

## 與 LOST 創辦人學用 AI 設計密室 中華基金中學藉遊戲寓玩於學 2026-06-12 黃巴士

<https://www.yellowbus.com.hk/%E8%88%87lost%E5%89%B5%E8%BE%A6%E4%BA%BA%E5%AD%B8%E7%94%A8ai%E8%A8%AD%E8%A8%88%E5%AF%86%E5%AE%A4-%E4%B8%AD%E8%8F%AF%E5%9F%BA%E9%87%91%E4%B8%AD%E5%AD%B8%E8%97%89%E9%81%8A%E6%88%B2%E5%AF%93%E7%8E%A9/>



校園新聞 12/06/2026

## 與 LOST 創辦人學用 AI 設計密室 中華基金中學藉遊戲寓玩於學

密室逃脫是一種解謎冒險遊戲，玩家須於特定時間內尋找線索、拆解謎題，並逃離密室。上月 13 日，柴灣中華基金中學與香港密室逃脫 LOST 的創辦人 Rick 攜手舉辦一場充滿挑戰性的密室逃脫活動「P.A.N.D.A 大展『熊』逃」，通過讓高年級學生親自設計密室關卡，再由低年班學生進行解謎的過程，體驗寓學習於遊戲的趣味。

### 共設八個主題密室 尋找失蹤熊貓



是次活動以「尋找失蹤熊貓」為故事主線，除了致敬海洋公園一對龍鳳胎大熊貓寶寶外，亦延續校內熊貓書室所帶起的熊貓熱潮，激發學生對解謎的興趣。

學校於禮堂設置八個以熊貓為主題的密室，並分別以科學、視藝、歷史、ICT 及數學等不同學科作為設計核心。密室均由學生親自構思，再透過 LOST 的 AI STUDIO 系統將創意轉化成設計圖。其後，Rick 與負責老師會就設計的可行性與學生深入討論，進一步完善方案及優化細節，最後師生攜手將圖紙上的構想化為現實。



科學主題密室牆上貼有關於 pH 值顏色的提示。  
同學需要運用對 pH 值的知識找出破解密碼的線索。



參加者需要輸入正確密碼打開機關，找出失蹤的熊貓。



ICT 主題的密室佈置非常用心，更加入 VR 提供沉浸式體驗。

密室的場景佈置及機關設計都別具匠心：以科學為主題的密室內擺放了大量試管，參加者需根據牆上的提示測試 pH 值，並破解隱藏密碼，打開機關尋找熊貓；ICT 主題密室除了設有電腦及骷髏骨牌等裝飾外，亦加入 VR 裝置及互動機關，透過沉浸式場景設計提升解謎體驗，讓參加者更投入其中。

## 學生全情投入 享受解謎成功感



活動當日，不同班別的學生分批進入禮堂，再以小組形式進入密室展開挑戰。面對不同科目的謎題和機關，同學們均表現得十分投入，亦積極與其他同學合作，務求破解提示，找出熊貓。



工作人員為成功解謎的組別拍照留念。



成功解謎的同學對遊戲難度評價不一，但他們一致認同密室解謎有趣，未來更有興趣參與設計與策劃。

當有組別成功完成挑戰後，LOST 工作人員會為他們拍攝團體照，記錄這份成功解謎的喜悅。有成功完成挑戰的組別接受採訪，他們對於遊戲難度的評價兩極，有人認為難度只有兩、三分，有人則覺得高達十分。不過，大家均一致認同密室遊戲十分有趣，亦有興趣嘗試設計機關，希望進一步提升遊戲的難度和挑戰性。此外，是次有參與設計另一個密室的同學則認為，設計與遊玩同樣有趣，難分高下。

## AI 輔助創作過程 打造適合不同年級的解謎體驗



參與密室設計的中五學生李兆謙（右）及中二學生何溢朗（左）。

參與密室設計的中五學生李兆謙及中二學生何溢朗認為，相較坊間的密室逃脫遊戲，這次的活動減少了恐怖元素，以學術知識和解謎為主。設計過程中，兩人以 AI 設計密室藍圖、構思故事內容、核實資料及設計機關等，但 AI 僅為輔助工具，大部分的環節仍要靠同學自行修改完善。

設計上最大的挑戰，是如何構思出同時適合高、低年級學生的解謎內容。李兆謙同學分享，他曾構思以 pH 試紙結合二進制概念作為密碼，但經討論後因難度過高而放棄方案。設計完成後，兩人亦親自試玩，以初次接觸機關的玩家角度找出問題並加以改善。談及最有成就感的部分，何溢朗認為團隊將中一、中二課程的 pH 值科學知識融入關卡設計，讓同學在解謎過程中重溫課堂所學，令他相當滿意；李兆謙則在構思數字密碼時，透過熊貓被綁架時摔壞手錶、時間停留在特定數字的設定，巧妙地把故事背景與解謎元素結合，亦增添了懸疑感，這部分使他特別有成就感。

## 密室逃脫遊戲激發學生主動解難



負責老師陳靖淇（左）與 LOST 創辦人 Rick（右）合照。

活動負責人陳靖淇老師表示，學校於 2024 年參加國際數學科學與創意比賽（IMSCC）取得佳績後，令她更深刻體會到遊戲化學習的價值，因此主動邀請 Rick 合作將密室逃脫引入校園。



視藝主題密室的牆壁貼上了藏有英文字母與數字的漢字畫，給予學生畫作相關的提示。

活動中，陳老師與其他六位同事主要擔當引導者角色，協助學生改善設計，同時不阻礙他們發揮創意，而學生的表現令她喜出望外：「部分密室有初中同學參與設計，他們在視藝密室利用了藏有英文字母和數字的漢字畫，巧妙組成解謎提示。看到他們靈活運用課堂所學構思機關令我十分深刻。」陳老師觀察到，學生在密室活動中比課堂更為積極，願意反覆測試以找出線索，設計者與解謎者均能在過程中實踐跨學科學習。

LOST 創辦人 Rick 表示，自己一直認同遊戲化教學的理念，認為遊戲不單是娛樂，更可以成為學習工具。談及推動校園密室活動的初心，他分享當年看到兒子沉迷平板遊戲，便萌生一個想法：「與其沉迷玩遊戲，不如嘗試設計遊戲。」於是讓兒子透過線上平台學習設計密室。過程中，他發現孩子往往能提出許多成年人意想不到的點子，例如利用燈光投射椅子的影子形成英文字母作為線索，讓他深刻體會到孩子的想像力不受框架限制。

Rick 表示，今次活動最大的特色在於由學生親身參與設計，而非單純解謎。他欣賞同學能從玩家角度思考，主動考慮關卡是否適合低年級同學挑戰，並透過反覆測試和討論調整難度與玩法，將構想轉化為實際可行的密室關卡。看見學生把課堂知識融入設計之中，亦令他深受啟發，並期望未來能將這種學習模式推廣至更多校園活動。