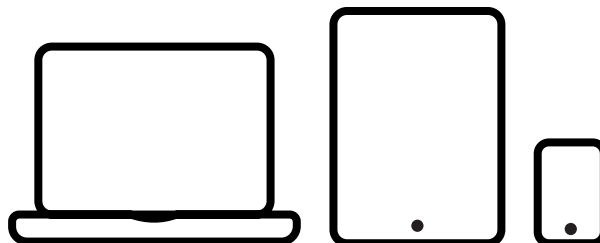
Můžete požádat o dva druhy nápovědy: Nápověda 1 (malá pomoc) & Nápověda 2 (konkrétní rada). Kdo ani potom neuhodne, může zažádat o správné řešení.

Při hledání správných řešení jsou povoleny nejrůznější pomůcky, vaší kreativitě se meze nekladou. V ideálním případě řešte hádanky a úkoly v takovém pořadí, jak se vám objevují v jednotlivých kapitolách. Hra trvá přibližně 3-4 hodiny, ale můžete ji samozřejmě hrát po částech v průběhu několika dní.

## Požadovaný materiál



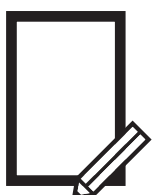
Objekt k rozkliknutí



Chytrý telefon, tablet nebo počítač (vyžadováno)



Týmový duch (vyžadováno)



Tužka a papír (doporučeno)

### Kapitola 1

Pro start klikni:

[t1p.de/cet3](http://t1p.de/cet3)



Připojení k internetu (vyžadováno)