



Kuninkaantie-pelisarja

Peliohjeet / Anvisningar / Instructions

PELIOHJEET	2
Kuninkaantie-pelit, peliversiot "Pelaa luokassa"	2
Kuninkaantie-pelit, peliversiot "Pelaa ulkona"	4
Info huoltajille, "Pelaa ulkona"-pelit	9
Pelin tietoturvasuus	10
ANVISNINGAR	11
Råd, spelversionen "Klasspel"	11
Råd, spelversionen "Utespel"	12
Info för vårdnadshavare, spelversionen "Utespel"	18
Spelets dataskydd	19
INSTRUCTIONS	19
Villager Agnes: instructions, game version "Play inside"	19
Agnes, instructions, game version "Play outside"	21
Information for guardians, version "Play outdoors"	24
Game's data security	25



PELIOHJEET

Kuninkaantie-pelit, peliversiot "Pelaa luokassa"

- Pelaa luokassa -versioina on tarjolla kaksi peliä: Kirkonkylän Agnes sekä Muinaispuiston Anselmiu
- Suosittelemme pelaamista 1-3 hengen ryhmänä.
- Jokainen peliryhmä tarvitsee yhden mobiililaitteen (kännykkä, tabletti / Android, iPhone) tai tietokoneen. Laitteessa tulee olla pääsy nettiin.
- Mobiililaitteella pelatessa kannattaa ladata X-routes-mobiilisovellus puhelimen sovelluskaupasta. Tietokoneella peliä pelataan selaimella (Chrome/Safari, tarvittaessa Firefox) osoitteessa: <https://play.x-routes.com/>. Myös mobiililaitteella on mahdollista pelata selaimen kautta.
- Sovellus / verkkosivu avatessa valitaan ensin kieli: Kirkonkylän Agnes on pelattavissa suomeksi, englanniksi ja ruotsiksi. Muinaispuiston Anselmiu on pelattavissa suomeksi ja ruotsiksi.
- Oppilaiden tulee kirjautua appiin / selaimella peliin antamalla pelaajan tai joukkueen nimi.
- Kirjautumisen jälkeen valitaan pelilistalta oikea peli: **Pelaa luokassa** teksti vasemmassa reunassa. Liity peliin -näppäimestä peli käynnistyy ja peliaika alkaa juosta.
- Peli saattaa kysyä sallitaanko location access / paikannus, tai haluatko jatkaa, vaikka sijaintiasi ei ole määritetty. Paikannuksen voi kieltää luokahuoneessa pelattavassa versiossa.
- Peli sulkeutuu, kun 45 minuuttia on kulunut.
- **Suositlemme vahvasti opettajaa testaamaan itse peliä ennen oppituntia.** Jos oppilaat pelaavat koulun laitteilla, tulee testaus tehdä näillä laitteilla koulun verkossa.
- Oppilaille kannattaa mahdollisuuksien mukaan varata kuulokkeet tai pelaajat/joukkueet asemoida istumaan siten, ettei videoiden äänet häiritse kanssapelaajia.
- Oppilaita voi motivoida peliin esimerkiksi tarjoamalla pientä palkintoa voittajille tai määräämällä lisätehtäviä, jos pelaaja/joukkue ei yllä tiettyyn pistemäärään. Tällöin on muistettava tarkistaa kunkin ryhmän pistemäärä pelin lopuksi ja huomioitava, että jokainen ryhmä suorittaa rasteja vapaassa järjestyksessä.
- Oppilaat voivat pelata peliä uudestaan vaikkapa kotiläksynä kaikkien rastien suorittamiseksi. Tuolloin heidän on kirjauduttava ulos ja takaisin peliin uudella pelaajanimellä. Uudelleen kirjautuminen vaatii selainhistorian tyhjentämisen. Luokassa pelattavan version lisäksi peleistä on myös ulkona, Helsingin pitäjän kirkonkylällä sekä Jokiniemen muinaispuistossa pelattavat versiot.
- Myös opettajan on hyvä kirjautua peliin pelaajaksi. Näin opettaja voi seurata oppilaidensa menestystä pelissä:
 1. Kerää ennen peliä ylös oppilaiden käyttämät pelaaja-/joukkueenimet.



2. Kirjautu sovellukseen ja liity oikeaan peliin.
 3. Peliin liittyneenä ollessasi avaa pelin valikko (karttanäkymässä oikeassa alakulmassa ikoni).
 4. Klikkaa "pelin kärki" ja selaa listaa löytääksesi oppilaitesi *sen hetkinen* pistemäärä.
 5. HUOM: Oppilaita voi vaihtoehtoisesti pyytää ottamaan screenshot pelin lopetusruudusta, jolla ilmoitetaan loppupistemäärä.
- Pelin teemoja voi käsitellä luokan kanssa pelin jälkeen erillisen lisämateriaalimme avulla.
 - Mikäli sinulla on jotain kysyttävää tai huomautettavaa ole rohkeasti yhteydessä: Maiju Hautamäki, projektikoordinaattori, kulttuuriympäristölinjaukset, Vantaan kaupunginmuseo: maiju.nurminen@vantaa.fi.

Pelilogiikka (tämä osio on oppilaiden syytä lukea etukäteen)

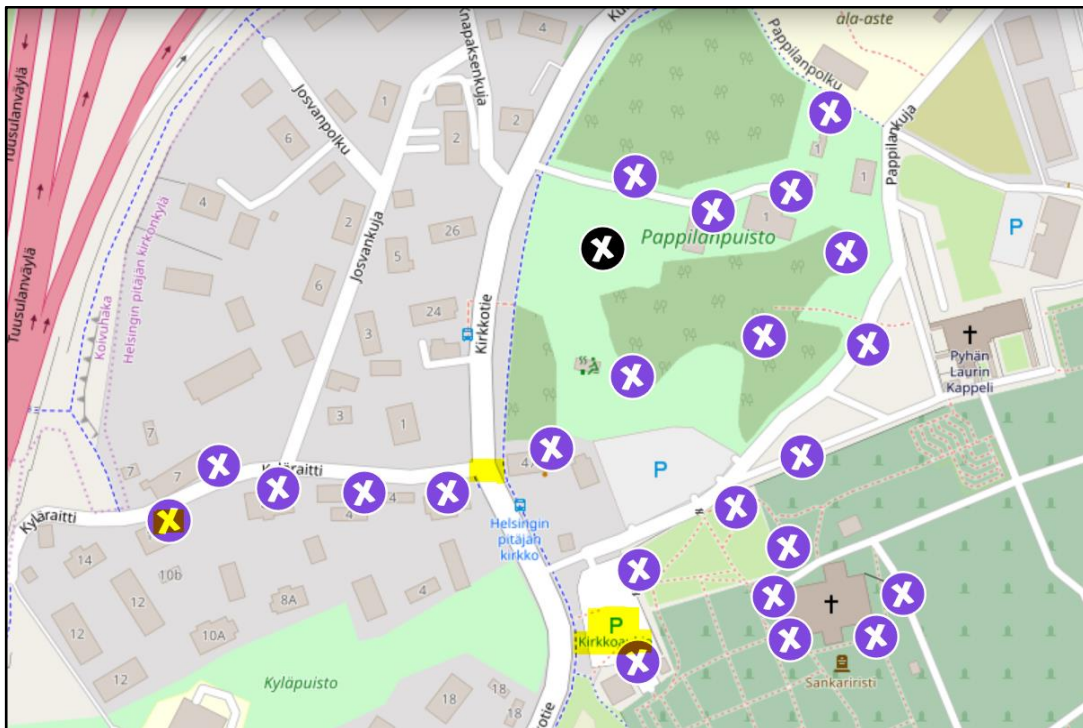
- Aloittaessanne näette ensin vain yhden rastin (ympyröity X kartalla), loput rastit ilmaantuvat kartalle edetessänne pelissä.
- Rastin sisällön nähdäkseen teidän tulee klikata rastia.
- Jos kartalla näkyy useita rasteja, voitte tutustua niihin vapaassa järjestyksessä.
- Rasteja avaamalla keräätte pisteitä ja saavutuksia. Rastin avaamiseksi tulee ratkaista tehtävä: keksiä oikea avauskoodi rastille.
- Rastien avauskoodit koostuvat joko numeroista ja/tai kirjaimista. Oikeaa koodia voi arvata useamman kerran, ja tarvittaessa käyttää vihjeen. Vihjeen käyttäminen vähentää pistesaldoa.
- Useilla rasteista on videosisältöä.
 - Kirkonkylän Agnes: Videot ovat suomen kielellä. Tarvittaessa videoihin on saatavilla suomen, ruotsin ja englanninkieliset tekstitykset (videonäytön oikea alakulma).
 - Muinaispuiston Anselmiu: videot ovat suomeksi tai ruotsiksi riippuen pelaajan valitsemasta pelikielestä. Videoihin on saatavilla myös tekstitykset (videonäytön oikea alakulma).
 - Videot tulevat peliin YouTubesta, jolloin valitsemalla YouTuben asetuksista haluamansa kielen saa tekstitykset automaattisesti oikealla kielellä. Tekstitykset klikataan esiin videoruudun alanurkan ikonista.
- Tiedon etsiminen internetistä pelin aikana on sallittua, mutta ei lainkaan välttämätöntä. Paperista ja kynästä voi olla apua.
- Olkaa nopeita ja nokkelia - se kannattaa!



Kuninkaantie-pelit, peliversiot “Pelaa ulkona”

- **Kuninkaantie I: kirkonkylän Agnes**

- pelataan Helsingin pitäjän kirkonkylällä:
<https://www.google.com/maps/place/Helsingin+pit%C3%A4j%C3%A4n+kirkonkyl%C3%A4,+01510+Vantaa>
- Hyvä kokoontumispaikka ryhmälle on Pyhän Laurin kirkon parkkipaikka (Pappilankujan ja Kirkkotien risteyksessä, ks. kartta alla), josta siirrytään ohjeistuksen jälkeen pelin aloituspisteelle, kylänraitin kirkolta katsoen kauempaan päähän.
- Kuvassa pelin rastien sijainnit ja muut tärkeät paikat. Keltaisella korostettuina ovat:
 - kirkon parkkipaikka, jossa ryhmä voi kokoontua ennen peliä ja pelin päätyttyä.
 - Pelin ensimmäinen rasti. Tien vasemmalla puolella, Kylänraitilla sijaitsevat rastit aukeavat ensimmäisenä ja muut rastit ilmestyvät vasta kun nämä 5 rastia on ratkottu. Näin opettaja voi vahtia oppilaiden autotien ylityksen suojatietä pitkin. Myös ylityspaikka on korostettu keltaiselle kartalla.



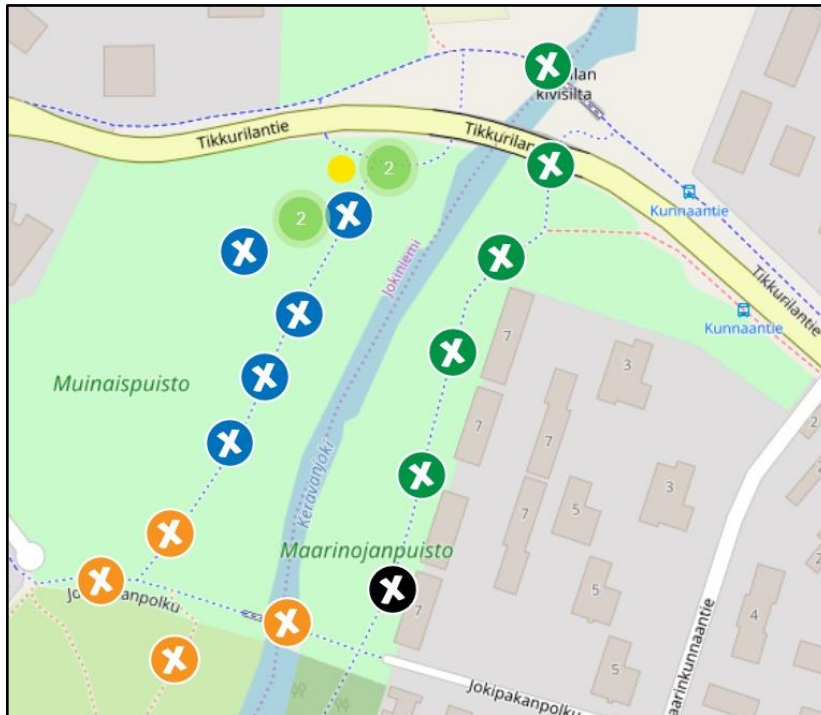
- **Kuninkaantie II: muinaispuiston Anselmiu**

- Pelataan Jokiniemen muinaispuistossa:



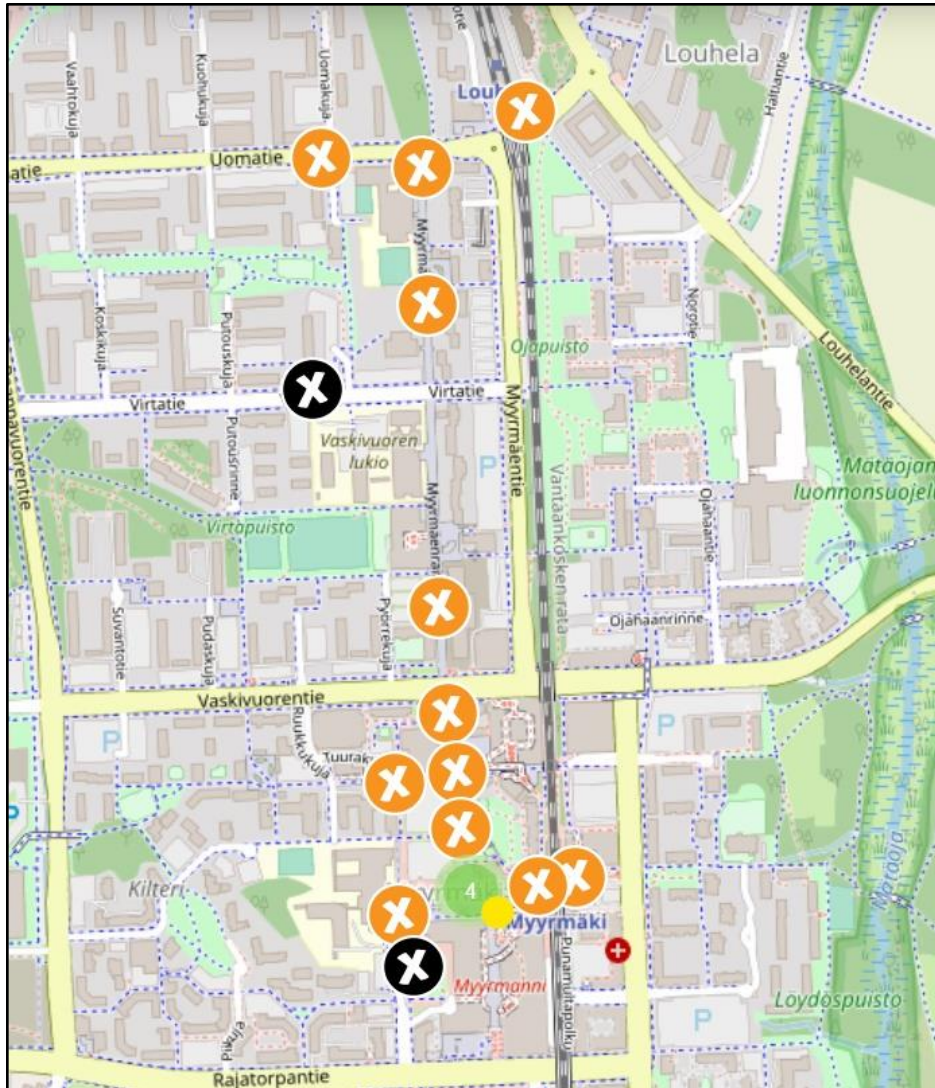
<https://www.google.com/maps/place/Jokiniemen+Muinaispuisto/@60.2952906,25.0642435,15z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0x93fdd043731dece8!8m2!3d60.2952906!4d25.0642435>

- Peliä ennen ja pelin päätteeksi kokoontuminen muinaispuiston opastaulujen luona.
- Kuvassa alla pelin rastien sijainnit sekä keltaisella merkittynä ehdotettu lähtö- ja lopetuspaikka.
- Tikkurilantietä ei tarvitse ylittää, vaan oppilaat käyttävät alikulkusiltaja.



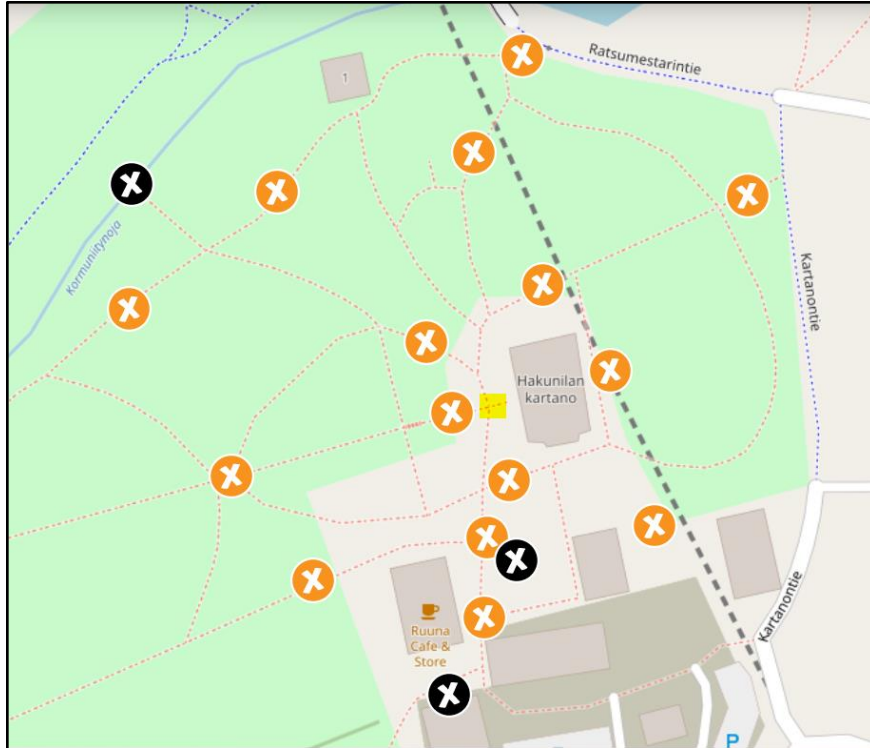
● Kuninkaantie III: Myyr Yorkin Alex

- Pelataan Myyrmäen keskustassa. Aloitus Myyrmäkitalon edessä Paalutorilla <https://www.google.com/maps/place/Paalutori,+01600+Vantaa/@60.2618326,24.8505862,17z/data=!4m5!3m4!1s0x468df7a914983dbb:0x5facde7cb4c3e8e6!8m2!3d60.2615985!4d24.852614>
- Pelin jälkeen kokoontuminen sovittava lähtöpaikalle tai Louhelan asemalle (jolloin pelin päätteeksi ei tarvitse kävellä asemalta lähtöpaikalle): <https://www.google.com/maps/place/Louhelan+asema/@60.270447,24.8531062,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x468df7a75c00a42f:0x8f17e744234ddcbb!8m2!3d60.270447!4d24.855295>
- Kuvassa alla pelin rastien sijainnit sekä keltaisella merkittynä lähtöpaikka.
- Oppilaita tulee ohjeistaa liikkumaan varovaisesti ja välttämään autoteitä.
- Pelin aikana oppilaat liikkuvat melko pitkän matkan, joten oppilaita kannattaa ohjeistaa pukeutumaan kevyeen ulkoliikuntaan sopivaan varustukseen.



- **Kuninkaantie IV: Häkansbölen kartanon Assi**

- Pelataan Häkansbölen kartanon pihassa ja kartanopuutarhassa:
<https://www.google.com/maps/place/H%C3%A5kansb%C3%B6le+manor/@60.2747222,25.1141668,15z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0x8efc9743397c01b!8m2!3d60.2747222!4d25.1141668>
- Kuvassa alla pelin rastien sijainnit sekä keltaisella merkittynä lähtöpaikka.
- Oppilaita tulee ohjeistaa välttämään alueen rakennustyöalueita sekä laittamaan nurmialueilla liikkumiseen sopivat jalkineet.



Yleistä

- Suosittelemme pelaamista pareittain. Ryhmät (maks. 3 hlö / ryhmä) tai parit on hyvä jakaa jo etukäteen. Myös yksin voi pelata.
- Jokainen peliryhmä tarvitsee yhden mobiililaitteen (kännykkä, tabletti / Android, iPhone). Mobiililaitteessa tulee olla pääsy nettiin, reilusti akkua ja toimiva GPS.
- Kunkin ryhmän kannattaa etukäteen valita käytettävä mobiililaitte ja ladata X-routes-sovellus sovelluskaupasta. (Tarvittaessa peliä on mahdollista pelata myös selaimen (Chrome/Safari) kautta osoitteessa: <https://play.x-routes.com/>. HUOM: httpS alku. Suosittelemme pelaamista sovelluksella.)
- Avattaessa sovellus valitaan ensin kieli.
 - Kirkonkylän Agnes on pelattavissa suomeksi, englanniksi ja ruotsiksi.
 - Muut pelit ovat pelattavissa suomeksi ja ruotsiksi.
- Seuraavaksi oppilaiden tulee kirjautua sovellukseen antamalla joukkueelle nimi.
- Kirjautumisen jälkeen valitaan pelilistalta oikea peli: Kirkonkylän Agnes, **Pelaa ulkona** (teksti vasemmassa reunassa), Muinaispuiston Anselmiu, **Pelaa ulkona**, Myyr Yorkin Alex, Pelaa ulkona tai Håkansbölen kartanon Assi, Pelaa ulkona.
- Liity peliin -näppäimestä peli käynnistyy.
- Peli sulkeutuu, kun 60 minuuttia (Kirkonkylän Agnes ja Myyr Yorkin Alex) tai 45 minuuttia (Muinaispuiston Anselmiu, Håkansbölen kartanon Assi) on kulunut.
- **Oppilaat tulee ennen peliä ohjeistaa siirtymään pelin päätyttyä pikimmiten sovittuun pelin lopetuspaikkaan.**
- Suosittelemme opettajaa testaamaan itse peliä ennen oppituntia.



- Oppilaita voi motivoida peliin esimerkiksi tarjoamalla pientä palkintoa voittajille tai poimimalla pelin sisällöistä kysymyksiä kotiläksyksi. Tällöin on muistettava tarkistaa kunkin ryhmän pistemäärä pelin lopuksi ja huomiotava, että jokainen ryhmä suorittaa rasteja vapaassa järjestyksessä. Kaikki eivät siis saa samaa tietoa pelistä. **Pelin teemoja voi käsitellä luokan kanssa pelin jälkeen erillisten lisämateriaalien avulla.**
- Oppilaat voivat pelata peliä uudestaan kaikkien rastien suorittamiseksi. Tuolloin heidän on kirjauduttava peliin uudella pelaajanimellä. Tämä vaatii sovelluksen poistamisen tai selaimen selainhistorian tyhjentämisen. Kirkonkylän Agnes ja Muinaispuiston Anselmiu ovat pelattavissa myös vapaasta sijainnista, ilman liikkumista.
- Jos opettaja kirjautuu peliin pelaajaksi aivan samalla tavalla kuin oppilaat, voi opettaja seurata oppilaidensa menestystä pelissä:
 6. Kerää ennen peliä ylös oppilaiden käyttämät pelaaja-/joukkuenimet.
 7. Kirjautu sovellukseen ja liity oikeaan peliin.
 8. **Peliin liittyneenä** ollessasi avaa pelin valikko (oikean alakulman ikoni).
 9. Klikkaa "pelin kärki" ja selaa listaa löytääksesi oppilaidesi *sen hetkinen* pistemäärä.
 10. Peliapplikaatio ei näytä pelaajien sijaintia kartalla tietoturvasyistä.
- Oppilaita kannattaa muistuttaa sään mukaisesta varustuksesta etukäteen. Pelaaminen ei vaadi teiltä/poluilta poistumista, mutta moni oppilas voi kuitenkin haluta oikaista "puskan puolelta".
- Kirkonkylän Agnes -pelin pelialueella on Pyhän Laurin kirkon vieressä yleisö-WC. Muinaispuistossa ei ole yleisö-WC:tä. Myyrmäessä on mm. lähtöpaikan vieressä Myyrmannissa yleisö-WC. Håkansbölen kartanon pihapiirissä sijaitsee kahvila, jossa WC-tilat.
- Akun kulutusta pelin aikana voi vähentää sulkemalla taustalta muut sovellukset. Mukaan voi varata myös vara-akun / power bankin. Etenkin vanhempien iPhonejen akku sietää kylmää huonosti, joten niillä pelaamista kannattaa talvella välttää jakamalla ryhmät niin, että jokaisella ryhmällä on käytössään Android-puhelin.
- Osuuskunta Visia, Vantaan kaupunginmuseo tai Vantaa-seura eivät vastaa pelaajien turvallisuudesta pelin aikana, sitä ennen tai sen jälkeen.
- Mikäli sinulla on jotain kysyttävää tai huomautettavaa ole rohkeasti yhteydessä: Maiju Hautamäki, Projektikoordinaattori, kulttuuriympäristölinjaukset, Vantaan kaupunginmuseo: maiju.nurminen@vantaa.fi

Pelilogiikka (tämä osio kannattaa luettaa oppilailla etukäteen)

- Aloittaessanne näette ensin vain aloitusrastin, loput rastit ilmaantuvat kartalle edetessänne pelissä.
- Rastin sisällön nähdäkseen teidän tulee kartan avulla siirtyä lähelle rastin oikeaa paikkaa.
- Voitte käydä rasteilla haluamassanne järjestyksessä. Mitä nopeammin liikutte sitä useammalla rastilla ehditte käydä pelin aikana!



- Rasteja avaamalla keräätte pisteitä ja saavutuksia. Rastin avaamiseksi tarvitsee ratkaista tehtävä: keksiä oikea avauskoodi.
- Rastien avauskoodit koostuvat joko numeroista ja/tai kirjaimista. Oikeaa koodia voi arvata useamman kerran, ja tarvittaessa käyttää vihjeen. Vihjeen käyttäminen vähentää pistesaldoa.
- Useilla rasteista on videosisältöä.
 - Kirkonkylän Agnes: Videot ovat suomen kielellä. Tarvittaessa videoihin on saatavilla suomen, ruotsin ja englanninkieliset tekstitykset (videonäytön oikea alakulma).
 - Muut pelit: videot ovat suomeksi tai ruotsiksi riippuen pelaajan valitsemasta pelikielestä. Videoihin on saatavilla myös tekstitykset (videonäytön oikea alakulma).
 - Videot tulevat peliin YouTubesta, jolloin valitsemalla YouTuben asetuksista haluamansa kielen saa tekstitykset automaattisesti oikealla kielellä. Tekstitykset klikataan esiin videoruudun alanurkan ikonista.
- Tiedon etsiminen internetistä pelin aikana on sallittua, mutta ei lainkaan välttämätöntä.
- Olettehan varovaisia liikkuessanne ja noudatatte liikennesääntöjä.
- Olkaa nopeita ja nokkelia - se kannattaa!
- Peliajan päättyessä tai jos saatte kaikki rastit avattua tulee viipymättä palata opettajan kanssa sovitulle pelin lopetuspaikalle.
- GPS-paikannuksen heitellessä tai muita teknisiä ongelmia kohdatessa voi sovelluksen sulkea ja avata uudelleen. Peli jatkuu tällöin siitä mihin se jäi suljettaessa.

Info huoltajille, “Pelaa ulkona”-pelit

Huollettavasi kouluryhmä on menossa pelaamaan Kuninkaantie-pelisarjan seikkailupeliä, jossa tutustutaan Vantaan historiaan.

Pelaajat seikkailevat oikeassa kaupunkiympäristössä liikkuen. Peliä pelataan älypuhelimelle ladattavalla X-routes-nimisellä ilmaissovelluksella. Peliäikää on 45-60 minuuttia, jonka aikana pelaajat tutustuvan pelin päähenkilön johdattamana alueen historiaan ja keräävät pisteitä ja saavutuksia ratkomalla tehtäviä.

Voitte tutustua tarkemmin:

<https://sivistysvantaa.fi/vantaankulttuuriymparistolinjaukset/artikkelit/tulemukaan/opetusmateriaalit/>

Pelatessaan oppilaat liikkuvat noin kilometrin säteellä pelin aloituspisteestä. Opettaja liikkuu oppilaiden mukana valvomassa, mutta ei pysty koko pelin ajan näkemään kaikkien pelaajien sijaintia. Pelialueet on kuitenkin suunniteltu mahdollisimman turvallisiksi.



Pelaaminen tapahtuu 1-3 oppilaan joukkueena. Jokaisella joukkueella tulee olla käytössään yksi mobiililaitte (älypuhelin, tabletti / Android, iPhone). Ennen pelin alkua opettaja auttaa lataamaan ilmaisen pelisovelluksen laitteelle. Sovelluksen voi poistaa pelin päätyttyä. **Sovellukselle Ei luovuteta mitään henkilökohtaisia tietoja missään vaiheessa.**

Pelit ovat luoneet Vantaan kaupunginmuseo, Vantaa-Seura, Kartanon kummit ry ja Visia GameFactory yhteistyössä. Pelit on ensisijaisesti suunnattu kaikille Vantaan kouluille, erityisesti 4.-7.-luokkalaisten käyttöön, vaikkakin pelit ovat kaikille avoimia.

Pelin tietoturvallisuus

Peliä pelataan ilmaisella pelisovelluksella mobiililaitteelle. Sovelluksen voi poistaa pelin päätyttyä.

Peliin kirjaututaan luomalla pelaaja-/joukkue nimi. Sovellukselle Ei luovuteta mitään henkilökohtaisia tietoja missään vaiheessa. Joukkueiden/pelaajien keksimät nimet ovat muiden pelaajien nähtävillä pelisovelluksessa.

Pelin pelaamisen aikana sovellus kerää ja tallentaa tietoja, joita käytetään pelin aikana pelin toimivuuden varmistamiseksi (tallennetut tiedot mahdollistavat hetkittäisen offline-pelaamisen), pelin suoritusten tallentamiseksi (pisteet, saavutukset), sekä pelin ja sovelluksen kehitystyötä varten. Pelissä kerättyjä ja tallennettuja tietoja ei anneta kolmansille osapuolille.

Pelisovelluksen kehittäjä, Observis Oy, vastaa käytettävän X-routes-sovellukseen liittyvästä tietoturvasta ja rekisterinpidosta sekä huolehtii tietosuojalainsäädännön vaatimusten täyttymisestä rekisterinpidossa.

Selvitykset X-routes-sovelluksen tietosuojasta:

X-routes-tietosuojakäytäntö: <http://observis.fi/legal/X-routes-pp-fi.pdf>

Observis Oy:n yleinen tietosuojaseloste:

http://observis.fi/legal/Tietosuojaseloste_ObservisOy.pdf



ANVISNINGAR

Råd, spelversionen "Klasspel"

- Vi rekommenderar att spelet spelas i en grupp på 1-3 personer.
- Varje spelgrupp behöver en mobil (mobiltelefon tablett / Android, iPhone) eller en dator. Man bör ha tillgång till internet och vara utrustad med ett batteri som är tillräckligt laddat.
- Då man spelar med en mobil bör man ladda ner applikationen X-routes från applikationsbutiken. På dator kan spelet spelas på server (Chrome/Safari, vid behov Firefox) på adressen: <https://play.x-routes.com/>. Även på mobilen är det möjligt att spela via webbläsaren.
- Då applikationen / webbsidan öppnas väljer man först språk: Agnes från Kyrkobyn kan spelas på finska, svenska och engelska. Fornparkens Anselmiu kan spelas på finska och svenska.
- Eleverna skall först logga in i spelet via appen eller webbläsaren och ange spelarens eller lagets namn.
- Efter registreringen väljs rätt spel i spellistan: **KLASSEPEL** (texten i vänstra kanten). Då man trycker på Delta i spelet! startar det och speltiden börjar.
- Spelet frågar möjligen om plats eller position och om du vill fortsätta även om inte positionen är angiven. Detta bör nekas i spelversionen i klassrummet.
- Spelet stängs då 45 minuter förflutit.

- Vi rekommenderar varmt att läraren själv testat spelet innan lektionen. Ifall eleverna spelar med skolans apparater, bör de testas i skolans nätverk.
- Man kan vid behov reservera hörlurar åt eleverna eller låta spelarna/lagen sätta sig så att videornas ljud inte stör medspelare.
- Eleverna kan motiveras att spela till exempel genom att erbjuda små priser till vinnarna eller ge extra uppgifter till dem som inte uppnår ett visst poängtal. I så fall lönar det sig att granska varje grupps poäng i slutet av spelet och notera att varje lag kan göra kontrollerna i olika ordning. Alla får nödvändigtvis inte samma information från spelet.
- Eleverna kan spela spelet igen till exempel som hemläxa för att utföra alla kontrollerna. Då måste de skriva sig ut och logga in igen med ett annat användarnamn. Ny inloggning kräver att man tömmer webbläsarens sökhistorik. Förutom klassspelet finns också utespel som kan spelas i Kyrkobyn eller Ånäs fornpark.
- Det är bra om också läraren logga in som spelar på samma vis som eleverna. Således kan läraren följa med elevernas framsteg i spelet:
 1. Samla in de spelar-/lagnamn som eleverna använder i spelet innan det börjar.
 2. Logga in i applikationen och starta rätt spel.
 3. Då du går med i spelet, öppna spellistan (tre sträck i nedre högra hörnet).
 4. Klicka på "spelets topp" och bläddra i listan för att hitta sina elevers och de poäng de samlat *hittills*.



- Spelets teman kan behandlas med klassen efter spelet med hjälp av vårt tilläggsmaterial.
- Ifall du har något att fråga eller påpeka, ta modigt kontakt med oss: Maiju Hautamäki, projektkoordinator, kulturmiljöärenden, Vanda stadsmuseum: maiju.hautamaki@vantaa.fi

Spellogik (eleverna bör läsa detta innan de börjar spela)

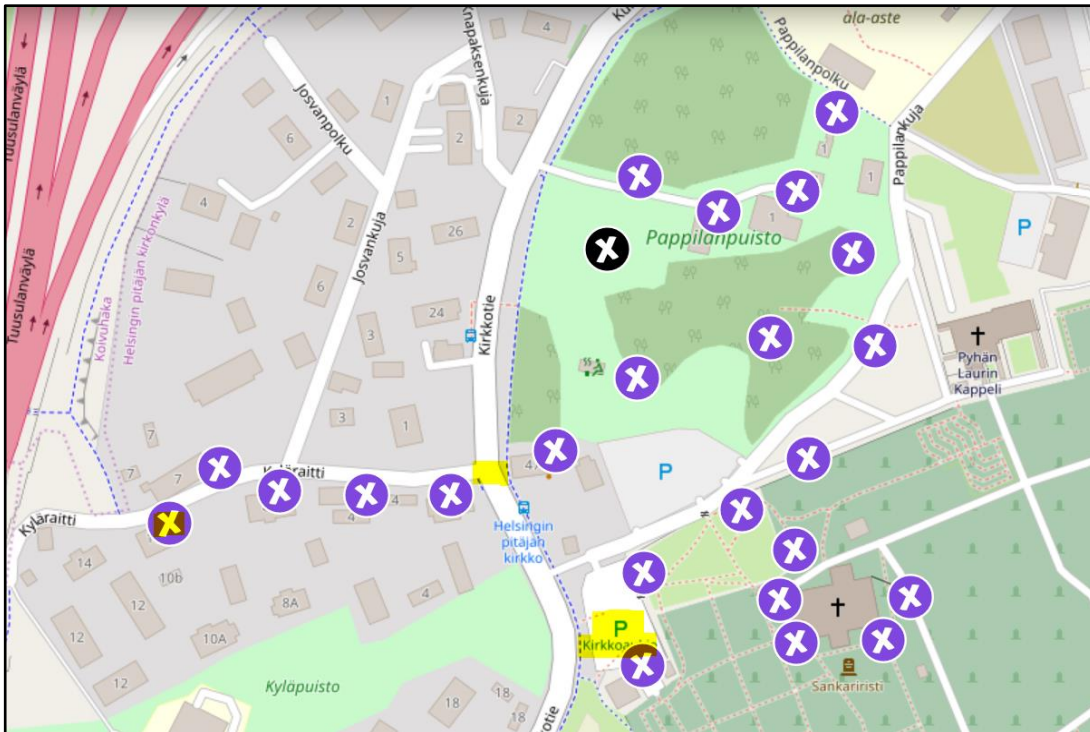
- Då ni börjar ser ni först en kontroll (ett X i en cirkel på kartan), resten av kontrollerna uppenbarar sig på kartan an efter då ni avancerar i spelet.
- För att se innehållet i kontrollen bör ni klicka på krysset.
- Ifall det finns flera kontroller på kartan kan ni stifta bekantskap med dem i valfri ordning.
- Genom att öppna kontroller samlar ni poäng och framsteg. För att öppna en kontroll bör ni lösa uppgifter: hitta rätt öppningskod för kontrollen.
- Kontrollernas öppningskoder består antingen av siffror och/eller av bokstäver. Man kan försöka gissa rätt kod flera gången, och vid behov använda sig av tips. Men bruket av tips minskar antalet poäng.
- Flera kontroller har videoinnehåll.
 - Agnes från Kyrkoby: Videona är på finska. Vid behov får man textning till dem på svenska eller engelska (högra nedre hörnet på videon).
 - Fornparkens Anselmiu: videona är på antingen svenska eller finska beroende på vilket spelspråk spelaren valt. Videorna har också textning (högra nedre hörnet på videon).
 - Videona kommer till spelet via youtube. Genom att välja språk i Youtubes inställningar får man automatiskt rätt språk i videon. Textningen klickas på i ikonen i högra nedre hörnet på videon.
- Det är tillåtet att leta efter information på webben under spelets gång, men inte nödvändigt. Det kan vara nyttigt att använda sig av papper och penna.
- Var snabba och kluriga – det lönar sig!

Råd, spelversionen "Utespel"

- Som spelområde fungerar Helsinges sockens Kyrkoby:
<https://www.google.com/maps/place/Helsingin+pit%C3%A4j%C3%A4n+kirkonkyl%C3%A4,+01510+Vantaa>
- En bra samlingsplats för gruppen är parkeringsplatsen vid Helsinges kyrka Sankt Lars (i korsningen av Prästgårdsgränd och Kyrkvägen, se kartan nedan), varifrån man tar sig till inledningspunkten för spelet, längst bort längs med bygatan från kyrkan sett, markerat med gult.
- I bilden är spelets kontroller markerade och också andra viktiga platser. Med gult ses:

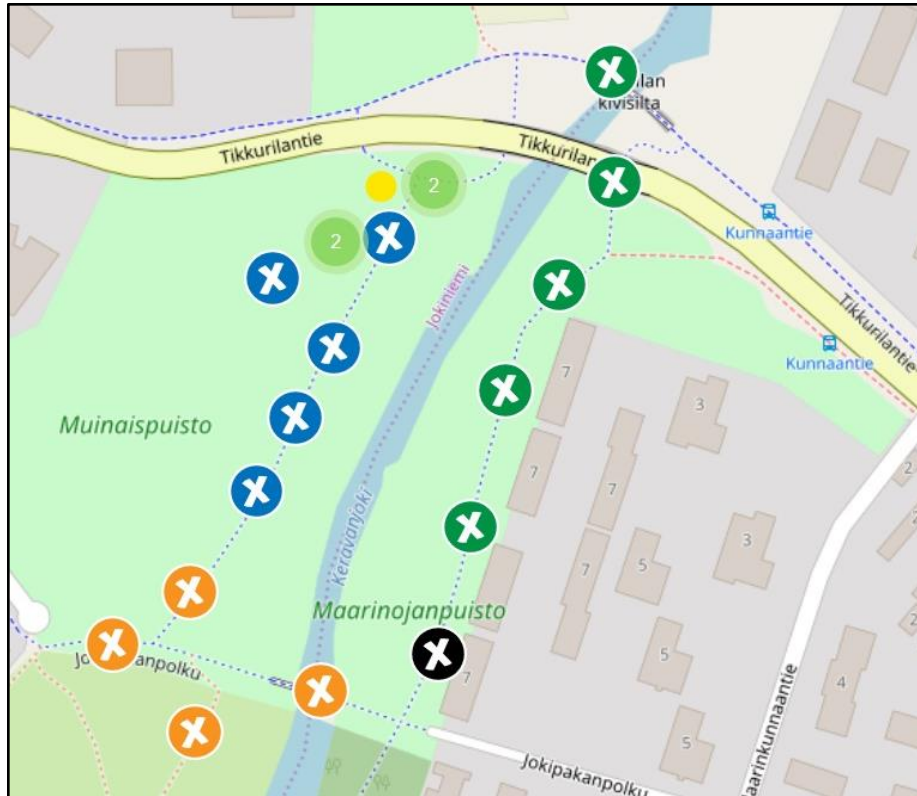


- kyrkans parkeringsplats, där gruppen kan samlas innan spelet och då det är avslutat.
- Spelets första kontroll. På vänstra sidan om vägen finns kontroller längs med Bygatan som öppnas först och de övriga kontrollerna öppnas efter att dessa 5 kontroller är avklarade. På så vis kan läraren vakta elevernas övergång av bilvägen vid skyddsvägen. Övergångsstället har också markerats med gult i kartan.



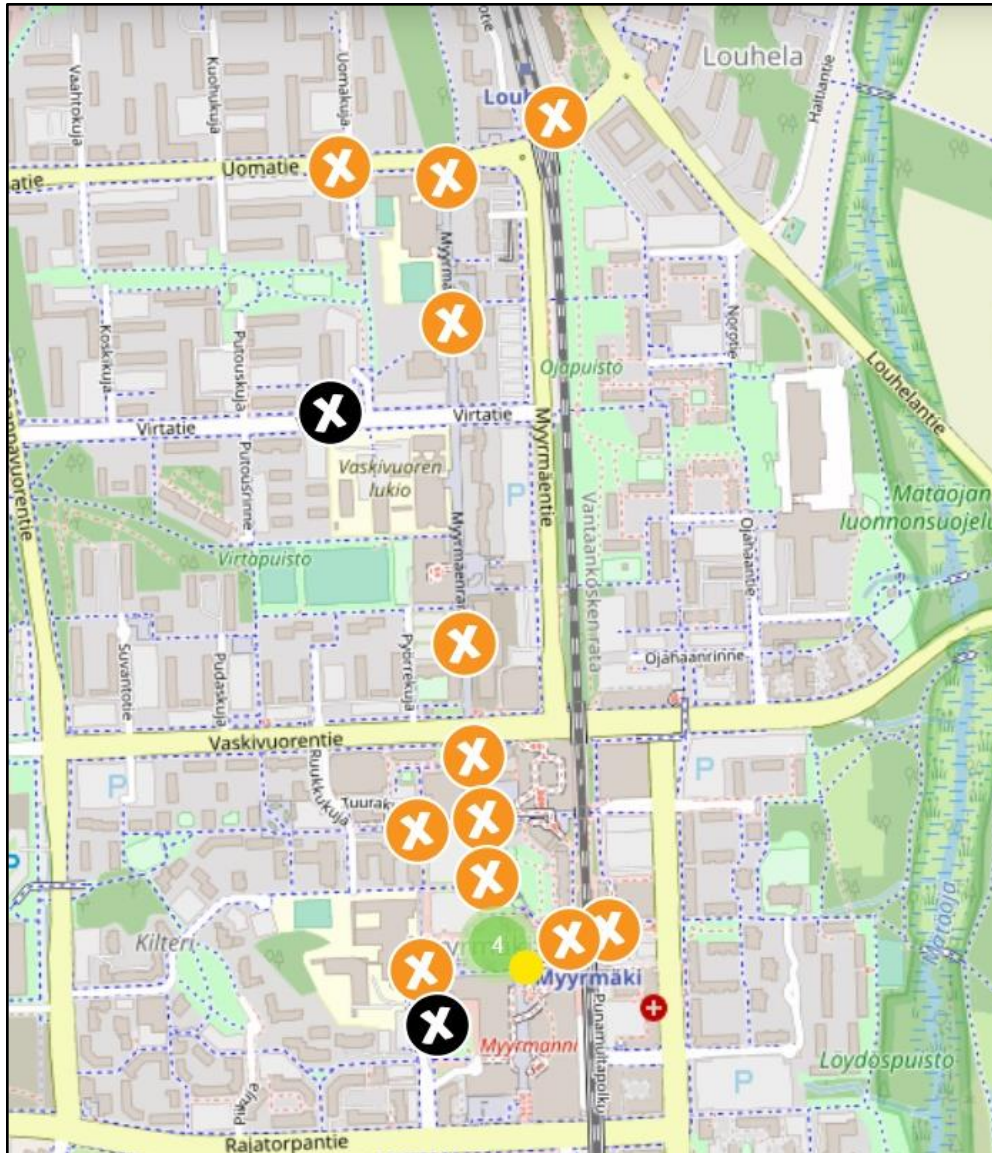
- **Kungsvägen II: fornparkens Anselmiu**

- Spelas i fornparken i Ånäs:
<https://www.google.com/maps/place/Jokiniemen+Muinaiispuisto/@60.2952906,25.0642435,15z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0x93fdd043731dece8!8m2!3d60.2952906!4d25.0642435>
- Före och efter spelen samlas man vid fornparkens info-tavla.
- På bilden här under finns kontrollpunktens lägen och förslaget för start och ändpunkt är märkt med gult.
- Man behöver inte gå över Dickursbyvägen. Eleverna kan gå under vägen.



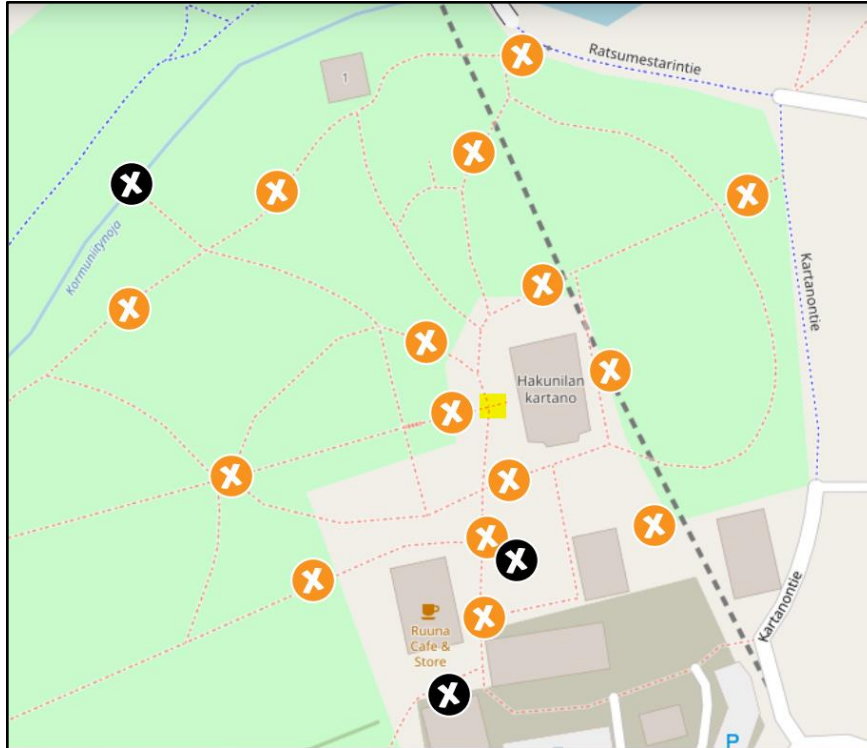
- **Kugsvägen III: Alex i Myyr York**

- Spelas i Myrbacka centrum. Spelet börjar framför Myrbackahuset på Pältorget.
<https://www.google.com/maps/place/Paalutori,+01600+Vantaa/@60.2618326,24.8505862,17z/data=!4m5!3m4!1s0x468df7a914983dbb:0x5facde7cb4c3e8e6!8m2!3d60.2615985!4d24.852614>
- Efter spelet samlas spelarna igen vid start eller vid Klippsta station (då man efter spelet inte behöver promenera från stationen tillbaka till startplatsen):
<https://www.google.com/maps/place/Louhelan+asema/@60.270447,24.8531062,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x468df7a75c00a42f:0x8f17e744234ddcbb!8m2!3d60.270447!4d24.855295>
- På bilden nedan syns spelets kontroller och startplatsen är markerad med gult.
- Eleverna skall instrueras att röra sig försiktigt och undvika bilvägar.



- **Kungsvägen IV: Assi från Håkansböle gård**

- Spelas i Håkansböle gårds omgivning och i parken:
<https://www.google.com/maps/place/H%C3%A5kansb%C3%B6le+manor/@60.2747222,25.1141668,15z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0x8efc9743397c01b!8m2!3d60.2747222!4d25.1141668>
- På bilden nedan ses var spelets kontroller finns. Startpunkten är markerad med gult.
- Eleverna bör instrueras om att de skall undvika områdets byggplatser samt ha på sig skor lämpliga för att röra sig på grönsområden.



- Vi rekommenderar att spelet spelas parvis. Det är bra att dela in grupperna/paren i förväg. Det går också att spela ensam.
- Varje spelgrupp behöver en mobil (mobiltelefon, tablett / Android, iPhone). Mobilen bör ha tillgång till internet, batteriet laddat över 50 % samt en fungerande GPS.
- Det lönar sig för varje grupp att stifta bekantskap med mobilen och ladda ner applikationen X-routes från appbutiken i förväg. (Vid behov kan spelet även spelas via webbläsaren (Chrome/Safari) på adressen: <https://play.x-routes.com/>. OBS: httpS början. Vi rekommenderar att spela via appen.)
- Då appen / webbsidan öppnas väljs först språk:
 - Anges från Kyrkoby kan spelas på finska, svenska och engelska.
 - De andra spelen kan spelas på svenska och finska.
- Sedan bör eleverna logga in i applikationen genom att namnge laget.
- Efter att ha loggat in väljs spelet i spellistan: spelets namn + **UTESPEL / SPELA UTE** (texten i vänster kant).
- Spelet startar då man trycker på Delta i spelet!
- Spelet stängs då 60 minuter (Agnes från Kyrkoby, Alex från Myyr York) eller 45 minuter (Fornparkens Anselmiu, Assi från Håkansböle gård) har gått. **Före spelet skall eleverna få instruktioner om var man träffas så snabbt som möjligt efter att speltiden löpt ut.**

- Vi rekommenderar att läraren själv testat spelet innan lektionen.
- Eleverna kan motiveras att spela till exempel genom att erbjuda små priser till vinnarna



eller ge extra uppgifter till dem som inte uppnår ett visst poängtal. I så fall lönar det sig att granska varje grupps poäng i slutet av spelet och notera att varje lag kan göra kontrollerna i olika ordning. Alla får nödvändigtvis inte samma information från spelet.

- Eleverna kan spela spelet igen till exempel som hemläxa för att utföra alla kontrollerna. I så fall bör de logga in med nya spelarnamn i spelet. Ny inloggning kräver att appen installeras på nytt eller att man tömmer webbläsarens sökhistorik. Vid sidan av utespelet finns också en version som kan spelas i klassrummet eller hemma.
- Ifall läraren loggar in som spelare i spelet gör hen på samma vis som eleverna. Då kan läraren följa med elevernas framsteg i spelet:
 1. Samla in de spelar-/lagnamn som eleverna använder i spelet innan det börjar.
 2. Logga i applikationen och starta rätt spel.
 3. **När du gått med i splet**, öppna spelets meny (ikonen i högra nedre hörnet).
 4. Klicka på "spelets topp" och bläddra i listan för att hitta eleverna och de poäng de samlat *hittills*.
 5. Spelapplikationen visar inte var spelarna befinner sig på kartan av dataskyddsskäl.
- Det lönar sig att påminna eleverna på förhand om att klä sig enligt väder. Det krävs inte att ni avviker från stigarna, men många eleverna kan ändå ha lust att gina "genom buskarna".
- På spelområdet i Kyrkoby finns en allmän WC invid kyrkan. I fornparken finns ingen allmän WC. Bland annat intill startpunkten i Myrbacka finns en publik WC. I Håkansböle gårds omgivning finns ett kafé med WC.
- Man kan hindra att batteriet laddar ur genom att stänga alla applikationer i bakgrunden. Man kan även ta med ett extra batteri / power bank. iPhones batterier är klena vid kyla och man bör se till att varje grupp har minst en Androidtelefon att använda sig av.
- Osuuskunta Visia, Vanda stadsmuseum eller Vandasällskapet svarar inte för spelarnas säkerhet under spelets gång, före eller efter spelet.
- **Spelets teman kan behandlas med klassen efter spelet med hjälp av vårt tilläggsmaterial.**
- Ifall du har något att fråga eller påpeka, ta modigt kontakt med oss: Maiju Hautamäki, projektkoordinator, kulturmiljöärenden, Vanda stadsmuseum: maiju.nurminen@vantaa.fi

Spellogik (eleverna bör läsa detta innan de börjar spela)

- Då ni börjar ser ni först en kontroll (ett X i en cirkel på kartan), resten av kontrollerna uppenbarar sig på kartan an efter då ni avancerar i spelet.
- För att se innehållet i kontrollen bör ni röra er i närheten av kontrollens fysiska läge.
- Ni kan stifta bekantskap med kontrollerna i valfri ordning. Ju fortare ni rör er, ju fler kontroller hinner ni besöka under spelets gång!
- Genom att öppna kontroller samlar ni poäng och framsteg. För att öppna en kontroll bör ni lösa uppgifter: hitta rätt öppningskod för kontrollen.
- Kontrollernas öppningskoder består antingen av siffror och/eller av bokstäver. Man kan försöka gissa rätt kod flera gånger, och vid behov använda sig av tips. Men bruket av tips minskar antalet poäng.



- Flera kontroller har videoinnehåll.
 - Agnes från Kyrkoby: Videona är på finska. Vid behov får man textning till dem på svenska eller engelska (högra nedre hörnet på videon).
 - De andra spelen: videona är på antingen svenska eller finska beroende på vilket språk spelaren valt. Videorna har också textning (högra nedre hörnet på videon).
 - Videona kommer till spelet via youtube. Genom att välja språk i Youtubes inställningar får man automatiskt rätt språk i videon. Textningen klickas på i ikonen i högra nedre hörnet på videon.
- Det är tillåtet att leta efter information på webben under spelets gång, men inte nödvändigt.
- Var försiktiga då ni rör er i området och följ trafikreglerna.
- Var snabba och kluriga – det lönar sig!
- Ifall det blir problem med GPS:n eller applikationen lönar det sig att stänga den och öppna den igen. Spelet fortsätter då där var ni senast lämnade det då ni stängde appen.

Info för vårdnadshavare, spelversionen “Utespel”

Skolgruppen dit ditt barn hör är på väg ut och spela ett äventyrsspel i spelserien Kungsvägen, i vilket man stiftar bekantskap med Vandas historia.

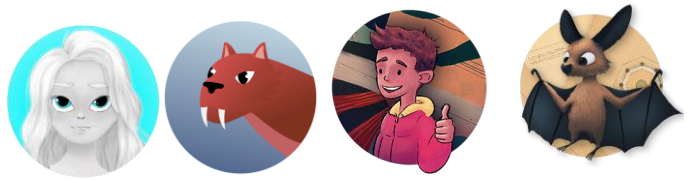
Spelarna rör sig i en autentisk stadsmiljö. Spelets spelas med en gratis applikation kallad x-routes som laddas ner på en mobil. Speltiden varar i en timme eller 45 minuter, under vilken spelarna stiftar bekantskap med området historia som presenteras av spelets huvudperson samt samlar poäng och framsteg genom att lösa uppgifter. Du kan stifta närmare bekantskap med spelet på följande adress:

<https://sivistysvantaa.fi/vantaankulttuuriymparistolinjaukset/artikkelit/tulemukaan/opetusmateriaalit/>

Spelet är främst riktat till alla Vanda skolor och för att brukas av elever i årskurserna 4-7, men spelet är även öppet för alla stadsbor.

Då eleverna spelar rör de sig inom en radie av en kilometer från spelets startpunkt. Läraren rör sig med eleverna och övervakar dem, men kan omöjligt se var alla spelare befinner sig under spelets gång. Spelområdena är ändå planerade så att de skall vara så säkra som möjligt.

Spelet spelas i grupper på 1-3 elever. Varje lag eller grupp bör ha en mobil (smartphone, Android /iPhone) i bruk. Innan spelet börjar hjälper läraren eleverna att ladda ner gratis applikationen i mobilen. Applikationen kan tas bort då spelet slutat. Inga personliga uppgifter levereras till applikationen i något skede av spelet.



Spelet har skapats av Vanda stadsmuseum och Vandasällskapet i samarbete med Visia GameFactory (www.visia.fi/gamefactory).

Spelets dataskydd

Spelet spelas i en gratis spelapplikation med en mobil. Då spelet avslutats kan appen avlägsnas. **INGA personliga uppgifter levereras åt spelet, inte i något skede.** De påhittade gruppnamnen syns för de andra spelarna i applikationen.

Under spelets gång samlar och bevarar applikationen data, som används under spelets gång för att garantera att det fungerar (de sparade uppgifterna gör det möjligt att tidvis spela spelet offline), för att spara framstegen (poängen, framstegen), samt för att utveckla spelet och applikationen. Datan som insamlats i spelet kommer inte att ges till en tredje part.

Utvecklaren av spelapplikationen, Observis Oy, svarar för dataskyddet och registret i applikationen X-routes samt tar hand om att registret uppehålls enligt de krav som ställs enligt dataskyddslagstiftningen.

Utredning om datasäkerheten i applikationen X-routes:

X-routes datasäkerhetsregler: <http://observis.fi/legal/X-routes-pp-fi.pdf>

Observis Oy:s allmänna information om datasäkerhet:

http://observis.fi/legal/Tietosuojaseloste_ObservisOy.pdf

INSTRUCTIONS

Villager Agnes: instructions, game version "Play inside"

- We recommend playing in groups of 1-3 people.
- Each game group needs one mobile device (cellphone, tablet / Android, iPhone) or computer. The device must have internet access.
- When playing on a mobile device, download the X-routes app from the app store. If the game is played on a computer, a browser version (Chrome / Safari, if necessary Firefox)



should be used: <https://play.x-routes.com>. The browser version works on mobile devices too.

- When opening the application/website, first select the language: Villager Agnes is available in Finnish, English and Swedish.
 - Pupils should then create a player / team name.
 - (One can also create a full player/team profile but that is not necessary.)
 - After that the right game should be selected from the game list: Villager Agnes, **PLAY INSIDE** (the text on the left-hand side). Join the game -button starts the game and the game countdown starts to run.
 - The game may ask you to permit location access. It's advisable to deny access in the game version played inside the classroom.
 - The game will close after 45 minutes.
-
- **We strongly recommend the teacher to test the game by themselves before the class. If pupils play with school equipment, testing should be done with those on the school network.**
 - When possible, pupils should be provided with headphones or players/teams should be placed to sit in such a way that video sounds do not disturb other players.
 - Pupils can be motivated for the game, for example, by offering a small prize to the winners or by giving extra homework if a certain number of points are not reached. In this case, the score of each group should be checked at the end of the game. Note that each group performs the checkpoints in free order. This means that not everyone gets the same information from the game.
 - Pupils can play the game again, for example, as homework to complete all the checkpoints. In that case, they must sign in for the game with a new username. New sign in requires clearing the browser history. In addition to the version played in the classroom, there is also an outdoor version of the game, played in the parish of Helsinki. There are also other fun outdoor games of Kuninkaantie-series available.
 - The teacher should log in to the game the same way as the pupils to track pupils' success in the game:
 1. Before the game, collect the player/team names used by the pupils.
 2. Join the right game
 3. When you have joined the game, open the game menu (three lines in the lower right-hand corner when in map view).
 4. Click on "Leaderboard" and scroll down the list to find your pupils' current score.
 5. Or one can also ask the pupils to send screenshots of their final score.
 - Game themes can be discussed with the class after the game with our separate additional material.
 - In case you have questions or comments, don't hesitate to contact: Maiju Hautamäki, Project Coordinator, culture environment policies, Vantaa City Museum: maiju.nurminen@vantaa.fi

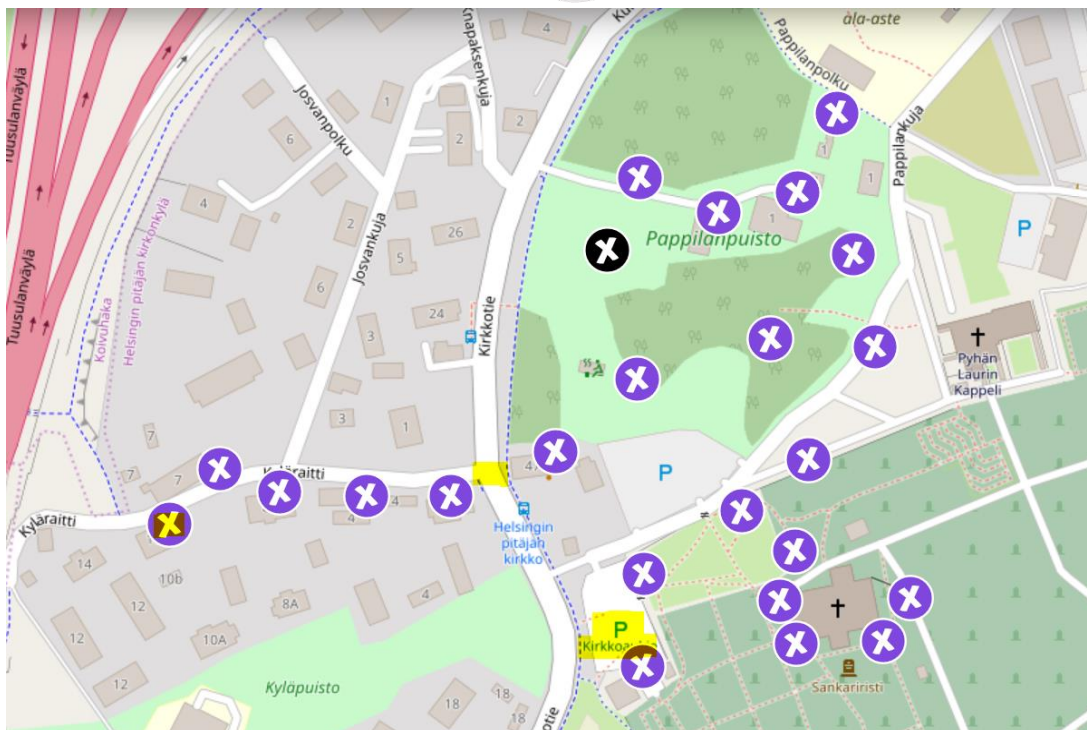


Game logic (pupils should read this part beforehand)

- When you start the game, you will see only one checkpoint at first (circled on the X map), the rest of the checkpoints appear on the map as you progress through the game.
- You must click on the checkpoint to see the contents of the checkpoint.
- If there are multiple checkpoints on the map, you can explore them in free order.
- By opening the checkpoints you collect points and achievements. To open the checkpoint, you have to solve the task: come up with the correct code for the checkpoint.
- The opening codes for the checkpoints are either numbers and / or letters. You can guess the correct code more than once and use a hint if necessary. Using a hint will reduce your score balance.
- Many of the checkpoints have video content. The videos are in Finnish. If necessary, subtitles in Finnish, Swedish and English are available (bottom right-hand corner).
- Searching the Internet for information during the game is allowed, but not necessary at all. Paper and pen may prove to be useful.
- Be quick and smart - it will pay off!

Agnes, instructions, game version “Play outside”

- The Helsinki parish functions as the game area:
<https://www.google.com/maps/place/Helsingin+pit%C3%A4j%C3%A4n+kirkonkyl%C3%A4,+01510+Vantaa>
- A good gathering place for the group is the parking lot of the Church of St. Lawrence (at the intersection of Pappilankuja and Kirkkotie, see map below), which, following the instructions, will lead you to the starting point of the game, the farthest point from the village road church.
- In the picture, you will see the checkpoint locations and other important places. The yellow highlights indicate:
 - The parking lot of the church where the group can meet before and after the game
 - The game’s first checkpoint. The checkpoints on the left side of the road, located by the village road, will open first and the other checkpoints will only open when these five checkpoints are completed. This will allow the teacher to watch over the pupils' crossing of the road. The crossing point is also highlighted in yellow on the map.



- We recommend playing the game in pairs. The groups/pairs should be decided beforehand.
- Each game group needs one mobile device (cellphone, tablet / Android, iPhone). The mobile device should have internet access, more than 50 % battery power and a well functioning GPS.
- Each group should pre-select the mobile device they want to use and download the x-routes app from the app store.
- When opening the application/website, first select the language: Villager Agnes is available in Finnish, English and Swedish.
- Next, pupils should sign in to the app by giving a team name. (One can also create a full player/team profile but that is not necessary.)
- After the sign-in, the right game should be selected from the game list: Villager Agnes, **PLAY OUTSIDE** (the text on the left side). Join the game button starts the game.
- The game will close after 60 minutes. When the game is completed, pupils should be instructed to move to the church parking lot in front of the granary.
- We recommend the teacher to also test the game themselves before class.
- Pupils can be motivated for the game, for example, by offering a small prize to the winners or by picking up questions about the contents of the game for homework. In this case, the score of each group should be checked at the end of the game, and note that each group performs the checkpoints in free order. This means that not everyone gets the same information about the game.
- Pupils can play the game again (in the classroom / as homework) to complete all the checkpoints. In that case, they must sign-up for the game with a new username. In

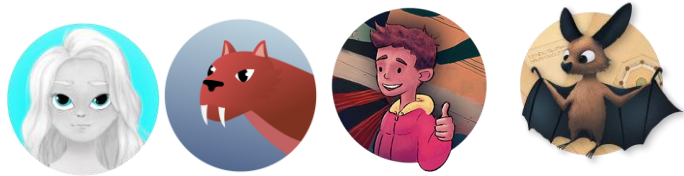


addition to the version played outdoors, there is also a version of the game that can be played in the classroom or at home without moving around.

- The teacher should also log in to the game in exactly the same way as the pupils. Here's how a teacher can track their pupils' success in the game:
 1. Before the game, collect the player/team names used by the pupils.
 2. Sing in to the app and join the right game
 3. When you have joined the game, open the game menu (icon in the lower right-hand corner).
 4. Click on "Leaderboard" and scroll down the list to find your pupils' *current* score.
 5. The game application does not show players' location on the map for information security reasons.
- Pupils should be reminded in advance to wear weather appropriate clothing. Playing the game does not require you to exit roads/paths, but many pupils may still want to cut across the "bush side".
- There is a public toilet next to the church in the play area.
- To reduce battery consumption during the game, close other applications in the background. You can also equip yourself with a spare battery/power bank. Especially older iPhones have a bad tolerance for cold weather, so it's best to divide the groups so that each group has an Android phone.
- Visia Cooperative or Vantaa City Museum are not responsible for the safety of the players during, before or after the game.
- Game themes can be discussed with the class after the game with our separate additional material.
- In case you have questions or comments, don't hesitate to contact: Maiju Hautamäki, Project Coordinator, culture environment policies, Vantaa City Museum: maiju.nurminen@vantaa.fi

Game logic (pupils should read this part beforehand)

- When you start the game, you will see only one checkpoint at first (circled on the X map), the rest of the checkpoints appear on the map as you progress through the game.
- To see the contents of the checkpoint, you must use the map to move close to the correct location of the checkpoint.
- You can visit the checkpoints in any order you like. The faster you move, the more checkpoints you will visit during the game!
- By opening the checkpoints you collect points and achievements. To open the checkpoint, you have to solve the task: come up with the correct code for the checkpoint.
- The opening codes for the checkpoints are either numbers and/or letters. You can guess the correct code more than once and use a hint if necessary. Using a hint will reduce your score balance.
- Many of the checkpoints have video content. The videos are in Finnish. If necessary, subtitles in Finnish, Swedish and English are available (bottom right-hand corner of the screen). The videos are embedded in the game from YouTube: adjusting YouTube



language settings automates the game's subtitle language. Subtitles are turned on from the right bottom corner of the video screen.

- Searching the Internet for information during the game is allowed, but not necessary at all. Paper and pen may prove to be useful.
- Remember to be careful when moving around and follow the traffic rules.
- Be quick and smart - it will pay off!
- At the end of the game countdown, or if you have all 24 checkpoints opened, you must immediately return to the parking lot of the Church of St. Lawrence and wait for the others to arrive.
- If the GPS locating does not function properly, you can close and reopen the application. The game then continues from where it left off at closing.

Information for guardians, version "Play outdoors"

Your dependant's school group is going to play Kuninkaantie-game(s). These adventure games educate players about the history of Vantaa.

The players have an adventure in the real urban environment by moving around the game area. The games are played with a free mobile application called X-routes. There is 45-60 minutes to complete the game during which players, led by the game's protagonist, learn about the history of the area and collect points and achievements by completing tasks. You can learn more about the games at:

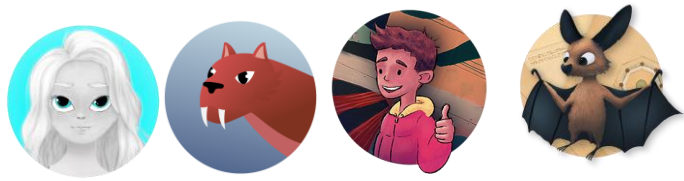
<https://www.sivistysvantaa.fi/vantaankulttuuriymparistolinjaukset/artikkelit/tulemukaan/opetusmateriaalit/kuninkaantieikirkonkylanagnes.html>

<https://sivistysvantaa.fi/vantaankulttuuriymparistolinjaukset/artikkelit/tulemukaan/opetusmateriaalit/kuninkaantieijokiniemi.html>

While playing, the pupils move about a half-kilometre radius of the game's starting point. The teacher moves with the pupils and supervises them but is not able to follow all of them during the whole game.

The game is played in teams of 2-3 pupils. Each team must have one mobile device (smartphone, tablet / Android, iPhone). Before the game starts, the teacher will help the pupils download the free game application on their devices. The app can be uninstalled once the game is over. **NO personal information will be disclosed to the application at any time.**

The games have been created by Vantaa City Museum, Vantaa-Seura and Visia GameFactory. The games are primarily made for all 4th to 6th graders in Vantaa but are open to all city dwellers.



Game's data security

The game is played with a free game application on a mobile device. The app can be uninstalled once the game is over. **NO personal information will be disclosed to the application at any time.**

Required information for registering as a team is the name and email of one player, as well as the team name and password. **This information may be fictional** (the e-mail must be in the form '... @...'). The teacher can complete the registration on behalf of the pupils, to prevent pupils from accidentally disclosing their personal information.

While playing the game, the app collects and saves information used during the game to ensure the game's functionality (recorded data allows for a short time of offline play), to record game performance (points, achievements), and for game and application development. Information collected and stored in the game will not be disclosed to third parties.

Names invented by the teams are visible to other players in the game application. Information about the number of players in the game, age range and participating schools can be used in communications related to the game. No personally identifiable information about individual players or organizations will be used in communications related to the game without their separate consent.

The developer of the game application, Observis Oy, is responsible for the security and keeping of register related to the X-routes application and for ensuring that the requirements of data protection legislation are met.

Reports for X-routes data protection practice:

X-routes data protection practice: <http://observis.fi/legal/X-routes-pp-fi.pdf>

Observis Ltd's general data protection:

http://observis.fi/legal/Tietosuojaseloste_ObservisOy.pdf