
Geneva Space Cruiser – a fully self-administered online tool to assess prospective memory (Finnish version)

Geneven Space Cruiser – itsenäisesti käytettävä nettitestit prospektiivisen muistin arviointiin (suomenkielinen versio)

Instructions manual

Käyttöohje

Contact:

Yhteystiedot:

Sascha Zuber (Sascha.Zuber@unige.ch)

Last updated on / Päivitetty viimeksi: 1.8.2024

Finnish version translated by / Suomenkielinen käännös:

PhD Erik Seesjärvi, University of Helsinki, Helsinki, Finland (erik.seesjarvi@helsinki.fi)

**IMPORTANT:
TÄRKEÄÄ:**

This instructions manual provides a page-per-page guide of the task instructions used to administer the Geneva Space Cruiser online.

Tämä käyttöohje sisältää vaiheittaiset ohjeet Geneven avaruusristeilijä -tehtävän nettiversion esittämiseksi.

A free demo version of the Geneva Space Cruiser (in English) can be found [here](#).
Voit kokeilla Geneven avaruusristeilijän ilmaista englanninkielistä demoversiota painamalla tätä [linkkiä](#).

If you decide to reproduce the Geneva Space Cruiser, the information provided in this manual and the demo version can be used without copyright and free of charges. However, we kindly ask you to reference the initial validation study below in your projects that use data stemming from the Geneva Space Cruiser:

Tämän käyttöohjeen sisältöä ja demoversiota saa käyttää vapaasti ilman erillistä maksua.
Pyydämme kuitenkin, että projekteissa, joissa hyödynnetään Geneven avaruusristeilijä -tehtävää, viitataan alkuperäiseen validointiartikkeliin:

Zuber, S., Haas, M., Framorando, D., Ballhausen, N., Gillioz, E., Künzi, M., & Kliegel, M. (2021) The Geneva Space Cruiser: A Fully Self-Administered Online Tool to Assess Prospective Memory across the Adult Lifespan. *Memory*. <https://doi.org/10.1080/09658211.2021.1995435>

If you would like direct access to our online tool to collect your data in a collaborative context, please contact us (Sascha.Zuber@unige.ch).

Mikäli haluat hyödyntää nettialustamme kerätäksesi aineistoa yhteistyössä kanssamme, voit olla yhteydessä meihin (Sascha.Zuber@unige.ch).

Geneva Space Cruiser – page-per-page instructions

Geneven avaruusristeilijä – vaiheittaiset ohjeet

1) Ongoing task and prospective memory instructions + practice

1) Jatkuvan tehtävän ja prospektiivisen muistin tehtävän ohjeet ja harjoittelu

Page 1

Sivu 1

In this task, your goal will be to gain as many points as possible.

Tässä tehtävässä tavoitteesi on kerätä mahdollisimman monta pistettä.

To do so, you will navigate a spaceship whose purpose is to collect stars.

Saat pisteitä ohjaamalla avaruusalusta, joka kerää tähtiä.

For each star that you collect, you will gain 30 points.

Jokaisesta keräämästäsi tähdestä saat 30 pistettä.

You can navigate the spaceship by using the arrow keys on the keyboard (up, down, left, right keys).

Voit ohjata avaruusalusta näppäimistön nuolinäppäimiä käyttämällä (ylös, alas, vasen, oikea).

You will also have to avoid rocks. If your spaceship collides with one of the rocks, you will lose 100 points.

Sinun pitää myös väistellä kiviä. Jos avaruusaluksesi törmää kivi, menetät 100 pistettä.

Thus, try to avoid the rocks by navigating the spaceship. You can also destroy the rocks by firing missiles from your spaceship.

Yritä siis väistää kiviä avaruusalusta ohjaamalla. Voit myös tuhota kiviä ohjuksilla.

To fire missiles, press the "F" key. If you destroy a rock, you will gain 30 points.

Voit laukaista ohjuksia painamalla näppäimistön F-kirjainta. Saat jokaisesta tuhoamastasi kivistä 30 pistettä.

Click on "Continue" to proceed with the instructions.

Paina "Jatka"-painiketta nähdäksesi seuraavan sivun.

Page 2**Sivu 2**

In the following pages, you will be able to familiarize yourself with the game.

Seuraavien sivujen ohjeiden avulla pääset tutustumaan peliin.

You will start by familiarizing yourself with the navigation of the spaceship by using the arrow keys pointing up, down, right, and left.

Aluksi opit ohjaamaan avaruusalusta nuolinäppäimien (ylös, alas, vasen, oikea) avulla.

You will also practice shooting missiles by pressing the "F" key.

Harjoittelet myös ohjusten laukaisemista painamalla F-kirjainta näppäimistöltä.

Press "Start" to begin the familiarization phase.

Paina "Aloita"-painiketta käynnistääksesi harjoittelun.

Page 3**Sivu 3**

Press the right arrow key on your keyboard until the spaceship touches the edge of the screen.

Pidä oikealle osoittavaa nuolinäppäintä painettuna, kunnes avaruusalus osuu ruudun reunaan.

Page 4**Sivu 4**

Press the left arrow key on your keyboard until the spaceship touches the edge of the screen.

Pidä vasemmalle osoittavaa nuolinäppäintä painettuna, kunnes avaruusalus osuu ruudun reunaan.

Page 5**Sivu 5**

Press the up-arrow key on your keyboard until the spaceship touches the edge of the screen.

Pidä ylöspäin osoittavaa nuolinäppäintä painettuna, kunnes avaruusalus osuu ruudun reunaan.

Page 6**Sivu 6**

Press the down arrow key on your keyboard until the spaceship touches the edge of the screen.

Pidä alaspäin osoittavaa nuolinäppäintä painettuna, kunnes avaruusalus osuu ruudun reunaan.

Page 7**Sivu 7**

Very good! Now you can practice firing missiles by pressing the "F" key.

Oikein hyvä! Nyt voit harjoitella ohjusten laukaisemista painamalla F-kirjainta näppäimistöltä.

Page 8**Sivu 8**

Press the "F" key.

Paina F-kirjainta.

Page 9**Sivu 9**

Fire once more using the "F" key.

Ammu uudestaan painamalla F-kirjainta.

Page 10**Sivu 10**

Very good! Next, your spaceship will also need fuel.

Oikein hyvä! Avaruusaluksesi tarvitsee myös polttoainetta.

You can display the fuel gauge by pressing the "C" key.

Näet polttoainemittarin painamalla C-kirjainta.

As soon as the fuel gauge is in the red section, you can refuel your spaceship by pressing the space bar on your keyboard. If you refuel it at the right time, you will gain 300 points.

Kun polttoainemittari on punaisella, voit täyttää polttoainesäiliön painamalla näppäimistön välilyöntinäppäintä. Jos täytät polttoainesäiliön oikealla hetkellä, saat 300 pistettä.

If you forget to refuel it, the fuel gauge will automatically refill but you will not receive any points.

Jos unohdat täyttää polttoainesäiliön, se täyttyy automaattisesti, mutta et saa siitä pisteitä.

Press "start" to familiarize yourself with the fuel level of your spaceship.

Paina "Aloita"-painiketta tutustuaksesi avaruusaluksesi polttoainejärjestelmään.

Page 11

Sivu 11

Press the "C" key on your keyboard to display the fuel gauge.

Paina C-kirjainta nähdäksesi polttoainemittarin.

Page 12

Sivu 12

Press the "C" key on your keyboard again to display the fuel gauge.

Paina C-kirjainta toisen kerran nähdäksesi polttoainemittarin uudelleen.

Page 13

Sivu 13

Very good. Now that you are familiar with the different elements of the game, you can practice on a complete example of the game.

Oikein hyvä. Nyt kun olet tutustunut pelin eri osiin, voit harjoitella pelaamista kokonaisuutena.

Summary of the goals:

Yhteenveto tavoitteista ja saatavista pisteistä:

- Collect stars – for each one you will gain 30 points.
- Kerää tähtiä – saat jokaisesta 30 pistettä.
- Avoid rocks – each collision will cost you 100 points.
- Vältä kiviä – jokainen törmäys maksaa 100 pistettä.
- Destroy rocks – for each destroyed rock, you will gain 30 points.
- Tuhoa kiviä – saat jokaisesta tuhotusta kivistä 30 pistettä.
- Refuel the spaceship – each time you refuel on time (when the gauge is in the red section only), you will gain 300 points.
- Täytä avaruusaluksesi polttoainesäiliö – joka kerta kun mittari on punaisella ja täytät polttoainesäiliön, saat 300 pistettä.

Key reminder:

Pelissä käytettävät näppäimet:

- Arrows – to navigate the spaceship.
- Nuolinäppäimet avaruusaluksen ohjaamiseen.
- F – to fire missiles.
- F-kirjain ohjusten laukaisemiseen.
- C – to display the fuel gauge.
- C-kirjain polttoainemittarin näyttämiseen.
- Space bar – to refuel.
- Välilyöntinäppäin polttoainesäiliön täyttämiseen.

You can now do a full practice session.

Pääset nyt harjoittelemaan pelaamista.

Press "start" to begin the practice.

Paina "Aloita"-painiketta käynnistääksesi harjoittelun.

Page 14

Sivu 14

Very good. You have completed the practice session.

Oikein hyvä. Olet suorittanut harjoitusosion.

Page 15

Sivu 15

Very good. You have completed the practice.

Oikein hyvä. Olet nyt harjoitellut pelaamista.

Next time you will play this game, the goals will be the same as for this practice session.

Kun seuraavan kerran pelaat tätä peliä, tavoitteesi ovat samat kuin tässä harjoitusosiossa.

Click on "continue".

Paina seuraavaksi "Jatka"-painiketta.

2) Filler task – delay phase

2) Viiveen aikana suoritettava tehtävä

>> Insert your instructions for the filler tasks or questionnaires of the delay phase here.

>> Lisää viiveen aikana suoritettavien tehtävien tai kyselyiden ohjeet tähän.

In the demo version of the Geneva Space Cruiser, we used a simple Code / Symbols task as follows:

Geneven avaruusristeilijän demoversiossa käytämme seuraavanlaista yksinkertaista merkkikoetta:

Stimuli :

Ärsykkeet:

- 1 image as example
Yksi esimerkkiosio
- 42 images for the task
42 tehtäväosiota

Presentation format and response coding:

Esitysmuoto ja vastaustapa:

- Each image is presented for 5000ms maximum (or less; it disappears as soon as the participant responds).
Jokainen osio on näkyvillä, kunnes koehenkilö vastaa siihen, tai korkeintaan 5000 millisekunnin ajan.
- For each image, the response (the number that is selected) and the reactions times (in ms) are recorded.
Jokaisesta osiosta tallennetaan koehenkilön vastaus (annettu numero) ja reaktioaika (millisekunteina).
- In the end, you can calculate:

Voit lopuksi laskea:

- The number of correct responses
Oikeiden vastausten määrän
- The total reaction time for all correct answers
Reaktioaikojen summan (lasketaan oikein vastattujen osioiden perusteella)

Task Code/Symbols - Instructions

Merkkikoe – ohjeet

Page 1

Sivu 1

In the following task, we will present you a series of 9 symbols. Each symbol will be accompanied by a number.

Seuraavassa tehtävässä näet rivin, jossa on yhdeksän erilaista merkkiä. Jokaista merkkiä vastaa yksi numero.

Above these 9 symbols and numbers, you will see a single symbol in the middle of the screen. It will be framed in **blue**.

Rivin yläpuolella keskellä näyttöä näet yhden merkin, joka on **sinisessä** ruudussa.

Your task will be to choose the number that matches the symbol in the middle as quickly as possible.

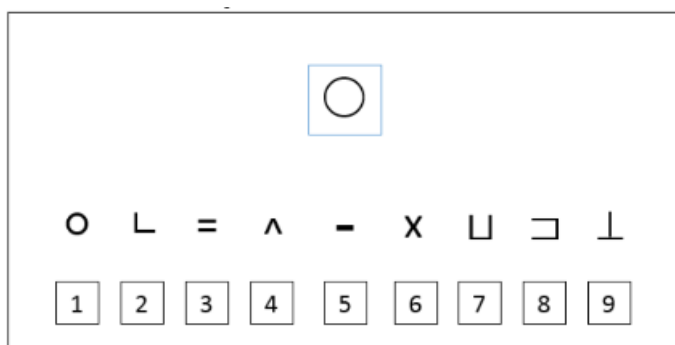
Tehtäväsi on valita mahdollisimman nopeasti keskellä olevassa ruudussa näkyvää merkkiä vastaava numero.

Page 2

Sivu 2

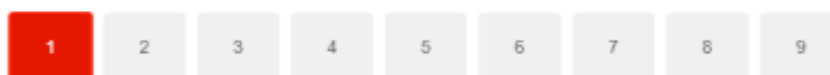
First, here is an example:

Esimerkki:



The correct answer for this series is the number 1 because the circle symbol is accompanied by the number 1. You will have to click on « 1 » to respond, as shown below.

Tässä esimerkissä oikea vastaus on numero yksi, koska ympyräkuvio liittyy numeroon yksi. Sinun tulee painaa numeroa yksi, kuten alla olevassa esimerkissä.



Page 3

Sivu 3

The task will now start, and you will see several series of symbols and numbers.

Nyt tehtävä alkaa. Tulet näkemään sen aikana useita rivejä merkkejä ja numeroita.

As a reminder: your task is to choose the number that matches the symbol in the middle of the screen, framed in blue. Please answer as quickly as possible without making any mistakes.

Muistutuksena: Tehtäväsi on valita numero, joka vastaa merkkiä, joka näkyy ruudun keskellä olevassa sinisessä ruudussa. Vastaa niin nopeasti kuin osaat, ilman että sinulle tulee virheitä.

Click on « → » to start the task.

Paina « → » aloittaaksesi tehtävän.

3) Prospective memory task block

3) Prospektiivisen muistin tehtävä

Page 1

Sivu 1

Now you will have to navigate the spaceship as you did during the practice session.

Sinun pitää nyt ohjata avaruusalusta, kuten teit aiemmin harjoitusosiossa.

Click on « start » to begin.

Paina “Aloita”-painiketta käynnistääksesi tehtävän.

After the task / End

Tehtävän jälkeen / Loppu

Thank you for taking the time to participate in this study.

Kiitos tutkimukseen osallistumisesta.

Your answers have been recorded.

Vastauksesi on nyt tallennettu.