



B1.3

Huomioon otettavia
ohjeita
huonepakopelien
suunnittelussa




NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs

Työskennelkää pareittain tehdäkseen seuraavat harjoitukset.

Harjoitus 1: Lukekaa huolellisesti läpi seuraava huonepakopelin juoni, joka on peräisin NEET–SYSTEMin ”Pako kyberavaruudesta” taitajataso haasteesta (digitaalisen osaamisen alue):

“Olet loukussa tietokoneessa. Kaatuneen kahvin pisaroita valuu hiljalleen pöydältä, luoden yhä suuremman lammikon lattialle. Neste ei valitettavasti osunut tietokoneeseen. Et kuitenkaan luovu ideastasi saada kone oikosulkuun siinä toivossa, että pääsisit pois kyberavaruudesta samalla tavoin kuin sinne jouduitkin. Sinua ei pelota niinkään se, että mahdollisesti tuhoat itse koneen, kuin se, että saatat menettää dokumentin, jonka parissa työskentelit tänään, sekä muuta arvokasta dataa, jota ei ole vielä tallennettu. Niiden lähettäminen pilveen vaikuttaa olevan paras idea, mutta dokumentin sisältö on liian luottamuksellista, että sen voisi jakaa julkiseen pilvipalveluun, joten yrität kirjautua sisään verkkotallennuspalveluusi kirjoittamalla salasanasasi”.


ASCII

Code	Char	Code	Char	Code	Char	Code	Char	Code	Char	Code	Char
32	[space]	48	0	64	@	80	P	96	`	112	p
33	!	49	1	65	A	81	Q	97	a	113	q
34	"	50	2	66	B	82	R	98	b	114	r
35	#	51	3	67	C	83	S	99	c	115	s
36	\$	52	4	68	D	84	T	100	d	116	t
37	%	53	5	69	E	85	U	101	e	117	u
38	&	54	6	70	F	86	V	102	f	118	v
39	'	55	7	71	G	87	W	103	g	119	w
40	(56	8	72	H	88	X	104	h	120	x
41)	57	9	73	I	89	Y	105	i	121	y
42	*	58	:	74	J	90	Z	106	j	122	z
43	+	59	;	75	K	91	[107	k	123	{
44	,	60	<	76	L	92	\	108	l	124	
45	-	61	=	77	M	93]	109	m	125	}
46	.	62	>	78	N	94	^	110	n	126	~
47	/	63	?	79	O	95	_	111	o	127	[backspace]

Decrypt the ASCII code to get the NAS password
 67 76 79 85 68 32 83 84 79 82 65 71 69

Password: CLOUD STORAGE *

Your answer

Harjoitus 3: Lukekaa huolellisesti läpi seuraava huonepakopelin juoni, joka on peräisin NEET–SYSTEMin keskitason haasteesta (kansalaispätevyysalue):

“Olet paennut kaupungintalolta ja kävelet ulkona, mutta huomaat, ettei kadulla ole lainkaan autoja, McDonald’s on kadonnut pääkadulta ja katuvalaistuskin näyttää vanhanaikaiselta. Minne Heinz-Fiction on vanginnut sinut nyt? Löydät sanomalehden sivun maasta – se puhuu ‘suffragettiikkeestä’.”



The newspaper looks so old – but what is it doing here? What could have happened? Could you have travelled back in time?

[Next](#)

Never submit passwords through Google Forms.

Google Forms This content is neither created nor endorsed by Google.



Kysymys 3: Luo haaste, joka seuraa juuri lukemaasi sellaista. Miksi valitsit tämän haasteen?

Vinkki vastaukseen 3: Nicholson (2016) ehdottaa, että huonepakopelin suunnittelun aikana yksi sellainen peruseriaate, jota suunnittelija voi noudattaa, on ”miksi-kysymyksen” konsepti. ”Miksi-kysymyksen” aikana suunnittelijan tulisi pohtia jokaisen pelaajakokemuksen elementin arvoa kysymällä ”Miksi tämä on täällä?”. Lisäksi Nicholson (2016) neuvoo pelisuunnittelijoita tietämään tarkalleen, miksi kukin arvoitus, tehtävä ja asia pakohuoneessa on laitettu juuri siihen kohtaan, jotta se olisi johdonmukainen huoneen suunnittelun yleiskonseptien kanssa (Nicholson, 2016).



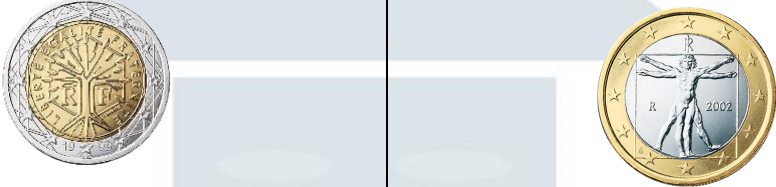

NEET
SYSTEM

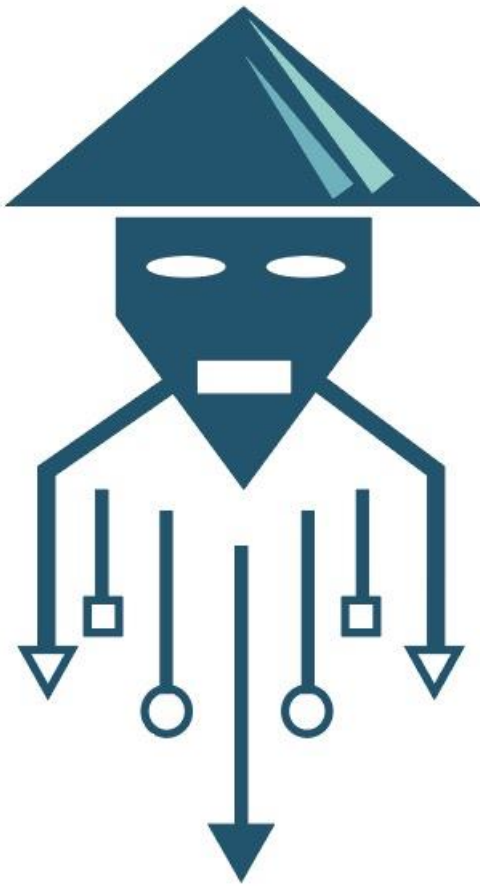
Harjoitus 4: Lukekaa huolellisesti läpi seuraava huonepakopelin juoni, joka on peräisin NEET–SYSTEMin edistyneen tason haasteesta (sosiaalisen osaamisen alue):

“Hienoa, ratkaisit ikkunassa olleen haasteen ja äkkiä seinä luhistui. Herranjestas, koko talo on raunioina! Mutta hei, tuolla on toinen ikkuna. Yhtäkkiä tajuat, että et ole enää yksin. Ota ystävä kiinni päästäksesi eteenpäin...”

[tiiminjäsenen valitsemisen jälkeen tarina jatkuu]

“juuri kun astut seinässä olevan reiän läpi, näet aarrearkun. Wuhuu, katsotaanpa...”

Tiimin jäsen 1	Tiimin jäsen 2
<p>Täällä on paljon kolikoita. Niissä kaikissa on sama kuva takapuolella. Mistä maasta ne tulevat?</p>  <div data-bbox="272 916 715 987"> <p>treasure box</p> </div> <div data-bbox="272 1003 715 1104"> <p>Which country do the coins come from? 0 points</p> <p>Your answer</p> </div> <div data-bbox="272 1115 339 1144"> <p>Submit</p> </div>	<p>Täällä on paljon kolikoita. Niissä kaikissa on sama kuva takapuolella. Mistä maasta ne tulevat?</p>  <div data-bbox="887 931 1329 1003"> <p>treasure box</p> </div> <div data-bbox="887 1019 1329 1120"> <p>Which country do the coins come from? 0 points</p> <p>Your answer</p> </div> <div data-bbox="887 1131 954 1160"> <p>Submit</p> </div>
<div data-bbox="320 1305 1246 1451"> <p>key lock</p> </div> <div data-bbox="320 1469 1246 1693"> <p>Together you have two of the missing letters now... 0 points</p> <p>Your answer</p> </div> <div data-bbox="320 1711 461 1771"> <p>Submit</p> </div>	



NEET SYSTEM



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034