

【中華基金中學】幫助熊貓從密室中逃脫

作者：Matthew 2026年6月12日



密室逃脫遊戲最好玩地方是，同伴需要在密室內合力解開一個個謎題，最終獲取逃脫關鍵，所以極考智力、知識、團結，也成為 STEAM 學習的理想平台。不過，中華基金中學卻反其道而行，推出「Project PANDA」密室逃脫活動，讓高年級同學以「熊貓在密室內走失」的故事主題，親自設計並打造 8 間密室，讓全校其他同學齊來挑戰，幫助熊貓「密室逃脫」。

從 8 間房間救出熊貓

全校參與密室逃脫的當天，中華基金中學的禮堂四周搭起了 8 間主題不同的密室，內裡均藏有一個囚禁著熊貓公仔的寶箱。來挑戰的同學可自行挑選任意一間來破解，並於限時 25 分鐘內，首先解開寶箱密碼救出熊貓，再破解密室密碼，方算成功將熊貓救出密室。

之所以用「熊貓」作主角，原來不只是貼合近來潮流的「熊貓經濟」，也活用「PANDA」一詞來點題「Problem-solving Art Number Design AI」，說明密室逃脫活動結合解難、藝術、數學、設計、人工智能等多種元素。



PANDA 是熊貓，也是計劃包括的不同學習元素。



禮堂四周設置的「密室」。



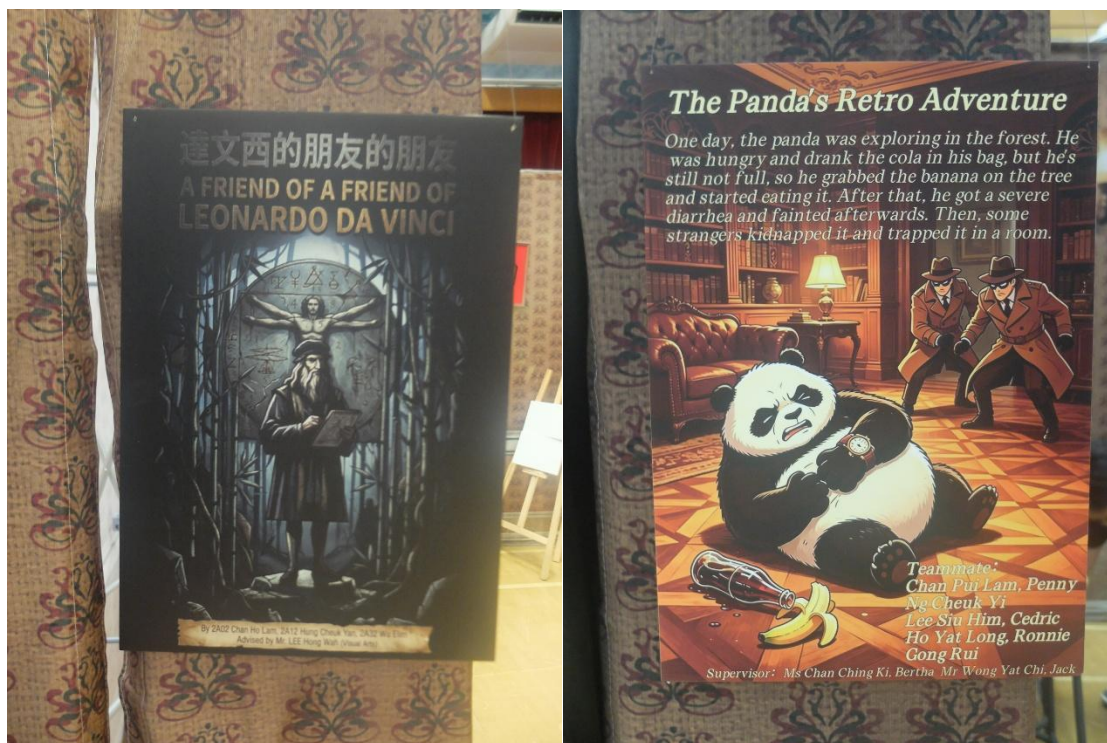
8 間房均有著不同主題，亦是同學以小組形式親手搭建。

融入 STEAM 知識學習

據中華基金中學 STREAM 統籌主任陳靖淇老師表示，是次活動其實也是一次 STEAM 的沉浸式體驗方案，希望可刺激同學的創意思維之餘，亦可以讓全校同學一齊玩。

所以密室的謎題設計都融入不少 STEAM 跨學科元素，舉例其一間房內便掛滿異樣的「中文字」，但其實都是同學結合視藝、數字、英文所創作，每個字隱含一個數字，來挑戰的同學便

要運用中文、數學、視藝等知識才能破解。又例如另一間房間的密碼，需要運用酸鹼度的 pH 值顏色來得出密碼數字，還有房間需要理解黃金比例數值，都是測試同學們的跨學科知識。不過，也有同學運用「腦筋急轉彎」方式設計密室，令活動不會過於學術，提升趣味性。



房間外貼有海報，也是同學精心設計。



有猜到這兩字代表什麼嗎？紅底的是 One (1)，藍底的是 Six (6)，很有心思吧！

從出口回推至入口

負責指導同學設計密室的是香港著名密室逃脫公司「LOST」，負責人胡滿園 (Rick) 表示，LOST 本身擁有平台 Lost Studio AR，專門製作模擬密室逃脫遊戲，是次也是讓同學使用平台設計密室。他形容設計上，是讓同學由出口反過來推敲遊戲的進程。簡而言之，玩家逃出密室的密碼從何而來？要打開某個櫃桶；又要如何才可打開它？必須先取得某個物件；又如何取得？要求解開其他謎題，如此一步步往回推地進行設計及構思。



中華基金會中學 STREAM 統籌主任陳靖淇老師 (左) 及 LOST 負責人胡滿園，均期望透過是次活動，給負責設計，以至是來玩的學生，透過沉浸式體驗學習 STEAM。

創意與邏輯平衡

Rick 亦強調，由於是次不只是一個網上模擬遊戲，同學需要親自將密室實體化搭建出來，所以會有所限制，例如有同學構想在打開寶箱後，會有杯子旋轉飛出，模擬遊戲是很容易呈現，但實體化上便較難做到，若然換成杯子慢慢升上來，便有辦法實現。如此一來，也等同訓練同學邏輯思維能力。

此外，來破解密室的包括低年級同學，難度上也要有所調節，才能玩得開心。負責設計的同學，事實上也學到了創意設計不能過於死板，必須顧及受眾感受。

不過，Rick 更透露，是次 8 間密室以「熊貓」串連，也有指導同學，可借用 AI 編程及生成，建構成完整故事，同時讓禮堂變成一個包括 8 間密室的龐大密室，增加沉浸性體驗，玩家們亦如觀賞電影般一層一層逐個密室破解。



高年級同學們都在發揮創意之餘，也要考慮平衡，更要顧及低年級是否已學會相關知識。

共創成功感空間

對於能夠製造密室，普遍負責同學均指，不是希望將玩家困在密室走不出來，反而是開心看到玩家能夠破解謎題，玩得開心，才更予人成功感。所以現場可見，在其他同學在密室內茫無頭緒時，負責同學都會好心「提水」。陳主任亦指，低年級同學參與一個如此大型活動，更可加快他們對學校的歸屬感。

可惜，礙於禮堂不能長時間被佔用，Project PANDA 的密室在活動完結當天，便會全部解體，收藏起來，日後在學校有其他大型公開活動時，才有可能個別重建。不過，陳主任則樂觀表示，學習 STEAM 的機會不少，完結一個計劃可鼓勵同學繼續以其他角度設計更多不同活動。