

OSASTO 23- PAKOPELI

Esittelijänä pelin suunnittelija Miikka Virtanen

Mistä on kyse?

- Lahden AKE:n minulta tilaama, matkalaukkuun mahtuva pakopeli
- Perustuu Eva Frantzin kirjaan "Osasto 23"
- Peli on suunnattu 5.-7.-luokkalaisille
- Pelin mukana tulevan oppaan kautta kuka tahansa voi toimia pelinvetäjänä

Oma taustani

- Game Design, Xamk
- Suoritin siviilipalveluksen Kouvolan pääkirjastossa
- Ihastuin kirjastotyöhön ja olen tehnyt sitä aktiivisesti syksystä 2019
- Työkokemusta myös pakopelejä tuottavasta yrityksestä
- Kouvolan Pakopankki-hankkeen projektityöntekijä syksystä -21 loppukeväeseen -22



Pakopankki-hanke

- Pakopankki-hankkeen aikana suunnittelin ja rakensin neljä vastaavaa siirrettävää pedagogista tai lukemaan innostavaa pakopelikokemusta
- Suunnattu yläasteikäisille, pelinjohtajina opettajat tai kirjastovirkailijat
- Lisäksi hankkeen aikana loin oppaan pedagogisten pakopelien rakentamiseen, sekä tehtäväpankin josta voi ottaa valmiita tehtäviä omaan peliinsä
- Opas suunnattu opettajille sekä kirjastovirkailijoille, jotka haluavat rakentaa oman pelinsä
- Hankkeen tavoitteena oli luoda pohja sille, että pakopelejä voitaisiin Kouvolassa käyttää opetuksen ja lukuinnon nostattamisen tukena

PELIEN SUUNNITTELU

Erityisesti "Osasto 23"-pelin prosessi

Alkuvaihe – pelin teema ja tarina

- Mietin pelin teeman ja tarinan suurpiirteisesti (tätä ei täysin kannata lyödä lukkoon, sillä se elää suunnitteluprosessin aikana)
 - "Osasto 23":n kohdalla minulla oli jo valmis pohja, mutta en halunnut toisintaa kirjan omaa tarinaa
 - Otin pelin päähahmoksi kirjassa esiintyvän Rubenin, ja sijoitin pelin tarinan tapahtumaan ennen kirjan tapahtumia
- Suunnittelen pelille mieleenpainuvan loppuratkaisun
 - Tätä kautta minulla on pelille tavoite, jota kohti muu pelin rakenne pyrkii
 - Suunnittelen tarinaan sopivan aloituksen, joka ottaa huomioon tavallista suuremman pelaajamäärän. Näin saan myös pelin aloitukselle rakenteen

Keskivaihe – tehtävien suunnittelu ja työstäminen

- Suuntaan kirpputoreille etsimään peliin sopivia, inspiroivia esineitä
 - On huomattavasti helpompi suunnitella tehtävä olemassa olevaan esineeseen, kuin on suunnitella tehtävä vain paperilla ja yrittää löytää siihen täydellisesti sopiva esine
- Löydettyäni tarpeeksi esineitä, alan työstää tehtävien kulkua
 - Kokeilen esineillä käytännössä, miten niihin ideoimani tehtävät fyysisesti oikeasti toimivat
 - Joskus joudun luopumaan jostakin teoreettisesta ideasta, joka ei käytännön tasolla toiminutkaan

Keskivaihe – tehtävien suunnittelu ja työstäminen

- Tässä vaiheessa tehtävät alkavat löytää paikkansa pelin rakenteessa
 - Yritän mahdollisuuksien mukaan yksinkertaistaa tehtäviä, jotta lopullinen tavaramäärä ei paisuisi mahdottomuuksiin
 - Joudun kuitenkin usein ostamaan tai tilaamaan lisätarvikkeita, kuten lukkoja tai salpoja
- Hion tehtävät siihen pisteeseen, että peli etenee sujuvasti
 - Etsin pelistä mahdollisuuksia huijata tai vahingossa ohittaa tehtäviä, ja poistan ne
- Luon tehtävien ja teeman vaatimaa rekvisiittaa ja tarinoiden tekstiä

Loppuvaihe – pelin testaus ja ohjeet

- Testautan peliä eri ryhmillä mahdollisimman paljon
 - Tämä on hyvin tärkeä osa pelin suunnittelua, sillä jokaisessa pelissä on varmasti monia asioita, joita et itse suunnittelijana tullut ajatelleeksi
 - Nämä asiat paljastuvat peliä testatessa muiden toimesta, ja tarvittaessa tehtäviin tehdään muutoksia tai korjauksia
- Kun useammassa testissä peli toimii suunnitellusti, se on valmis
 - Tällöin kirjoitan pelinvetäjän ohjeet, inventaarion sekä kasausoppaan
 - Nämäkin tarkistutan prosessin ulkopuolisilla henkilöillä, jotta varmistun että ohjeet ovat ymmärrettävät. Peliä helposti tottuu katsomaan suunnittelijan silmin joka jo tuntee sen läpikotaisin.

Kysymyksiä?

- Pelin materiaaleihin pääsette tutustumaan pelatessanne, sekä lounastauolla
- Kiitokset AKE ja erityisesti Noora Oluikpe sekä Hanna Pitkänen mielenkiintoisesta työprojektista ja hyvästä yhteistyöstä
- Peli on suunniteltu noin 7-15 pelaajalle. Rohkeasti mukaan heti tämän jälkeen!