



Audiopakopelien maailma

Audiopakopelit ovat tarinallisesti
rikkaampia pakopelikokonaisuuksia, joita
pelataan etäyhteyden avulla!

Tässä materiaalipankissa esitellään kaksi
kokonaista audiopakopeliä.



TUOTTANUT KATARIINA KOVANEN

Audiopakopelit ovat tarinankerronnallisia pakopelejä, joita voidaan pelata etäyhteyden avulla. Audiopakopelissä pelaaja pääsee hahmottamaan ympäristöään toisella tapaa, kuin perinteisessä huonepakopelissä. Audiopakopelissä peliä ohjaa pelinohjaaja.

Pelinohjaaja kuvailee pelaajille heidän tutkimaan ympäristöä siten, kuin pelaajat häneltä sitä kysyvät. Pelaajat saavat myös materiaalia (kuvia, videoita tms.) pelin aikana pelinohjaajalta, löytäessään esimerkiksi tehtäviä.

Audiopakopelit toimivat loistavasti erilaisilla verkkoalustoilla, kuten Discordissa. Pelin avulla voidaan saada tuotua toiminnallista sisältöä esimerkiksi pienryhmille.

Materiaalipankin liitesisällöstä löydät ääniklipin, jolla pääset kuulemaan, miltä kuulostaa audiopakopelin pelaaminen. Äänitys on tehty syksyllä 2020 ja siinä pelataan Auta pakoon Andy! - Vankila-audiopakopeliä. Pelinohjaajana toimii Katariina Kovanen.

AUDIOPELIEN SÄÄNNÖT JA OHJEISTUS

Tästä löydät audiopakopelien hyväksi havaitut säännöt ja ohjeet. Nämä ohjeet ja säännöt sopivat kaikkiin tässä materiaalipankissa oleviin audiopakopeleihin.

Mikäli muutat peliä jotenkin tai lisäät sinne sisältöä, huomioi myös ohjeistus; tarvitseeko säännöissä tai ohjeissa korostaa jotakin toimintaa tai ottaa säännöistä jokin asia pois?

Säännöt ja ohjeet peilataan aina pelattavaan peliin ja siksi ne on hyvä tarkistaa ennen pelin alkua. Lisäksi jotkin lisäykset voivat olla tarpeen. Esimerkiksi peliin osallistuville pienille pelaajille voi keksiä erikoistehtävän, jotta he tuntevat voimakkaampaa yhteenkuuluvuutta peliin, vaikeivät osaisi ratkaista tehtäviä niin nopeasti kuin aikuiset.

Säännöt ja ohjeet takaavat turvallisen ja miellyttävän pelikokemuksen pelaajalle. Samalla ne raamittavat tehtävää toimintaa pelaajalle.

PELIN TARKOITUS

Pakopelissä ajatuksena on ratkaista pelin pulma ja päästä pelastautumaan. (paeta, ratkaista mysteeri, löytää murhaaja jne.) Te kohtaatte erilaisia lukkoja ja vihjeitä. Vihjeiden avulla saatte aukaistua lukkoja.

Perinteisimmät lukot ovat esimerkiksi numerokoodilukkoja, jotka voivat olla kolmen tai neljän numeron lukkoja. Lukko aukeaa, kun syöttää oikean numerokoodin (numerot lukossa 0-9).

Kokeilkaa rohkeasti ja kysykää! Peli pysyy hauskana, kun rohkeasti lähdette kokeilemaan. Ottakaa jo kynät sekä paperit esille. Jos tarvitsee puhelimen laturia kaivaa lähelle, niin nyt on sen aika.

MITÄ NYT TAPAHTUU?

Kerron kohta teille säännöt ja sen jälkeen pääsemme pelin tarinaan kiinni. Kerron teille siis skenaarion. Se siivittää teidät keskelle peliä ja kuvailen teille, mitä edessänne on. Sen jälkeen teidän tehtävänne on aloittaa kysymään tarkkoja kysymyksiä ja löytämään vihjeitä ulospääsyyn.

HUOM!

Mikäli pelissä halutaan noudattaa aikapainetta, tulee se ilmaista säännöissä. Tällöin asetetaan pelaajille aikamääre, minkä sisällä peli pitää saada suoritettua. Tämä ei ole välttämätöntä. Ilman aikapainetta peliä voidaan paremmin käyttää pedagogisessa viitekehyksessä, jotta oppimiskokemus koetaan onnistuneeksi.

SÄÄNNÖT

1. Keskustelkaa rauhassa ja kertokaa selkeästi pelinohjaajalle, kun haluatte tehdä jotakin. Kertokaa selkeästi, mitä haluatte tehdä.
2. Te toimitte aina tiiminä, eli te teette kaikki asiat yhdessä.
3. Koodeja ja lukkoja käytetään pelissä aina vain kerran.
4. Pelissä muistakaa, että asioita voi haistaa, maistaa tai kokeilla.
5. Päätön väkivalta ei ole oikea vastaus mihinkään, joten pidetään realismi mukana pelissä.
6. Te voitte kysyä vinkkiä pulmiin pelinohjaajalta missä kohtaa peliä tahansa. Ilmaiskaa selkeästi, kun haluatte ottaa vinkin.