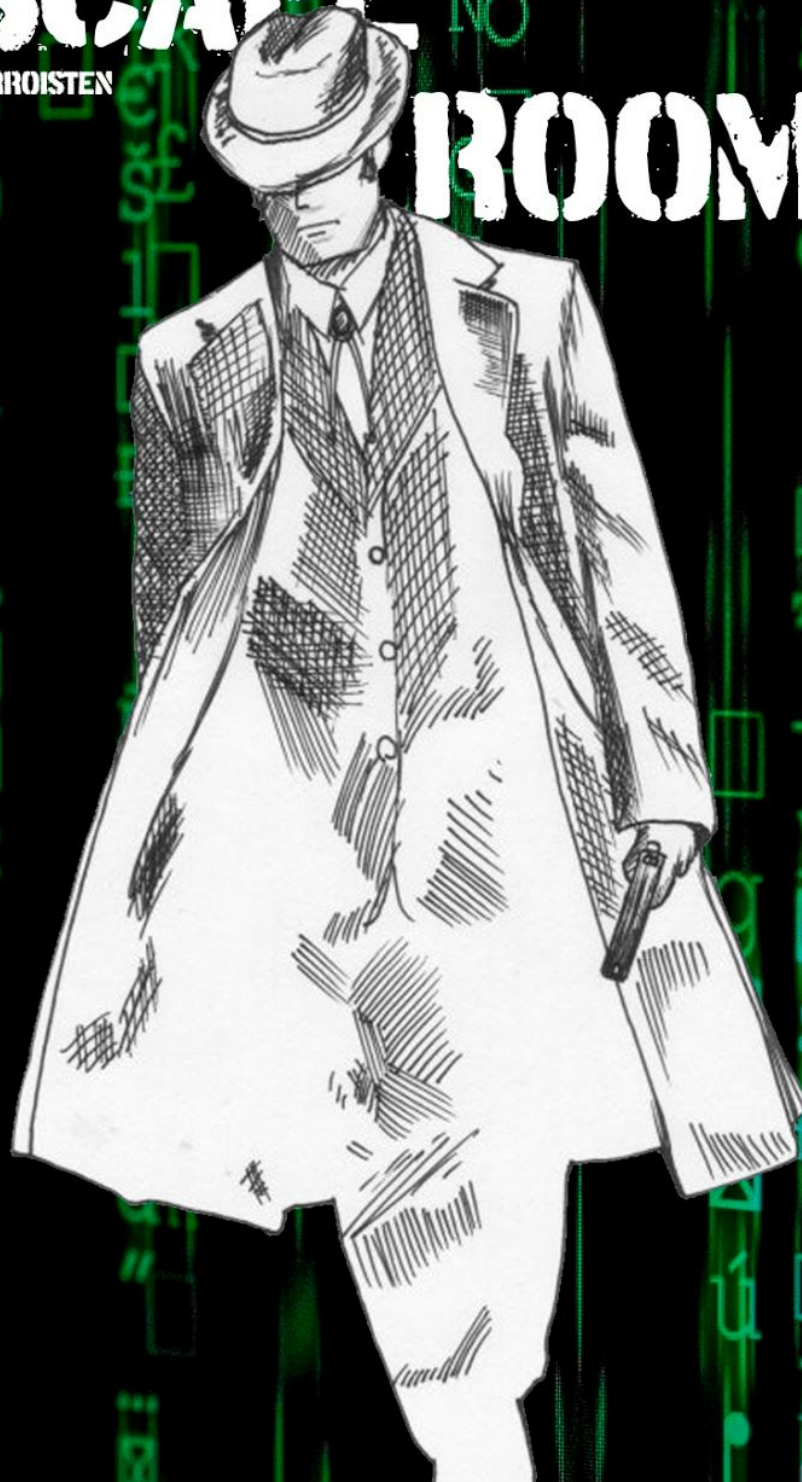


THE BUREAU NEEDS YOU!

ESCAPE

CYBER-TERROISTEN

ROOM



Eksamensprojekt i Digital Interaktion A - Case 4; Escape Room
Jakob Bjerg, Jeppe Høgsted & Nikolaj Juel Andersen.
Afl. 27/04/2020

Projektformulering

Nikolaj Juel Andersen, Jakob Bjerg og Jeppe Høgsted

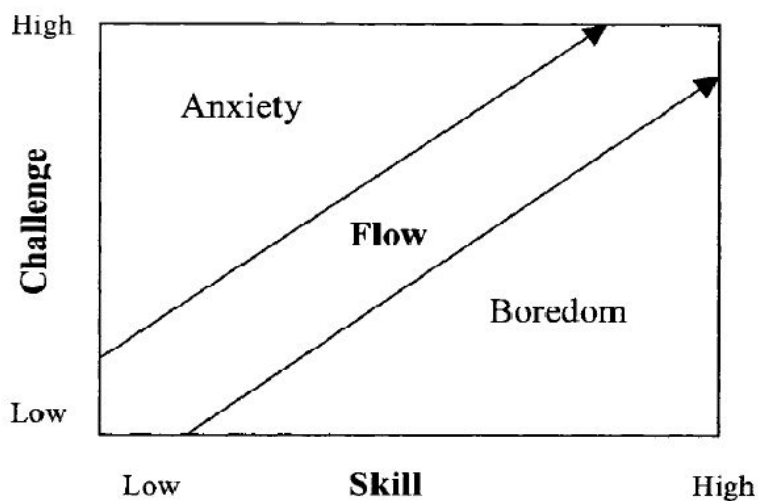
Problemanalyse

Som eksamensprojekt i faget Digital Interaktion A, vælges der at arbejde med case 4 'Escape Room'. Målet med escape roomet er at lave et sjovt escape room, der samtidig fortæller målgruppen et budskab.

Dermed undersøges det først hvilke elementer der er vigtige at overholde, for at skabe et godt og velskabt Escape room.

I forhold til teori om shared use er det essentielt at skabe kontrast og veksling mellem fluent, cognitive og expressive interaktioner, eftersom der både vil være følelse af tillærte handlinger men der også vil være udfordringer i interaktioner og handlinger man ikke er velkendte i, men hvilke man kan lære at anvende igennem tilvænning.

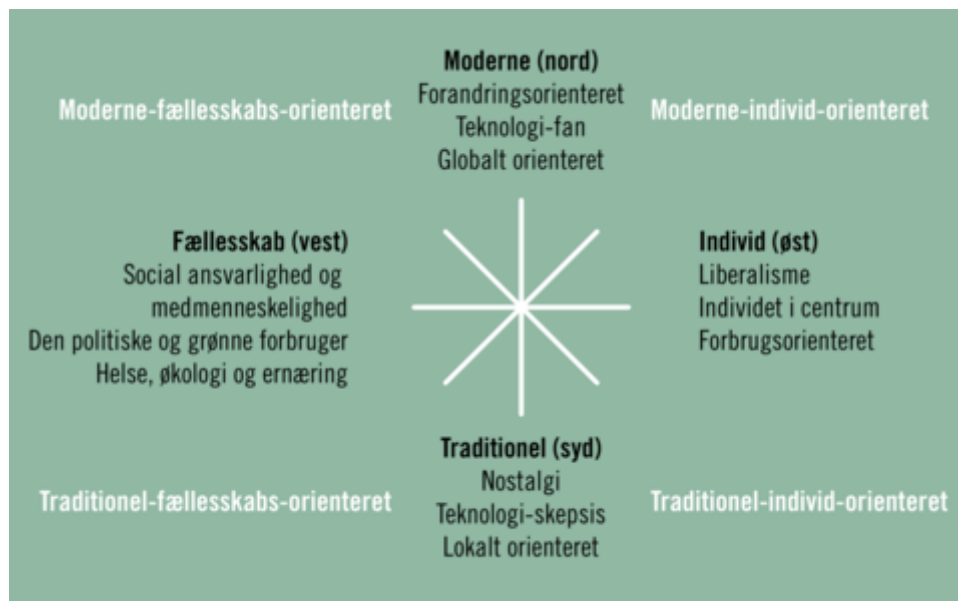
Dette hænger imidlertid også sammen med den teori om HCI (Human-Computer Interaction) der fremlægges af Florian Brühlmann i en bachelor rapport i psykologi fra Basels universitet. I rapporten *Gamification From the Perspective of Self-Determination Theory and Flow*, inddrages en model der sammenholder udfordring med tillæring (challenge and skill) i forhold til en konstant bevægelse i et 'flow' hvilket er det der skaber en behagelig og positiv oplevelse af spillet (i dette tilfælde escape roomet).



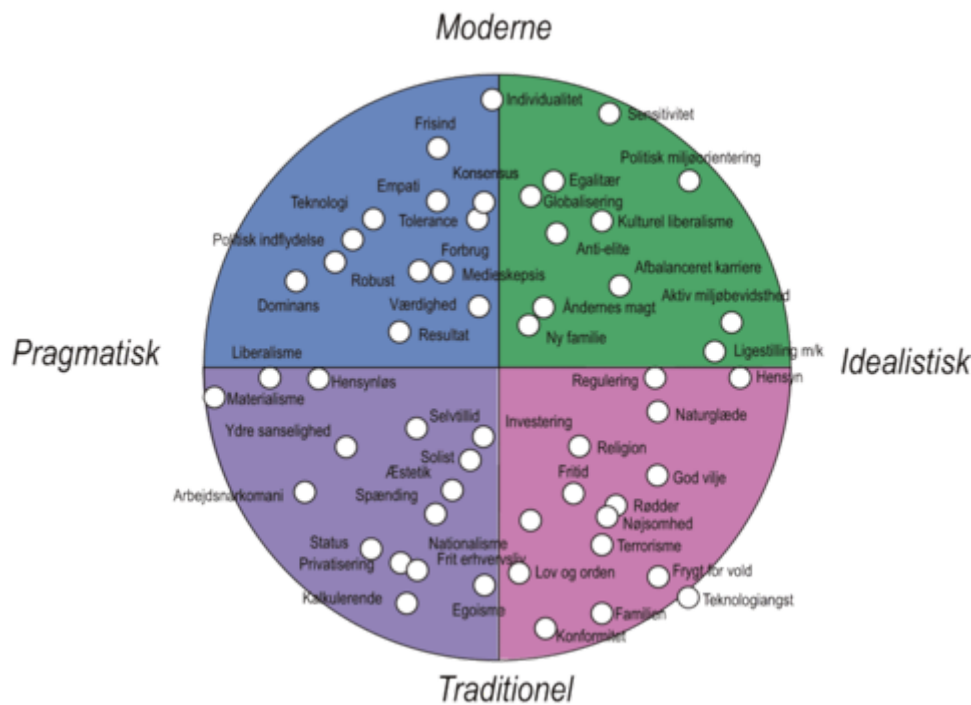
Modellen viser at hvis der skabes for meget udfordring, vil brugeren opleve utilpashed og interaktionen eller oplevelsen af rummet vil være expressive og dermed vil der opstå en konstant stresset oplevelse. I modsætning til dette vil der ved for lidt udfordring opleves kedsomhed gennem konstante fluent interaktioner der virker 'almindelige' og dermed ligegyldige for spilleren. Dermed skal der skabes en balance af cognitive interaktioner der udfordrer brugeren, men samtidig ikke er for svære.

Også i forbindelse med shared use, tages der udgangspunkt i teorien om co-experience og an experience. Her skal der lægges fokus på handlinger og oplevelser hvor man er nødt til at arbejde sammen, eller hvor oplevelsen i sig selv skaber en følelse af enten succes eller lignende.

Udover den overordnede spilteori er det også nødvendigt at tilrettelægge rummet ud fra målgruppen samt de begrænsninger der måtte være i forhold til hvilket lokale det sættes op i. Målgruppens alder og køn vil have betydning for hvilke medier der vil virke fluent og hvilke medier der vil virke cognitive eller expressive at interagere med. Dette betyder at hvis der vælges en ung målgruppe af drenge vil 'tech' gear være mere sandsynlige at virke fluent frem for ældre teknologisk udstyr eller andre målgruppers opfatning. Dette kan ses både i forhold til minervas model og gallups kompas, der viser at det blå element er mere interesseret i materielle goder og værdsætter udfordringer, mens der i gallups kompas ses at de moderne-individorienterede (lignende det blå segment) værdsætter moderne teknologi og er forandringsorienterede. Dog viser Gallups kompas også at de moderne-fællesskabsorienterede, hvis demografi er overvægt af yngre kvinder, også er teknologi-fans. Dette vil betyde at der med en målgruppe af unge personer (både kvinder og mænd) er mulighed for at anvende moderne og anderledes interaktive medier, da dette hverken vil virke fluent for brugeren da teknologien er ukendt, men den vil heller ikke virke expressive da de har let ved at tilvænne sig teknologien i modsætning til ældre personer der, ifølge modellerne er konservative og teknologi-skeptiske.



Gallups kompas.



Minerva modellen (værdier)

Som nævnt tages der også højde for stedet, da rummet skal tilrettelægges efter hvilket lokale der bruges. Eftersom det blev muligt at bruge et soveværelse, blev narrativet af escape room opstillet efter at foregå et i privat værelse. Det er, ifølge Playful Technology på YouTube, vigtigt at tage højde for lokalet for at skabe det mest realistiske og derfor bedste escape room (Playful Technology, 2017, 11:25-12:00).

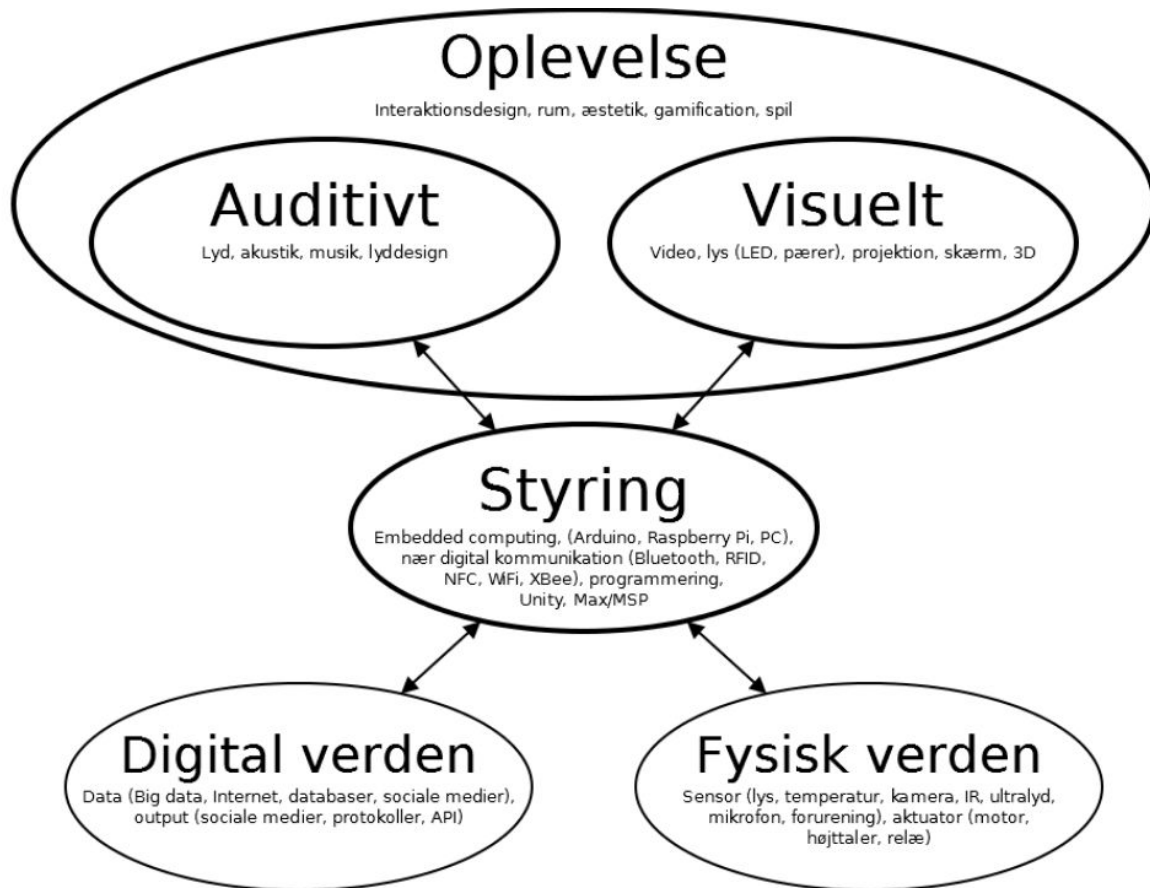
Sidst tænkes der også etik, moral og budskab ind i escape roomet så deltageren, udover at opleve en sjov og god co-experience, også får noget større og mere 'vigtigt' med sig fra oplevelsen, som enhver anden form for historiefortælling.

Problemformulering

- Idegenerering/brainstorm
- Interaktive medier der skal udformes.

For at udvikle et escape room bedst muligt, der overholde de kriterier der er opsat i problemanalysen, udføres først en brainstorm og idegenereringsfase der danner rammer for både de interaktive medier og selve den storyline escape roomet vil følge.

Der brainstormes flere forskellige interaktive og digitale medier ud fra forskellige 'inputs' styringer og 'outputs' altså interaktioner og oplevelser.



Ud fra brainstormen findes først frem til en historie, der kort sagt handler om at læse søsterens dagbog, da man ved at ens bedste ven kan lide hende, for at finde ud af om hun også kan lide den bedste ven. Herefter skal man bryde ind på hendes mail og aflyse en date. Dog skaber dette konflikt med kriteriet om at skabe et etisk korrekt narrativ, da dette vil være både pligtetisk og dydsetisk forkert da det ikke er lovligt at bryde ind på en andens computer af egne interesser, og tildeles nytteetisk forkert da det skader flere personer end det gavner. Dermed videreudvikles historien til den der beskrives i projekt-afgrænsningen. Ud fra denne ide udvælges de brainstormede, interaktive medier, der vil passe narrativet bedst. Disse udvælges i sammenhæng med den valgte målgruppe, der fastsættes til at være piger og drenge i alderen 15-25, da disse, ifølge problemanalysen, vil have den bedste 'flow' oplevelse med de moderne interaktive medier. De digitale, interaktive produkter der vælges og dermed skal udføres beskrives herunder:

Eyetracker spejl med projection mapping

- Den ene spiller sætter sig ned foran et spejl, med eyetracking ovenover spejlet. (Det er affordance at kigge på et spejl). På spejlet er der tegnet nogle øjne i forskellige farver, som er signifiers. Når den ene spiller kigger på øjnene på spejlet, bliver der oplyst nogle bogstaver der hænger i forskellige rammer på væggen, som den anden spiller skal huske. Rækkefølgen på hvilke øjne spiller 1 skal kigge på for at projektoren lyser på de rigtige billedrammer, er givet på et papir som befinder sig i rummet.

Light sensitive box

- Der findes en lommelygte. Lommelygten skal bruges til at lyse ind i nogle bokse, hvor der befinder sig en lyssensor. Disse bokse befinder sig under sengen, og er stripset fast. For at spillerne skal lyse ind i boksene og aktivere lyssensoren, er der en signifier på en af boksene, hvor hullet i boksen ligner en glødepære. Der er 10 bokse i alt med tallene 0 - 9 på. Når der lyses på de 3 korrekte bokse, vil de hver aktiverer en LED, der fortæller rækkefølgen af disse tal til en 3-cifret kombinationslås.

Co-experience knap med lys

- Der er fundet to knapper forskellige steder i rummet. Den ene knap er gemt ved reolen. Den anden knap ligger i boksen med lommelygten. Når man trykker på den ene knap, lyser den anden og omvendt. Dermed opdager spillerne, at knapperne har noget med hinanden og gøre. De skal så trykke på hver deres knap på samme tid, for at aktivere

Projektafgrænsning

Her beskrives både den pitch spillerne får kort før de starter spillet, samt selve narrativet spilleren må igennem for at løse escape roomet.

Pitch:

For at beskytte befolkningen besluttede FBI i 1991 at erklære den kolde krig for slut.

Da FBI i øjeblikket har travlt med andre sager, har de bedt jer om hjælp.

I den forbindelse har de gjort jer opmærksomme på at den kolde krig, i virkelighed, stadig er i gang!

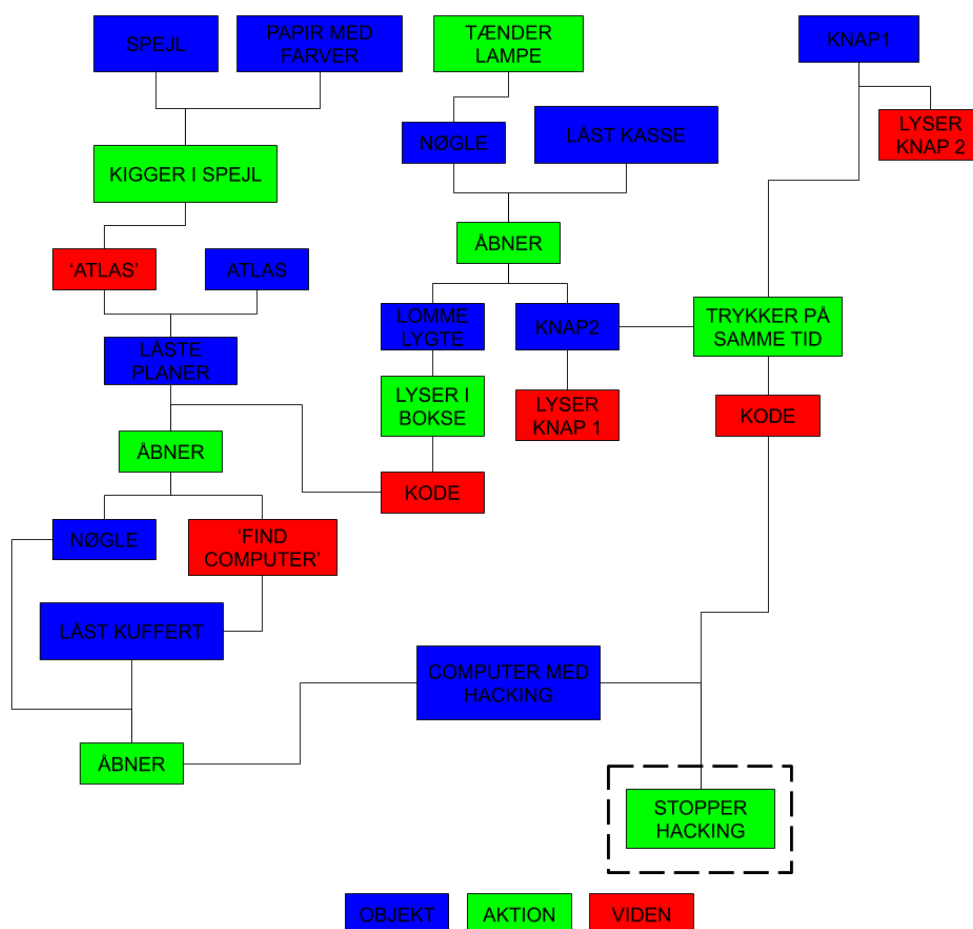
De har modtaget et tip om at en tidligere mistænkt cyber-terrorist, John A. Doe, har knækket koden til de russiske atommissiler.

Jeres mission er at bryde ind på John A. Does kollegieværelse og undersøge tippet om de mistænkelige hændelser og eventuelt sætte en stopper for en atomkrig.

Handling/narrativ:

I escape roomet er det deltagernes opgave, først at finde frem til nogle noter, der fortæller hvad John A. Does hemmelige hacker-plan går ud på. Derefter skal deltagerne finde en computer der i øjeblikket er i gang med at dekryptere atomkoderne til de russiske missiler. For at stoppe dekrypteringen af koderne, og dermed redde hele verden, skal deltagerne finde frem til et password der kan stoppe processen.

Overvejelser om projektets indhold



Med escape roomet ønskes det at styrke målgruppens samarbejde og moral. Dette gøres igennem den storyline der beskrives herefter, hvor der lægges vægt på at de udfordringer man skal igennem kræver to personer der arbejder sammen. Derudover lægges der vægt på at det både er pligt-, dyds- og nytteetisk korrekt. Udover dette ønsker vi at få målgruppen til at tænke 'udenfor boksen' hvilket styrker menneskers indlæring, samt at få deltagerne til at tilsidesætte sin egen selvcentrerethed ved blandt at opfordre dem til at kigge på andet end det åbenlyse og sig selv. Dette vises blandt andet med spejlet, hvor man er nødt til at fokusere på rummet der kan ses i spejlet fremfor sig selv.

Storyline:

Inde i rummet er der forholdsvis mørkt. Vinduerne er tildækket med avispapir. Der er dog en tændt lampe ved spejlet, og en slukket lampe ved skrivebordet.

Ved start, er der givet følgende objekter der ligger rundt omkring i rummet: Spejl, papir med farver, låst kasse, låst kuffert og en knap.

Spillerne kigger i spejlet, og opdager rammerne på væggen lyser op. Derefter bruger spillerne papiret med farver til at finde frem til ordet "ATLAS". Så finder spillerne det store Atlas i bogreolen, hvor de låste planer ligger i. Når de hemmelige hacker-planer så er fundet, kan det ses, at bogen er låst med en 3 cifret kombinationslås.

For at finde frem til kombinationen på låsen, finder spillerne en nøgle ved at tænde lampen. Nøglen låser den låste kasse op, hvor der lommelygten og knap 2 ligger i. Herefter kan spillerne bruge lommelygten til at lyse ind i de 10 bokse, og finde frem til den 3-cifret kombinationslås.

Når spillerne åbner planerne, og læser dem får de af vide at computeren, som ligger i den låste kuffert, er i gang med at kryptere ruslands missiler. Her får spillerne bekræftet deres "pitch" i starten, som kan være med til at motivere dem yderligere. Mellem planerne ligger også en nøgle til kufferten, så spillerne kan få fat i computeren og se at planerne er i gang.

For at få deaktiveringskoden til cyberterrorangrebet skal spillerne trykke på samme tid på de to knapper der er at finde i rummet. Den ene knap befinder sig i kassen med lommelygten, og den anden, henne på reolen.

Når spillerne så har indtastet koden på computeren stopper cyberterrorangrebet, og verden er reddet.

Indkøb af udstyr

- Tobii eyetracker
- Dagbog med kodelås
- Tyk, gammel bog (Atlas el. leksikon el. ordbog el. telefonbog)
- Rammer til billeder

Tids- og handlingsplan

[illegible]