

Pelinohjaajan käsikirja

Audiopakopeli on pakopeli, jossa pelaajien on tarkoitus ratkaista mysteeri. Audiopakopelit ovat tarinankerronnallisia pakopelejä, joita voidaan pelata etäyhteyden avulla. Pelissä on aina yksi pelinohjaaja, jonka tarkoitus on kuvailla pelaajille pelitilaa ja kertoa pelaajien edetessä eteen tulevista tehtävistä. Peliä pelataan pienryhmässä ja pelaajat tarvitsevat itselleen nettiyhteyden ja kyniä sekä paperia.

Peli etenee siten, että pelinohjaaja kertoo pelaajille tarinan ja tämän jälkeen kuvailee pelaajille, mitä heidän edessään on. Tämän jälkeen pelaajien tehtävä on piirtää itselleen kuva tilasta ja alkaa kysymään tarkkoja kysymyksiä ympäristöstä pelinohjaajalta. Näin pelaajat saavat tietoa heidän ympäristöstään ja tätä kautta löytämään lukittuja esineitä tai asioita.

Esimerkki: Kun pelaajat päättävät yhdessä lähteä tutkimaan kirjahyllyä tarkemmin, niin he kertovat pelinohjaajalle tämän selkeästi. "Haluaisimme tutkia kirjahyllyä tarkemmin" Tällöin pelinohjaaja katsoo käsikirjastaan kohdan Kirjahylly ja lukee pelaajille kirjahyllyn kuvauksen ja lähettää kirjahyllyn kuvan. Pelaajat näkevät kuvasta, että yksi kirjahyllyn laatikko on lukittuna ja se todennäköisesti tarvitsee saada auki.

Pelaajien on tarkoitus tehdä pelissä kaikki päätökset ja asiat yhdessä sekä yksimielisesti. Pelin alussa pelaajille kerrotaan pelin kulku sekä säännöt ja ohjeet.

AUDIOPAKOPELIN OHJAAJAN OHJEET JA VINKIT

- Toimi hiljaisessa tilassa. Jokainen oven aukaisu tai jääkaapilla käynti kuuluu pelaajille, mikä on hyvin epämiellyttävää pelaajille. Ole yksin, hiljaisessa tilassa, missä sinua ei häiritä kesken pelin millään tavalla.
- Ota vierellesi vettä tms. juotavaa. Pelin aikana joudut puhua paljon, joten karheaa kurkkua on hyvä kostuttaa välillä.
- pidä muistikirjaa tai kyniä ja paperia itsesi lähellä, jotta tarvittaessa voit laittaa pelin kulusta asioita itsellesi ylös. tällainen tilanne yleensä tulee silloin, kun käsikirjoituksesta poikkeuksellisesti poiketaan.
- Kiinnitä huomiota ohjaukseen ja sen määrään; saako pelaajat tarvittavat tiedot ja haluatko ohjata muutoin peliä? Korostatko äänenpainolla tiettyä sanaa tai luotko tunnelmaa?
- Varaa aikaa peliin hyvin, ettei pelaajille tule kiire! Onnistumisen kokemukset ovat tärkeä osa peliä, ja pelinohjaaja ei voi jouduttaa peliä mahdottomasti. Pysy aina rauhallisena, se välittyy myös pelaajille!

- Käytä mahdollisuuksien mukaan pelaajille tuttuja alustoja!

OHJAA OSALLISTUJILLE:

- Kuulokkeet estävät äänen kiertämisen, mikäli toimitte virtuaalisella alustalla.
- Pelaajien pitäisi pyrkiä olemaan hiljaisessa tilassa, että kuulette hyvin toisianne.
- Pelaajien kannattaa varata itselleen käytettävien laitteiden laturit lähelle, mikäli niille tulee käyttöä pelin aikana.
- Pelaajilla tulee olla käytettävissä kyniä sekä paperia pelin ajaksi muistiinpanoja varten.
- Mieti etukäteen, mitkä digitaaliset alustat verkossa pelattavalle pelille toimivat kohderyhmäsi kanssa!

Pelissä:

Pelin tarina –osion otsikot on nimetty huoneessa olevien esineiden tai asioiden mukaan ja otsikon alla on aina kuvaus, joka kerrotaan pelaajille. Pelaajille ei kerrota mitä huoneessa on, ennen kuin he sitä kysyvät.

HUOM! Voit myös puuttua pelin kulkuun ohjaajana kertomalla pelaajille ennakkoon tietoja enemmän kuin he ovat kysyneet mutta käytä tätä, kun olet peluuttanut audiopakopeliä muutaman kerran ja tunnet pelin ohjauksen.

Tehtävien oikeat vastaukset löytyvät niiden löytöpaikka otsikoiden alla. Kursivoitu ja lihavoitu teksti on sinulle, pelinohjaaja, tarkoitettu. Kursivoitu ja lihavoitu teksti on joko oikea vastaus ja ratkaisu siihen tai jokin muu asia, joka sinun tulee huomioida, muttei tietenkään kertoa pelaajille ääneen.

Voit vapaasti järjestää käsikirjasi mielesi mukaan, jotta löydät nopeasti ja kätevästi kohdan, mistä pelaajille kerrot!

Kerro pelaajille tämän käsikirjan mukaisesti alkuun säännöt sekä ohjeet. Tämän jälkeen kerrot heille tarinan ja skenaarion, mihin he ovat joutuneet. Muista kuvailla huone hitaasti, jotta pelaajat ennättävät kirjoittaa ja piirtää itsellensä asiat ylös. Tämän jälkeen pelaajat alkavat päättää, mitä pelissä lähtevät tekemään. Yksi peli kestää ryhmän koosta riippuen sekä toiminta alustasta riippuen tunnista reiluun tuntiin. Suositeltava pelaajien määrä on noin 2–6 pelaajaa yhdessä pelissä.

Pelialustana toimii mikä tai mitkä tahansa virtuaaliset alustat, jossa pelaajat kuulevat pelinohjaajan ja pelinohjaaja pelaajat sekä saat lähetettyä pelaajille pelin kuvatiedostoja.

ALKUUN

Tämä peli on audiopakopeli, joka on pakopelin kaltainen, loogista päättelykykyä vaativa, ja tarinankerronnallisen pelin kaavaa noudattava pelikokonaisuus. MINÄ OLEN XXX ja toimin teidän pelinohjaajanne tänään.

Tässä kohtaa kysy, ovatko pelanneet aikaisemmin pakopelejä, ja onko konsepti tuttu? Jos ei ole tai kertausta kaivataan, niin:

- Pakopelissä ajatuksena on ratkaista pelin pulma ja päästä pakenemaan.
- Te kohtaatte erilaisia lukkoja ja vihjeitä, ja vihjeiden avulla saatte aukaistua lukkoja.
- Perinteisimmät lukot ovat esimerkiksi numerokoodilukkoja, joita voi olla 3 tai 4 numeroyhdistelmän lukkoja. Lukko aukeaa, kun syöttää oikean numerokoodin ja numerot näissä lukoissa ovat aina 0-9. Pelin aikana, te saatatte törmätä sähkölukkoihin, joihin ohjeet saatte pelin aikana.
- Kokeilkaa rohkeasti ja kysykää! Peli pysyy hauskana, kun lähdette rohkeasti heittäytymään pelin maailmaan.

MITÄ NYT TAPAHTUU?

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

Ottakaa jo kynät sekä paperit esille, ja jos tarvitsee vielä puhelimen laturia kaivaa lähelle, niin nyt on sen aika.

SÄÄNNÖT

1. Keskustelkaa rauhassa ja kertokaa selkeästi pelinohjaajalle, kun haluatte tehdä jotakin ja kertokaa selkeästi, mitä haluatte tehdä.
2. Te toimitte aina tiiminä, eli teette kaikki asiat yhdessä.
3. Koodeja ja lukkoja käytetään pelissä aina vain kerran.
4. Pelissä muistakaa, että asioita voi käyttää epätavallisella tavalla tai haistaa/tunnustella.
5. Päätön tavaroiden rikkominen ei ole oikea vastaus mihinkään, joten pidetään realismi mukana pelissä.
6. Te voitte kysyä vinkkiä pulmiin pelinohjaajalta missä kohtaa tahansa peliä. Vinkkiä voitte myös pyytää niin monta kertaa, kuin haluatte.

PELIN TARINA

Nyt seikkaillaan tulevaisuudessa. Te olette menossa työkaverinne kanssa lounaalle. Te toimitte monitoimiosajina yritystalossa ja teette milloin mitäkkin. Teitä tituleerataankin työelämän taikureiksi. Kesken lounaan työkaverisi saa epämääräisen puhelun toimistolta, että teille olisi keikka tiedossa. Työn sisältö jää teille vähän hämäräksi, mutta lähdette muitta mutkitta kohteeseen.

Saavutte huipputason turvallisuusfirman tiloihin ja sihteeri kirjaa teidät sisään. Firman toimitusjohtaja tulee hakemaan teidän konferenssihuoneeseen ja aloittaa:

“Hyvät etsivät, meiltä on varastettu arvokkaat dokumentit, jotka olivat muistitikulla. Niiden sisällöstä en voi teille tässä nyt enempää kertoa. Toivottavasti otatte työn vastaan ja kuten aikaisemmin tehtäväksi annossa kerroin, saatte tästä tuntuva korvauksen”

Teistä se neropatti jo aukaisee suunsa, että te ette taida nyt olla se pari valjakko, ketä toimitusjohtaja odotti, muttei saa sanaa sanottua, kun toimitusjohtaja ohjaa jo teitä ryöstöpaikalle.

Saavutte työhuoneeseen, joka on arvokkaassa ulkoasussa oleva, neliön muotoinen tila. Huoneessa on aukinainen kassakaappi sekä papereita ympäri ämpäri hienoa umpipuulattia.

Te päätätte tarttua haasteeseen, vaikkette nyt ihan etsiviä olekaan, mutta kuinka vaikeaa se nyt voi olla? Päättelette, että teidän tehtävänänne on selvittää, kuka muistitikun on halunnut anastaa ja missä tikku on nyt.

Seuraavaksi kuvailen teille huonetta tarkemmin. Nyt kannattaa alkaa kirjoittamaan asioita muistiin ja / tai piirtämään pohjakuvaa. **Kerro hyvin hitaasti, lause kerrallaan, että pelaajat ennättävät piirtää/kirjoittaa mukana!**

Työhuone on neliön muotoinen tila, ja te seisotte nyt ulko-oven edessä. Ovi on keskellä seinää. Teidän vasemmalla puolellanne olevalla pitkällä seinällä on kirjoituspöytä. Teidän oikealla puolellanne olevalla pitkällä seinällä on ensin kirjahylly ja oikeassa takakulmassa on kulmasohva. Kirjoituspöydän vieressä on aukinainen kassakaappi ja lattialla näyttäisi olevan jonkinlaisia papereita tämän kassakaapin edessä.

Ja tässä te nyt olette, mitä haluatte lähteä tutkimaan ensimmäiseksi?

KIRJAHYLLY

Kun te tarkastelette kirjahyllyjä tarkemmin, te huomaatte että niitä onkin kaksi ja ne ovat korkeita. Ne ovat täynnä erilaisia toimistotarvikkeita, kuten kirjoja ja papereita. Kirjahyllyjen välissä on iso huonekasvi ja oikeanpuoleisen kirjahyllyn vieressä näyttäisi olevan kello.

LÄHETÄ KUVA. (oik. puoleinen kirjahyllyn kuva. Löydät kaikki kuvat pelimateriaalin liitteistä)

Oikean puoleinen KIRJAHYLLYN LAATIKKO

Kirjahyllyssä näyttäisi olevan kaksi kaapin ovea, joista toisessa on numerokoodilukko. Lukkoon tarvitaan viisi numeroa.

Numerot tulevat vieressä olevasta kellosta kellon viisareiden mukaan: 11126. Kerro alempi teksti, kun pelaajat ovat saaneet lukon auki ja päättäneet avata laatikon.

Kirjahyllyn laatikosta te löydätte valokuvia. Valokuvat näyttävät olevan jotenkin vioittuneita ja vain yksi kuva kuitenkin näyttää säilyneen edes osittain ja se näyttää tältä:

LÄHETÄ KUVA.

Vasemmanpuoleinen Kirjahyllyn vas. laatikko

Kun te avaatte kaapin, te näette ette kaapin sisällä ole mitään mutta sen takaseinässä on kiinni jonkinlainen sähköinen lukko ja kahva. Ne näyttävät tältä

LÄHETÄ KUVA.

Muut laatikot kirjahyllyssä ovat tyhjiä.

Valokuvasta laskimella kääntämällä saa kominumeroisen koodin sähkölukkoon. Oikea vastaus on

5=9

%=2

8=7

Eli 927

KASSAKAAPPI

Kun te tutkotte kassakaappia tarkemmin, te huomaatte, että kassakaappia ei ole murrettu, vaan aukaistu. Kassakaappi on sisältä tyhjä.

PAPERIT KASSAKAAPIN EDESSÄ

Papereissa näyttäisi olevan listauksia erilaisista työelämään liittyvistä taidoista. Taidot ovat nimeltään metataitoja. Metataidot ovat työelämässä tärkeitä taitoja, jotka auttavat meitä pysymään työelämän muutoksissa mukana ja hallitsemaan niiden aiheuttamia muutoksia. Yksi ainut lista kiinnittää teidän huomionne ja

Listassa lukee:

Ongelmanratkaisutaidot

Itseohjautuvuus

Oppimiskyky

Tiedon arviointitaidot

SOHVA

Sohva on nahkaa ja arvokkaan oloinen. Sohvan päällä näyttäisi olevan jonkinlainen kaukosäädin.

Kaukosäädin näyttäisi olevan jonkinlainen tv kaukosäädin.

Kaukosäätimestä saa pariston robottiin.

MUISTITAU LU

Muistitaulu on työpöydän kohdalla seinässä. Muistitaulussa on monia papereita kiinni ja se näyttää tältä.

LÄHETÄ KUVA.

jos pelaajat kääntävät papereita ilmoitustaululla:

Kun te käännätte papereita/kurkistatte papereiden taakse, niin kahden paperin takaa te löydätte jotakin, ja nyt ilmoitustaulu näyttää tältä:

LÄHETÄ KUVA.

TYÖPÖYTÄ

Työpöytä on massiivipuuta ja sitä koristaa hienot kiekuramaiset kirjailut ja työpöydässä näyttäisi olevan yksi pöytälaatikko.

Työpöydän päällä näyttäisi olevan taskulaskin. **LÄHETÄ KUVA**

PÖYTÄLAATIKKO

Laatikon sisältä teille paljastuu pieni rasiallinen lamppuja. Lamppuja on paljon, ettekä te jaksas laskea niitä kaikkia. Lamput ovat pieni kantaisia, kuin joulukynttelikön lamppuja.

Kerro kokeiltaessa:

Jos te kokeillette painaa taskulaskimen näppäimiä, te huomaatte, että joistakin näppäimistä ei tule oikeaa arvoa ruudulle.

LASKINTA PAINETTAESSA

Kun te painatte (***valokuvasta tulleen koodin mukaisesti***) 5 näppäintä, ruudulle tulee numero 9.

Kun te painatte näppäintö % niin ruudulle tulee numero 2.

Kun te painatte näppäintä 8 niin ruudulle tulee numero 7.

Koodi käy kirjahyllyn ovikoodilukkoon

KIRJAHYLLYN AUKAISU kun koodi on oikea

Kun te lähdette kokeilemaan lukon kahvaa ja kahvaa kääntämällä, yhtäkkiä koko kirjahyllyn seinä lähtee aukeamaan sivulle ja nyt teidän eteenne aukeaa pieni salakomero, jossa seisoo ihmisen kokoinen robotti.

Kerro heti perään alla oleva robotin kuvaus.

ROBOTTI

Robotti on iso ja kiiltävää metallia. Robotti on rakennettu ihmisen piirteiden mukaan ja siltä löytyy pää, jalat ja kädet. Robotti näyttäisi olevan horroksessa, se ei ainakaan näyttäisi olevan virrassa.

Jos te tarkastelette robottia tarkemmin, te huomaatte, että se on kehitetty johonkin palveluammattiin, koska robotin nimikyltissä lukee "Asiakaspalvelija taitoAbotti" Lisäksi robotin torsossa on on ja off nappi ja jonkinlainen luukku.

Lisäksi robotin pään päällä näyttäisi olevan luukku, joka on auki. Luukun sisällä on tyhjä kolo, josta lähtee kaksi sähköjohtoa. Kun te tutkitte päätä tarkemmin, te huomaatte, että robotin toisen silmän kohdalta puuttuu pieni lamppu.

ROBOTIN PÄÄN JOHDOT

Molemmat johdot ovat nyöritetty sähköteipillä, joka on mustaa väriltään.

Johtojen väliin tulee asettaa patteri kaukosäätimestä. ilmoitustaulun sähköpari ja lamppu viittaavat tähän.

Kun te yhdistätte toisen johdon pään patterin toiseen napaan ja toisen toiseen, niin te huomaatte, että on ja off nappii syttyy valo.

ROBOTIN SILMÄ

Kun te kokeilette kiertää laatikosta löytyneen lampun paikalleen robotin silmään, se sopii siihen täydellisesti.

...

ja kun pelaajat lampun laiton ja patterin laiton jälkeen kokeilevat on ja off nappia niin..

Robotti herää henkiin ja nostaa päänsä pystyyn. Robotin silmät syttyvät ja robotti sanoo teille

"hei, olen Asiakaspalvelija taitoAbotti. Miten voisin auttaa teitä?"

Pelaajat voivat puhua robotille vaikka mitä mutta robotti vastaa heille ainoastaan;

“anna salasana”

Vinkki on metataidot

Oikea vastaus on Metataidot – luettelo kassakaappien edestä löytyneistä papereista

Eli

Ongelmanratkaisutaidot

Itseohjautuvuus

Oppimiskyky

Tiedon arviointitaidot

HUOM! mikäli pelissä pelaajien keskittymiskyky on tässä kohtaa heikkoa, voit hyväksyä salasanaksi esim. metataidot sanan.

ja näin kun te teette, TaitoAbotti piippaa muutaman kerran ja aloittaa:

“Kiitos. Johtaja yritti varastaa itselleen minun koodaamiseen tarkoitetun kaavan, joka on muistitikulla. Tiedot ovat kalliit ja piilotin muistitikun sisääni. Johtaja telkesi minut tänne kaappiin, kun löysi minut rikospaikalta. Tässä teille muistitikku. Soitan tänne valmiiksi poliisit”

Ja taitoAbotin keskiluukku aukeaa, jossa on muistitikku. Poliisin kuulusteluissa saatte kiitosta hyvästä toiminnasta.

ONNEKSI OLKOON, PELASTITTE FIRMAN!

REFLEKTIO PELAAJIEN KANSSA HETI PELIN JÄLKEEN

Pelin jälkeinen reflektio on pelaajien kanssa tärkeää siksi, että pelistä saatua tietoa syvennetään pelin jälkeen ja avataan pohdintaa pelaajien omaan elämään.

Pelin jälkeen voi rennossa tunnelmassa kysyä pelin jälkeisiä fiiliksiä sekä kysyä, jäikö pelin tehtävistä tai tarinasta jokin asia mielenpäälle tai muuten epäselväksi. Tehtäviä ja sisältöä voi rauhassa käydä

läpi ja sen jälkeen lähteä reflektioon kiinni. Keskustelun ei ole tarkoitus olla kuivaa, vaan rentoa ja mukavaa.

Lisäksi voit esimerkiksi miettiä työelämäaiheisia tehtäviä pelin jälkeen tehtäväksi!

REFLEKTIO ESIMERKKI KYSYMYKSIÄ

Sovella reflektio oman ryhmäsi mukaan. Tässä alla on esimerkki kysymyksiä, jotka suuntaavat ajatusta työelämätaitojen metataitojen tunnistamiseen sekä oman toiminnan sanoittamiseen.

- Millaisia taitoja käytitte pelin aikana?
- Pelissä puhuttiin metataidoista kassakaapin edestä löytyneistä papereista. Muistatteko mitä nämä metataidot olivat?
- Mitä metataitoja uskotte tarvitsevanne tulevaisuuden työelämässä? Mitä metataitoja käytitte pelin aikana?
- Huomasitteko erilaisia rooleja pelin aikana, mitä ryhmänne otti?
- Tunnistitko itsessäsi jotakin uutta taitoa, mitä et ehkä tiennyt omaavasi?

HUOM! voit reflektion jälkeen lähteä syventämään päivän aihetta työelämätaidoista muiden tehtävien avulla!