

KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Media-ala

Jasse Varjola

HUONEPAKOPELIN KÄSIKIRJOITTAMINEN JA SUUNNITTELU
MARSIN MAHDOLLISEN ASUTTAMISEN FAKTOJEN POHJALTA

Opinnäytetyö
Helmikuu 2021



OPINNÄYTETYÖ
Toukokuu 2021
Median koulutus

Tikkarinne 9
80200 JOENSUU
+358 13 260 600 (vaihde)

Tekijä
Jasse Varjola

Nimeke
Huonepakopelin käsikirjoittaminen ja suunnittelu Marsin mahdollisen asuttamisen faktojen pohjalta

Tiivistelmä

Tässä opinnäytetyössä paneudutaan kirjoittajan ja ideoijan näkökulmasta huonepakopelin tarinan ja tehtävien käsikirjoittamiseen ja suunnitteluun. Työssä myös selvitetään työvaiheet ja edellytykset prosessin suorittamiseen. Tarkoituksena on selvittää, miten suunnitellaan pakopelin tarina ja tehtävät faktoja esittävän raportin pohjalta.

Kuvaan prosessin eri vaiheet sekä esittelen huonepakopelin vaatimuksia ja niiden vaikutuksia prosessiin ja työhön. Käsikirjoittamisen vaiheet kuvataan alkaen premissin, synopsiksen ja treatmentin kirjoittamisesta johtaen ideoiden kehittämiseen ja lopulta varsinaisen käsikirjoituksen uusiksi kirjoittamisen vaiheisiin. Käsittelen myös, kuinka paljon ja millä tavalla lähdemateriaalina toimiva raportti vaikuttaa suunnitteluun.

Toiminnallisena osuutena opinnäytetyöprosessissa ovat huonepakopelin suunnitteludokumentit. Työn johtopäätös on, että lopullinen teos on useiden toisiinsa vaikuttaneiden tekijöiden tulos ja uusi termi "elämyshuone" on sopivampi nimitys työlle.

Kieli
suomi

Sivuja 71
Liitteet 3
Liitesivumäärä 21

Asiasanat
pakopeli, käsikirjoittaminen, rinnakkainen, tarinanrakenne, tieteellinen, elämys



THESIS
May 2021
Degree Programme in Media

Tikkarinne 9
FI 80200 JOENSUU
FINLAND
Tel. +350 13 260 600 (switchboard)

Author
Jasse Varjola

Title
Script Writing and Planning for an escape room based on the facts of possible colonization of Mars

Abstract

In this thesis, the process of script writing and planning for an escape room was examined from the perspective of the script writer and inventor of ideas by the examining stages and requirements to fulfill the process. The main goal was to clarify how to plan a story and puzzles for an escape room based on facts taken from a scientific report.

In thesis, the stages of the process are described and requirements for an escape room are presented and how they affect the process and the work. The stages of script writing starting from premise, synopsis and treatment leading to developing ideas and finally rewriting of the final script are described. The amount and how the scientific report have an influence on the planning is also presented.

Planning the documents of the escape room are the functional part of the thesis process. The conclusion was that a final work is a result of several issues affecting each other and a new term "experience room" is more fitting term for the work.

Language
Finnish

Pages 71
Appendices 3
Pages of Appendices 21

Keywords
escape room, script writing, parallel, story structure, scientific, experience

Sisältö

1	Johdanto.....	4
2	Työn taustaa.....	4
3	Opinnäytetyön lähtökohdat ja tietoperusta.....	7
3.1	Pelin ideoinnin lähtökohdat.....	7
3.2	Faktoja Mars-planeetasta	8
3.3	Pakohuone ja sen suunnittelu	9
3.4	Käsikirjoittamisen vaatimukset	17
3.5	Opinnäytetyöt, jotka käsittelevät pakohuonetta ja oppimislejää.....	19
3.6	Huoneen hahmottamiseksi tarkoitettujen kuvien suunnittelu	20
3.7	Kohderyhmän huomioonottaminen	21
3.8	Koronapandemian toimintaohjeet	23
4	Päämäärä.....	24
5	Käsikirjoitus- ja suunnitteluprosessi.....	25
5.1	Premissi, synopsis ja treatment.....	25
5.2	Ideoiden kehittämistä.....	27
5.3	Käsikirjoituksen ensimmäinen versio	30
5.4	Käsikirjoituksen toinen versio	32
5.5	Käsikirjoituksen kolmas versio.....	32
5.6	Käsikirjoituksen lopullinen versio.....	34
5.7	Huoneiden ulkonäön suunnittelu käsikirjoituksen pohjalta	35
6	Lähtökohtien toteutuminen ja lähdemateriaali lopullisessa teoksessa	41
7	Pohdinta.....	43
	Lähteet.....	48

Liitteet

Liite 1	Premissin, synopsisin ja treatmentin ensimmäiset versiot
Liite 2	Käsikirjoituksen muutosten vertailutaulukko
Liite 3	Käsikirjoitus

1 Johdanto

Huonepakopelit eroavat videopeleistä ja lautapeleistä siten, että pelaajat itse ovat fyysisesti osana pelin keinotekoisista ympäristöä. Media taas pystyy luomaan teoksia, jotka kertovat kohteelleen faktoja kuten dokumenttiohjelmat. Huonepakopelit ovat kuitenkin viihteellisiä, mutta jos niihin yhdistetään tarkoituksellisesti faktojen esittäminen lopputuloksena voi olla viihteellinen tiedon-
saantikokemus.

Tässä opinnäytetyössä tarkoituksena on suunnitella tieteellisen raportin sisällön pohjalta huonepakopelin käsikirjoitus. Teoksen luomisen prosessia ja sen ideointia kirjataan ylös pohjautuen omiin kokemuksiin ja havaintoihin sen työstämisen aikana.

Näen toisinaan uutisia avaruudenvallotuspyrkimyksistä ja aihe kiehtoo minua. Aiheesta lukeminen ja kuunteleminen on kuitenkin teoreettista eikä käytännössä tapahtuvaa tiedon omaksumista.

Tavoitteena on luoda ikäjakaumana alakoululaisista ylöspäin suunnatun faktoihin pohjautuvan huonepakopelin käsikirjoitus sekä ideoida huoneiden ulkonäkö pelin hahmottamiseksi. Pelin tapahtumaympäristönä toimii fiktiivinen Marsiin rakennettu tutkimuslaitos ja/tai siirtokunta. Pääpainopiste pelissä on luoda illuusio osallistujille, miten teoriassa eläminen Marsissa voisi onnistua ja mitä esteitä sen saavuttamiseksi on vastassa.

2 Työn taustaa

Aloittaessa opinnäytetyötä sopivan työn keksiminen tuntui hankalalta. Opiskelijakaverin ehdotuksesta otin yhteyttä Joensuun kasvitieteelliseen puutarhaan Botaniaan ja tarjosin heille huonepakopeliä. Alun alkujaan osana erästä kurs-

siamme osa meistä oli keksinyt ideoita Botanicalle hyödynnettäväksi sen tarjoaman toiminnan laajentamiseksi. Yksi henkilö työryhmässämme oli keksinyt huonepakopelien hyödyntämisen ja peli olisi sijoittunut Marsiin. Mars tuli ideaan mukaan, koska Botaniassa toivottiin kasvihuone/eloton planeetta vertailua kontrastina kahden keskenään erilaisen huoneen välillä. Työryhmämme toteutti ideoinnin ja oman raporttinsa, mutta emme hyödyntäneet minkäänlaisia raportteja koskien Marsin asuttamismahdollisuuksia, josta syystä peli ei vastannut tieteellistä tietoa koskien Marsin mahdollista asuttamista. Tähän opinnäytetyöhän ei ole käytetty tuota kurssin aikana syntynyttä työtä eikä siihen saatuja ideoita.

Pohjautuen kuitenkin ideaan huonepakopelistä sijoitettuna Marsiin ja sen tekemisestä Botanicalle otin heihin yhteyttä. Lähtökohtana hylättiin aikaisempi kurssi-työ ja aloitettiin puhtaalta pöydältä pohjaamalla työ Marsia koskevaan tieteelliseen tietoon ja mahdolliseen asuttamiseen. Kontaktihenkilö oli kiinnostunut, tapasimme kerran ja yhteyttä pidettiin sähköpostilla. Opinnäytetyön suunnitelma toteutettiin pohjalta, jonka mukaan työ tulisi tilaustyönä Botanicalle. Sitten yhteydenpito Botanicalin suunnasta katkesi. Tilanne meni epäselväksi ja kuulin opettajaltani, ettei kontaktihenkilöni ole enää töissä Botanicalilla. Olin vain valitettavasti jo aloittanut työn, lukenut lähdekirjallisuutta ja tehnyt hahmotelmia. Opettajani kehotti käymään opinnäytetyöseminaarissa, jossa eräs opiskelija esitteli tekemäänsä työtä Botanicalle ja Botanicalin edustaja oli paikalla. Seminaarin jälkeen kävin keskustelemassa tämän Botanicalin edustajan kanssa. Hälytyskellojen olisi pitänyt soida jo silloin. Hän kehotti lähettämään sähköpostia, mutta ei tuntunut jälkikäteen ajatellen kiinnostuneelta. Lähetin sähköpostia, mutta en saanut koskaan vastausta.

Kävin keskustelemassa opinnäytetöiden tarkastuksen suorittavan opettajan luona ja kerroin pohtineeni tämän kaiken kannalta, jos vaihtaisin koko opinnäytetyön aiheita. Opettaja suositteli jatkamaan itsenäisesti työn kanssa. Perusteena oli, että huonepakopelit ovat uudempi tutkimuksen aihe ja että jos kerta on jo materiaalia ja työ aluillaan, sitä ei kannata heittää hukkaan. Otin haasteen vastaan. Kävin läpi tilannettani. Botaniasta ei ollut yhteistyökumppaniksi koetun perusteella, enkä tästä syystä edes enää halunnut projektin alkupäässä vä-

häiseksi jääneen tiedonjaon perusteella (kuten ilmoittamatta jättäminen kanssani yhteyksissä olleen työntekijän poislähdön myötä) olla enää toiste Botanian kanssa tekemisissä. Kartoittaessa taustatietoa huonepakopelien tekemisestä ja opinnäytetyön tekemisestä tilaustyönä mietin työtä omana työnäni: millainen haluan sen olla, kuinka iso se on, tyyli, muuntelemismahdollisuudet ja niin edelleen. Päätin etten etsi sille tilaajaa, koska näin minulla olisi isompi päätäntävalta kaikista peliin tulevista ideoista ja lisäksi voisin tulevaisuudessa myydä oman lopputuotoksen mahdolliselle ostajalle tämän haluamien muutosten kanssa. Työ eteni hitaasti, mutta materiaalia syntyi.

Koronapandemian alkaessa työstäessä samaan aikaan opinnäytetyötä etsin edelleen työharjoittelua varten paikkaa tuloksetta. Tämä oli omiaan saamaan mielen alakuloiseksi ja opinnäytetyön tekeminen hidastui. Taloustilanteeni meni huonompaan suuntaan ja sekin oli omiaan vaikuttamaan työskentelyyni. Huomasin opinnäytetyötä tehdessä haluavani lopettaa, vaihtaa koko työn ja tehdä käsikirjoitusta elokuvaan tai videoon, koska se on enemmän omaa osaamisaluetani ja kaiken lisäksi tunsin oloni alakuloiseksi pelkästään opinnäytetyöni ajattelusta. Alakuloisuus lisääntyi entisestään opinnäytetyötä tehdessä. Työ oli kuitenkin tässä vaiheessa niin pitkällä, että käsikirjoitus oli jo muunneltu kehittyneempään suuntaan, enkä halunnut aloittaa alusta puhtaalta pöydältä opinnäytetyön kanssa. Päätin pitää niin pitkän tauon, etten enää ajattelisi koko työtä, jos palaaminen sen pariin tuntuisi näin mielekkäämmältä. Tämä tauko alkoi kesällä 2020. Keskityin tuon tauon aikana työharjoittelupaikan etsimiseen, mutta en edelleenkään löytänyt paikkaa.

Opinnäytetyön pariin palattiin marraskuussa 2020 ja kävin läpi kaiken mitä siihen mennessä olin tehnyt. Havaitsin olevani varsin lopussa työn kanssa ja jatkoin eteenpäin siitä mihin olin viimeksi jäänyt. Opinto-ohjaaja auttoi löytämään työharjoittelupaikan ja samaan aikaan hoputti tekemään työn valmiiksi. Tämä vaikutti työhön ja lisäksi pitkällä tauolla oli omat vaikutuksensa. Koska tauko oli pitkä, en tiedä mitä päässäni on tarkalleen ottaen liikkunut tehdessä suurimman osan työstä puoli vuotta aiemmin. Kaikki, mitä sain tietää työskentelystä ja suunnitelmista, oli muistiinpanoissa ja opinnäytetyössä. Kiireinen aikataulu, jo-

hon lisättynä mahdollisesti täysin uusiksi menneet ideat tauon jälkeen, mielesäni ei käynyt kertaakaan lähettää työtäni ohjaajanani toimivalle opettajalle. Ilmoittauduttuani valmiin työn esittelyyn, tajusin tämän virheen saatuni sähköpostia ohjaajaltani hänen kertoessaan sen minulle. Kaiken lisäksi tiedostojen suuri koko ja yhdistely sai aikaan ongelmia, menetin malttini ja tulin lopulta palauttaneeksi väärän tiedoston, jossa oli samaa sisältöä, mutta josta en ollut poistanut ja korjannut sisältöä. Joka tapauksessa opinnäytetyö on kärsinyt johduen elämäntilanteestani, pitkistä (mutta silti tarpeellisista) tauoista ja mielialani heilahteluista epätoivoisuuteen asti. Olen kyllä tarinankertoja, mutta en huonepakopelintekijä.

3 Opinnäytetyön lähtökohdat ja tietoperusta

3.1 Pelin ideoinnin lähtökohdat

Opinnäytetyö on taiteellinen, koska luodaan fiktiivinen teos, johon yhdistetään faktoja. Fiktiivinen puoli syntyy käsikirjoituksesta ja tarinasta, joka kehitellään sitä varten. Tarina taas yhdistyy löytämiini ja peliin valitsemiini faktoihin, joille keksitään tapoja tuoda niitä esiin pelin aikana. Faktoja on koottu Nasan raportista, miten asuminen Marsissa voi olla mahdollisesti toteutettavissa.

Valikoin ne tiedot, jotka ovat toteutettavissa osana huonepakopelin ympäristöä ja tehtäviä. Jos jokin fakta koetaan liian hankalasti selitettäväksi tai esteeksi käsikirjoitukselle, sitä ei käytetä. Toisena vaihtoehtona keksitään jokin fiktiivinen mutta uskottavalta kuulostava tapa selittää, miten ongelma on muka ratkaistu. Voin tehdä niin, koska teos on osin tieteisfiktiota edustava, sillä yhtäkään ihmistä ei ole vielä lähetetty asumaan Marsiin. Pelin loputtua pelaajille voidaan näin kertoa, mikä kaikki heidän kokemassaan oli mahdollisimman totuudenmukaista ja mikä taas fiktion avulla selitettyä. Käsikirjoituksen valmistuttua piirrän joukon kuvia esittämään pelin huoneita. Kuvien tarkoitus on auttaa hahmottamaan pelin ympäristöä.

3.2 Faktoja Mars-planeetasta

Yhdysvaltojen avaruushallinto Nasan raportti ”Frontier In-Situ Resource Utilization for Enabling Sustained Presence on Mars” (Moses & Bushnell 2016) sisältää Nasan keräämää tietoa Mars-planeetan asuttamismahdollisuuksista. Raportin sisältämät faktat ja ratkaisuehdotukset määrittävät käsikirjoitukselle ja ideoille rajat, joita noudatetaan suunnittelutyön aikana.

Kirjoittajat Robert W. Moses ja Dennis M. Bushnell luetteloivat Marsilta saatavilla olevia resursseja yhteenvedossa. Marsilla on vain vähän vettä ilmakehässä, mutta suuret vesivarat jäätyneenä sen navoilla. Erityisesti jäätä on pohjoisessa. Hapetta löytyy ilmakehästä sitoutuneena hiilidioksidiin ja luonnollisesti lisää on rakennusaineena veden seassa. Planeetan pinnalla on regoliittia, joka puolestaan on hapettunutta. Teorian mukaan veden lisääminen regoliittiin vapauttaisi hapetta. Koska planeetan ilmakehässä on hiilidioksidia, myös hiiltä on saatavilla sen seassa samoin kuin hapetta. Kyseisiä aineita voitaisiin tuottaa joko jäähdyttämällä tai puristamalla niitä ilmakehästä. (Moses & Bushnell 2016, 3–4.) Elämää tukevat aineet ovat siis saatavilla. Näitä tietoja hyödynnetään keksimällä tehtäviä, joihin liittyy jään keräämistä ja hapen ja hiilen erottelua hiilidioksidista.

Laskelmointien mukaan planeetalta mainitaan löytyvän muun muassa rautaa, magnesiumia, alumiinia ja muita metalleja (Moses & Bushnell 2016, 4). Metallia voidaan erottaa kiviaineksen seasta (Moses & Bushnell 2016, 9). Tämän tiedon innoittamana käsikirjoitukseen tulee huone jossa pelaajat louhivat ja keräävät kiviainesta metallin erottelua varten.

Muistikuvieni mukaan useimmissa tieteisfiktio teoksissa Maan ulkopuolisten taivaankappaleiden uudet asukkaat asuvat kappaleiden pinnoilla. Asumukset on kuvattu lasikuvun tapaisiksi maljoiksi. Vastaava asuminen Marsissa todetaan mahdolliseksi johtuen hengenvaarallisesta kosmisesta säteilystä. Tästä johtuen planeetan pinnan alla asumista on ehdotettu viiden metrin syvyyteen kai-

vetuissa asumuksissa tai syvissä luolissa. (Moses & Bushnell 2016, 12.) Kyseisen tiedon perusteella pelin tapahtumaympäristö sijoittuu maan alle rakennettuun siirtokuntaan.

Energian tuottamiseksi esitellään neljä eri vaihtoehtoa. Ensimmäisenä käsitellään aurinkoenergiaa, jonka kerääminen tapahtuisi planeetan pinnalla aurinkokennojen avulla. Ongelmaksi kerrotaan kennoja uhkaavat pöly ja voimakkaat hiekkamyrskyt. Toinen tarjottu vaihtoehto on geoterminen energia, mutta se ei välttämättä onnistu, sillä Marsin vulkaanisesta toiminnasta ei ole onnistuttu saamaan tietoa. Kolmantena vaihtoehtona on osmoosivoima, joka perustuu veteen, mutta sitä ei ole vakavissaan harkittu. Neljäntenä ehdotuksena on fissioon perustuva ydinreaktori. Ratkaisuna on tultu tulokseen yhdistää aurinko- ja fissiovoima. (Moses & Bushnell 2016, 13–14.) Aurinkoenergiassa käytettävät kennot sopivan peliin, koska pelaajat voivat korjata rikki menneitä kennoja.

Itse tuotettavaksi ruokaratkaisuksi ehdotetaan sieniä, hyönteisiä, limaskaa ja syanobakteereja, jotka tunnetaan myös sinilevinä. Ongelmaksi todetaan vaa-dittu auringonvalo. Auringonvalo voitaisiin korvata keinotekoisella valolla, mutta keinotekoinen valo vie paljon energiaa. Japanissa on tehty tutkimuksia, joissa esimerkiksi lehtisalaatti saatiin kasvamaan sisätiloissa matalajännitteisen sähkövalon avulla. (Moses & Bushnell 2016, 9–10.) Peliin kirjoitetaan kasvihuone eikä ongelmaksi havaittu valon saatavuus ole sen mukana olemisen tiellä, koska kyse on teoriasta. Pelaajille voidaan näin pelin jälkeen kertoa kasvihuoneen olevan teoriatasolla osana peliä.

3.3 Pakuhuone ja sen suunnittelu

Ensimmäinen pakuhuoneeksi kutsuttu teos oli SCRAP-nimisen yhtiön Kyotossa, Japanissa, julkaisema 5-6 hengen huone heinäkuussa 2007. Huoneiden määrät lisääntyivät nopeasti vuosina 2012-2013 Aasiassa, josta ne levisivät Eurooppaan ja myöhemmin Australiaan, Kanadaan ja Yhdysvaltoihin. (Nicholson 2015, 3.) Pakopelin taustat voidaan jäljittää live-roolipeleihin ja vaihtoehtoisen todellisuuden peleihin. Niiden suunnittelu sisältää vastaavia elementtejä logiikkaa

vaativista tehtävistä lautapelien fyysisiin elementteihin, geokätköilyyn, interaktiiviseen teatteriin ja jopa visailuohjelmiin. (Wiemker, Elumir & Clare 2015, 3.)

Pakohuone tai pakohuonepeli on yleensä 60 minuuttia kestävä 2–6 hengen joukkuepeli, jossa yritetään päästä ulos lukitusta huoneesta pulmanratkonnan, avainten etsinnän ja oikeiden ratkaisujen päättämisen avulla. Joukkueen etenemistä seurataan ulkopuolelta kameroiden avulla. Pakohuone voi olla yksi huone tai siellä voi olla avattavia reittejä toisiin huoneisiin. (Kortesuo 2018, 10.) Mahdollisuus useiden huoneiden verkostosta sopii useista eri tarkoituksiin kulluvista huoneista koostuvaan Mars-siirtokuntaan.

Nimitys *pakopeli* tulee siitä, että yleensä tarkoitus on paeta pelitilasta. Pako onnistuu ratkaisemalla tehtävät ja yleensä onnistunut pakeneminen on tehtävä tietyn ajan kuluessa. Käytössä on siis yleensä aikaraja, joka asettaa pelaajille haasteen. Kaikki pakopelit eivät sisällä pakenemista, vaan tavoitteena voi olla mysteerin ratkaiseminen tai kadonneen esineen löytäminen aikarajan sisällä. (Koiranen 2019, 14.) Tässä huonepakopelissä tarkoitus on hyödyntää mysteeriä pakenemisen sijaan.

Johtuen siitä, että huoneesta ei aina paeta, vaihtoehtoisena terminä tarjotaan termiä *live-action adventure game* (live seikkailupeli) tai lyhennettynä *live-action adventure* (live seikkailu). (Nicholson 2015, 28–29.) Muita vaihtoehtoisia keksittyjä termejä ovat *escape game* (pakenemispeli), *live escape* (live pako), *puzzle room* (pulmatehtävähuone), *live action game* (live toimintapeli) ja *adventure room/games* (seikkailuhuone/peli) (Wiemker, Elumir & Clare 2015, 2).

Pakohuone-sanasto ei ole Kortesuon (2018, 11) mukaan vakiintunutta, mutta hän kertoo yleisesti käytetyistä termeistä ja niiden merkityksistä. Ensimmäinen on *brute force*, suomeksi raaka voima, eli pulman ratkaisu käytettävissä olevalla mutta ei tarkoitettulla tavalla (Kortesuo 2018, 11). Annettuna esimerkkinä tarvitaan nelinumeroinen koodi numerolukkoon, mutta vain yksi numero puuttuu. Pelaaja voi ratkaista tilanteen käymällä kaikki käytettävissä olevat yhdeksän numeroa yksitellen läpi, kunnes viimeinen löytyy. Toinen termi on *gadget* eli tekninen laite, joka on laadittu huonetta varten. (Kortesuo 2018, 11.) Kolmas on

proppi eli ilmapiirin luontia varten olevat esineet, mutta jotka voivat sisältää vihjeitä (Kortesuo 2018, 11). Neljäs on *red herring* eli hämäys tai savusilli pelaajan huijaamiseksi (Kortesuo 2018, 11.) Tämän käyttöä ei suositella, koska se vain turhauttaa pelaajia. Huijaus pelissä on turhaa ajanhukkaa, joten käsikirjoitukseen ei tule mitään pelaajia hämäävää. Kortesuo itse käyttää näiden termien lisäksi kolmea muuta termiä. Vihje on itse huoneessa oleva valmiiksi annettu eteniskeino, kuten seinälle maalattu koodi. (Kortesuo 2018, 12.) Vinkki taas on lisäapu, jota pelaajat voivat kysyä ohjaajalta (Kortesuo 2018, 12). Kolmas on niksi eli pelaajan itsensä keksimä tai kuulema keino (Kortesuo 2018, 12).

Pakopeleissä on yleensä peliohjaaja, jonka tehtävänä on kertoa pelaajille säännöt ja tarvittaessa antaa vinkkejä pelin kuluessa (Koiranen 2019, 152). Pelaajat saavat pyytää vinkkejä, jos tehtävien ratkaiseminen ei muuten onnistu tai ryhmä on hakoteillä. Ohjaaja voi antaa pelaajien tilanteesta riippuen suoria tai vähemmän suoria vinkkejä. Yleensä ohjaaja seuraa pelaajia valvontakameroiden avulla ja kommunikointi tapahtuu mikrofoni-kaiutinjärjestelmän, radiopuhelimen tai mobiililaitteen kautta. (Koiranen 2019, 152–154.) Ohjaajalla on oltava siis kykyä lukea tilannetta. Kuvaukseen peliohjaajan tehtävistä listataan ohjaajalle tehtäväksi arvioida itse, millaista apua kullakin hetkellä tarvitaan.

Ero roolipelien ja pakopelien välillä on lähinnä siinä, että pakopelissä pelaajat voidaan asettaa rooliin, jossa heidän täytyy toimia tietyllä tavalla (selvitä ulos huoneesta, kadonneen esineen löytäminen), mutta he tekevät sen omina itsenään. Pelaajat eivät siis pakopeleissä näyttele. Pakopelien ollessa intensiivisiä ja immerstiivisiä pelejä pelaajat voivat omaksua pieniä rooleja, joita he eivät tuo arkielämässä esiin tai arkielämän kannalta haasteelliset käyttäytymismallit saattavat tulla näkyviin selvemmin. Aikaraja ja tehtävät riisuvat ihmisen aseista näyttäen miten ihmiset toimivat paineen alaisina. (Koiranen 2019, 16.) Näistä pohdinnoista johtuen pelaajille ei kirjoiteta näyteltyjä rooleja, joissa heidän on pysyttävä pelin ajan.

Pelissä on selkeä tavoite, joka määrittelee pelaajille mihin heidän tulee pyrkiä ja tavoite tarjoaa haasteen. Pelin voi läpäistä vain pääsemällä tavoitteeseen ja tässä haaste on tärkeä motivaatiotekijä. (Koiranen 2019, 22.) Pelaajille tehdään

jo alussa selväksi, mikä on heidän tavoitteensa ja haasteeksi kehitellään tehtävät.

Pakohuone koostuu viidestä konkreettisesta asiakokonaisuudesta. Ensimmäisenä ovat sisustus, tilat ja miljö ja toisena tekniset hallintalaitteet ja turvavälineistö. Kolmantena ovat pulmat, neljäntenä diginäkyvyys ja viidentenä henkilöstö. (Kortesuo 2018, 32–36.) Olennaisesti näistä hyödynnetään käsikirjoittamisessa ja huoneen kuvituksessa kolmea ensimmäistä kohtaa. Syynä tähän on, että sisustus, tilat ja miljö luovat tunnelman ja tukevat tarinaa ja pulmat ovat pelin pääosassa.

Pakopelit harjoittavat ryhmässä toimimista, joten tehtävät kannattaa suunnitella edellyttäen vuorovaikutusta ja yhteistyötä. Pakopeleissä kerrataan säännöt ennen pelialueelle menoa, joten sääntöjä kerratessa on painotettava yhteistyötä. Koironen kirjoittaa omasta kokemuksestaan ryhmätyön painotuksen vaikuttavan pelaajiin heidän ottaessa tällöin toisensa huomioon paremmin. (Koironen 2019, 60–61.) Suunnittelun aikana huomioidaan yhteistyön painotus ja kehitellään yhteistyötä vaativia tehtäviä.

Suunniteltaessa pakopeliä aiheeseen tutustuminen vaatii tiedonhankintaa, pohdintaa ja valintojen tekemistä: mitkä asiat halutaan nostaa pelissä esiin, mikä on keskeisintä ja millainen on pelin näkökulma ja miksi (Koironen 2019, 64). Tutkiessa Marsia koskevaa raporttia peliin otetaan mukaan raportin kirjoittajien parhaimmiksi tarjoamat ratkaisut Marsin asutukseen. Keskeiseksi nousee faktoihin pohjautuvien tehtävien suorittaminen. Pelin näkökulma on uuteen tuntemattomaan ympäristöön tutustumisessa, koska tarkoitus on saada uutta kokemuspohjaista tietoa.

Professori Scott Nicholson on jaotellut pakohuoneiden rakenteen kolmeen vaihtoehtoon. Rinnakkaisten polkujen rakenteessa pulmien järjestyksellä ei ole väliä, mutta ne on kaikki purettava. (Nicholson 2015, 17.) Juoni ei ole pakollinen, mutta isompikin joukkue voi ratkaista pulmat jakaantumalla. Peräkkäisessä rakenteessa on vain yksi polku ja juoni on pakollinen, mutta huonosti toteutettuna tämä voi olla pelaajista tylsä. (Nicholson 2015, 17.) Avoimessa rakenteessa

monta lyhyttä polkua johtaa samaan paikkaan, mutta mikään tehtävä ei johda toiseen tehtävään niiden ollessa toisistaan irrallisia (Nicholson 2015, 17). Näistä rinnakkaisten polkujen rakenne näyttää sopivalta vaihtoehdolta, koska siihen voi yhä tehdä haarautuvan juonen.

Gadgeteista eli sähköisistä laitteista käsitellään itse huoneen osaksi rakennettuja laitteita. Ne toimivat magneettien ja pienten tunnistimien avulla. Näiden ratkaiseminen avaa reittejä tai luukun, josta pelaajat saavat käyttöönsä esimerkiksi työkaluja. Kortesuon esimerkkinä sähköisestä laitteesta toimii seinäkello. Kun seinäkellon viisarit pyöritetään tiettyyn asentoon, pöydän alta putoaa jakoavain. (Kortesusuo 2018, 68–69.) Mekaaniset pulmat eivät hyödynnä sähköä. Esimerkkinä tällaisista pulmista toimivat oikean koodin näkeminen peilin kautta ja vesiputki, jonka venttiilin avaamalla piilotettu ovi avautuu. (Kortesusuo 2018, 71–72.) Sekä sähköisten että mekaanisten pulmien esimerkit ovat hyödynnettävissä olevia lähtökohtia ideoille käsikirjoitukseen. Kolmantena kerrotaan lukoista, joihin etsitään avaimia tai numero- ja kirjainkoodeja huoneesta, sekä niiden toimintaperiaatteista. Näitä ovat kiinteät lukot osana rakenteita ja irtolukot, joihin kuuluvat avainlukko, numerolukko, kirjainlukko, suuntalukko ja pyöritettävä kassa-kaappilukko. (Kortesusuo 2018, 72–76.) Koodistona voidaan käyttää myöskin muun muassa radio- ja morseaakkosia sekä riimukirjaimia, joita Kortesusuo esittelee monipuolisesti kirjassaan. Niistä kuitenkin todetaan, että ne voivat olla hankalia niitä osaamattomille. (Kortesusuo 2018, 77–84.) Tämän perusteella pelaajien etenemisen varmistamiseksi on parempi olla käyttämättä sellaisia koodistoja, joita pelaajat eivät välttämättä tunne.

Pakohuoneen suunnittelussa on kaksi tapaa toimia, jotka ovat kallis tapa ja halpa tapa. Kalliissa tavassa suunnitellaan juoni, jota seuraavat tarvikkeiden ja materiaalien hankinta. (Kortesusuo 2018, 54.) Tällöin mikään ei rajoita suunnittelua, joka mahdollistaa huoneeseen omintakeisia gadgeteja ja erilaisia uutuuksia. Kun huone on tehty tarinan eikä tavaran ehdoilla, siitä on myös helppo tehdä upean näköinen. Halvassa tavassa keksitään teema, ostetaan sopivia tavaroita ja vasta sitten mietitään, mitä ostetuista tavaroista voidaan keksiä. (Kortesusuo 2018, 54.) Huone on tällöin useimmiten kirpputorilöytöjen pohjalta koottu eikä niin hienon näköinen, mutta siitä voi silti tulla vaikea ja mielenkiintoinen.

Yleisvaikutelma on kuitenkin tällöin halvan oloinen. Huolimatta kumpi suunnittelutyyppeistä on ollut pohjalla, lopputulos voi olla tehtävien ratkomisen kannalta helppo tai vaikea määräytyen pulmien vaikeuden tai määrän mukaan. (Kortesuo 2018, 54.) Johtuen tavoitteesta suunnitella teoreettisesti aitoa Marsissa olevaa asumiskelpoista vastaava pakopelin miljöö, lähestytään suunnittelua kalliimman tavan mukaan.

Kortesuo toteutti kirjaansa varten kyselyn, josta tunnistaa hyvän pakohuoneen. Kyselyyn vastasi 196 pakohuoneharrastajaa. Vastaukset olivat seuraavia: 1. Huoneen visuaalisuus on huolitellun huoneen merkki. Huone on tarinan ja teeman mukainen. 2. Äänimaailma elää tarinan eri vaiheiden mukaan ja auttaa tunnelman rakentamisessa. 3. Pulmien loogisuus, josta toimii esimerkkinä neljän esineen riviin laittaminen. Jos viimeinen esine puuttuu ja vastaus on, että siihen käy mikä tahansa johtuen siitä, että se on hämäystä, se ei ole enää loogista. 4. Huoneen tarina, josta löytyy draaman kaari ja joka oikeasti kehittyy. 5. Hyvässä huoneessa ei tarvitse penkoa. Huoneessa voi olla vain muutama esine, joita pitää osata käyttää oikein. 6. Esteettömyys. Huone ei vaadi tarkkaa lähinäköä tai erinomaista hämäränäköä ja se ei vaadi yletöntä pituutta, voimaa tai pienikokoisuutta. (Kortesuo 2018, 61–62.)

7. Tunnelma on ykkönen, mutta pelattavuus ei jää kakkoseksi. Tunnelman takia huone voi olla liian hämärä eikä vihjeistä saa selvää tai hankalalukuinen teksti on oikeasti niin hankalaa, ettei sitä voi lukea kunnolla. 8. Pelattavuus ilman tietoa. Ratkaisu ei saa edellyttää huoneen ulkopuolista tietoa ja huoneessa ei saa esimerkiksi olla morsettehtävää, joka on helppoa morseaakkoset ulkoa osavalle. Tällöin vihje jää etsimättä, koska vihje on pelaajan päässä valmiina. 9. Pre-game eli peliä edeltävä kokemus. Tämä jakaa vastaajien mielipiteet kahtia. Toiset toivovat, että jo heti kadulta sisälle astuessa pelinohjaaja on roolissa jakamassa ohjeita ja toiset toivovat voivansa tulla rauhassa sisälle. 10. Pre-game-room eli odotustila. Jos peli ei ala ovelta niin pelaajat voivat istua alas odotustilaan odottamaan pelin alkua. (Kortesuo 2018, 63–64.) Kyselyn tulokset ohjaavat pakohuoneen suunnittelua ja sen pelillisyyttä.

Kortesuolla on esimerkkeinä pakohuonepelin toteutuksesta itsetehtyjä pakohuonepelejä eri tarkoituksiin ja eri kohderyhmille (lasten syntymäpäiväjuhlat, työpaikan tiimipäivä, pariskunnan polttarit) (Kortesus 2018, 116–138). Kortesus kehottaa keksimään omia ideoita vapaasti eteenpäin ja muokkaamaan halutessa tilanteeseen sopivan teeman tai tarinan. Esimerkeissä listataan ylös osallistujat, tarvikkeet, eteneminen, kunkin osa-alueen valmistelut ja pelinohjaajan rooli. Osallistujat-listaan kirjataan osallistujien määrä. (Kortesus 2018, 125.) Eteneminen on lista pelin tehtävien suoritusjärjestyksestä. (Kortesus 2018, 125–127.) Tarvikkeet on listaus kaikesta pelin valmisteluun tarvittavista irrallaan olevista esineistä (Kortesus 2018, 125). Valmisteluissa kustakin tehtävästä kirjataan ylös mistä vinkit löytyvät, minne esineet sijoitetaan ja niin edelleen. (Kortesus 2018, 128–130). Pelinohjaajan rooliin kirjoitetaan kuvaus mitä pelinohjaaja tekee missäkin vaiheessa peliä ja miten hän voi antaa vinkkejä (Kortesus 2018, 130). Käsikirjoituksessa hyödynnetään vastaavaa listaamista selostamalla kaikki tehtävät ja valmistelut niitä varten.

Koirasen suunnitteluprosessin järjestys on seuraava: 1. Speksien määrittely, 2. Alustava Pelirunko, 3. Pelirungon hiominen, 4. Materiaalien tuotto, 5. Testaus ja 6. Pelin hiominen testauksen perusteella, jonka jälkeen palataan testaukseen (Koiranen 2019, 134). Speksien määrittelyssä määritellään kohderyhmä, pelin kesto ja pelin sisältö (Koiranen 2019, 135–138). Kohderyhmä määrittelee tehtävien vaikeustason ja itseohjautuvuuden. Ohjautuvuuteen vaikuttaa, kuinka usein peliohjaajan on annettava apua pelaajille. Arviolta puolen tunnin peliin mahtuu 4–5 tehtävää ja tunnin peliin 7–10, mutta riippuen tehtävien kestosta. Sisältö vaikuttaa tehtäviin. Koiranen suosittelee yhtä asiakokonaisuutta per tehtävä. (Koiranen 2019, 135–138.) Alustava pelirunko on pelin ensimmäinen luonnos ja sen tarkoituksena on kehittää peliä eteenpäin kokonaisuutena konkretisoiden, miten peli kulkee eteenpäin (Koiranen 2019, 138). Alustava pelirunko saa olla epämääräinen eikä sen tarvitse sisältää yksityiskohtia tehtävien toteutuksesta. Tärkeintä on kokonaisuus. (Koiranen 2019, 138.) Pelirungon hiomisessa pelirunko saattaa muuttua alustavan suunnitelman jälkeen paljon ja osa tehtävistä voi jopa kokonaan vaihtua (Koiranen 2019, 143–144). Koiranen kertoo esimerk-

kinä omasta kokemuksestaan käsittelevänsä kunkin tehtävän kerrallaan. Hiomalla yksityiskohdat kuntoon ensin ja vasta kokonaisuuden ollessa kasassa, pakopeli kehittyi koko suunnittelun ajan kokonaisuutena.

Tärkeintä on tehtävien looginen ratkaisujärjestys, pelin eteneminen johdonmukaisesti, yllätyksellisyys, tehtävien erilaisuus ja oikoteiden eli brute forcen minimointi (Koiranen 2019, 143–144). Materiaalien tuotto liittyy pelin toteutukseen tarvittaviin materiaaleihin (Koiranen 2019, 144–145). Arkikäyttöön tarkoitetun pelin kannalta suositellaan harkitsemaan, kuinka paljon pelissä on syytä panostaa lopputulokseen. Sen sijaan tekniseen toteutukseen on panostettava, jos tarkoitus on luoda vetonaulaksi tarkoitettu elämys, josta osanottajat maksavat. (Koiranen 2019, 144–145.)

Testaamalla pakopeli varmistetaan, että se toimii, kuten on suunniteltu (Koiranen 2019, 146). Yksikin testauskerta auttaa näkemään pelin ilmiselvät ongelmatkohdat, jotka voivat olla oikaiseminen tehtävän yli tai tekninen puute: tehtävän muotoilu johtaakin harhaan tai johonkin tehtävään menee enemmän aikaa kuin on suunniteltu. Yhden testikerran perusteella ei kuitenkaan suositella helpottamaan tai vaikeuttamaan tehtäviä. Tehtävien on tarkoitus olla sellaisia, että niitä joutuu miettimään. Tämän takia ohjaajalta on voitava pyytää vinkkejä ja apua. Vaikeustaso on hyvä, jos pelaajat juuttuvat tehtäviin, osa pääsee läpi ilman vihjeitä tai vähäisin vihjein ja osa tarvitsee enemmän apua. Pelin ensimmäinen tehtävä saa olla helppo, jotta pelaajat saavat heti alussa onnistumisen kokemuksen ja pääsevät mahdollisimman pian kiinni tehtävien suorittamiseen. (Koiranen 2019, 146–147.)

Koirasen suunnitteluprosessia sovelletaan osana tämän työn suunnitteluprosessia. Koska peliä ei toteuteta nyt fyysisesti vaan suunnitellaan ja kirjoitetaan käsikirjoitus, ei ole tarvetta keskittyä materiaaliosioon realistisen budjetin kannalta. Lisäksi tehtävien pohjautuessa Nasan raportista saatuihin ideoihin pelille ei määritetä aikarajaa suunnitteluvaiheen alussa. Sen sijaan käsikirjoituksen valmistuttua arvioidaan, kuinka kauan pelin pelaamiseen kuluu aikaa. Tämä huonopakopeli on tekniseen toteutukseen pohjautuva vetonaulaksi tarkoitettu suuri-kokoinen teos josta kävijät maksavat. Vetonaulaksi tarkoitettuna teoksena

kohdataan ongelma pelin testaamisessa. Testiä ei voi toteuttaa, koska ei ole huonetta, tiloja ja tärkeintä eli pääomaa huoneen valmistamiseen. Toiveena on saada huone jokin päivä fyysisesti toteutettua, jonka jälkeen voidaan toteuttaa testejä.

Pakohuoneisiin liittyy tutkija Scott Nicholsonin mukaan riskinsä, jotka johtuvat suljetusta ovesta. Vaikka pelaajia on seurattu kameroilla, niin esimerkiksi tulipalon sattuessa oven ollessa lukittuna henkilövahingoilta ei olla vältytty. Näiden tapaturmien perusteella on erityisen tärkeää, ettei osallistujia oikeasti lukita huoneeseen. (Nicholson 2015, 21.) Käsikirjoituksen valmistuttua sen alkuun kirjoitetaan turvallisuuden varmistamiseksi luettelo turvallisuusvaatimuksista. Niihin lukeutuvat ovien nopea avattavissa oleminen tapaturman sattuessa, ensiavun saatavuus ja aikuisen läsnäolopakko.

3.4 Käsikirjoittamisen vaatimukset

Käsikirjoittamisen vaatimuksissa tukevat Jouko Aaltosen (2007) ”Käsikirjoittajan työkalut: Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas” sekä Anders Vacklinin ja Janne Rosenvallin (2015) ”Käsikirjoittamisen taito”. Työn kannalta tarinan etenemisen rakenteen hahmottaminen on hyödyksi, mutta hahmojen käsikirjoittaminen jää pienemmälle osuudelle, koska pelaajille ei käsikirjoiteta näyteltäviä rooleja, joissa heidän on pysyttävä. Pelaajat saavat kyllä roolikseen korjausryhmänä toimimisen, mutta he saavat olla pelissä persooniltaan omana itsenään. Ajatuksena on kuitenkin pelin sisältävän etukäteen kuvattuja videoviestejä, joissa esiintyvät näyttelijät esittävät käsikirjoitettuja rooleja samoin kuin pelin ohjaaja.

Multimedia on eri mediamuotoja yhdistelevää mediaa, joka voi hyödyntää ihmisten eri aistien yhdistelemistä käyttämällä kuvaa, tekstiä, ääntä ja interaktiivisuutta (Wikipedia 2020). Dramaturgia on aineiston muuttamista tai järjestämistä draamaksi tai esitykseksi. Laajasti määriteltynä dramaturgialla tarkoitetaan sitä, miten esityksen tai tapahtuman eri elementit järjestyvät ja rytmittyvät. (Wikipedia 2019.) Aaltonen kirjoittaa multimedian käsikirjoittamisesta, jossa hyödynnetään

eri polkuja, joista vastaanottaja voi valita oman reittinsä. Multimedia tarjoaa käsikirjoittajalle paljon mahdollisuuksia sekä perinteisen dramaturgian puolen soveltamiseen että uuden dramaturgian kehittämiseen. Multimediassa dramaturgia, maailmanrakennus ja käyttäjän aktiivisesti teoksessa kulkeminen ovat olennaisia. (Aaltonen 2007, 190–195.)

Tärkeimmäksi kerronnalliseksi elementiksi esitetään konflikti, joka vie käyttäjää eteenpäin. Konflikteja voi olla eritasoisia juonellisina ja käyttäjän omiin valintoihin liittyvinä. Esimerkkeinä on ratkaisujen tekeminen rajoitetussa ajassa, valinta oikean ja väärän välillä sekä ongelmien ratkaisun siirtyminen uudelle tasolle. Esimerkkinä on tietokonepelit, joissa peli luo oman maailmansa ja antaa näin käyttäjälle mahdollisuuden luoma oma tarinansa, jolloin peli on interaktiivinen kokemus. Pelaajalle muun muassa annetaan tehtäviä ja hän kohtaa esteitä. Hyvä tietokonepeli hyödyntää elokuvissa koetellun myyttisen tason ja yhdistävän sen interaktiivisuuden avaamiin uusiin mahdollisuuksiin. (Aaltonen 2007, 190–195.) Aaltosen ajatuksia sovelletaan pakopelin suunnittelussa ja käsikirjoittamisessa huonepakopelin edustaessa multimediaa olemalla tarinallinen ja fyysinen kokemus.

Käsikirjoittamisessa vastaanottajalle on vihjattava asioita istuttamisella. Istuttamisessa pedataan tai viritetään jokin tärkeä elementti, jotta se olisi vastaanottajalle tuttu tai tarinan jatko tuntuu myöhemmin loogiselta, uskottavalta tai emotionaaliselta. Istuttaa voi muun muassa väreillä, objekteilla, dialogilla tai kysymyksenasetteluilla. Lisäksi istutuksia on vähintään kaksi. Toisen on oltava petaus ja toisen muistutus, joiden jälkeen seuraa lunastus. (Vacklin & Rosenvall 2015, 104.) Istutusta hyödynnetään käsikirjoituksessa tarinan tehostamiseksi ja vihjeiden luomiseksi, joiden kautta pelaajien on tarkoitus ratkaista arvoitus.

Käsikirjoittaminen on hidasta ja pitkää elokuvaa voi joutua kirjoittamaan uudelleen yli kymmenen kertaa (Vacklin & Rosenvall 2015, 239–241). Ajatusta sovelletaan kirjoittamalla pelin tarinan läpi useamman kerran ennen lopullista versiota. Urakan helpottamiseksi suositellaan määrittelemään omalle käsikirjoitukselle päälause eli premissi, joka ilmaisee mistä omassa tuotannossa

on kyse (Vacklin & Rosenvall 2015, 239–241). Lisäksi käsikirjoittajan on tiedettävä miksi välittää omasta aiheestaan tai käsittelemästään ongelmasta. Jos käsikirjoittaja tietää sanomansa, tietää mitä päähenkilö oppii tai mitä tämän tulisi oppia. Tätä ajatusta on sovellettava eri tavalla, koska pakopeliin ei voi kirjoittaa hahmoa ja tämän toimintaa, paitsi peliin tulevissa videoviesteissä. Sen sijaan kirjoitetaan toimintaa, jota pelaajien on tehtävä edetäkseen pelissä. Premissiä seuraa synopsis eli teoksen aiheen ja tarinan lyhyt esittely. (Vacklin & Rosenvall 2015, 239–241.) Tästä ilmenee konkreettisesti, mistä teoksessa on kysymys ja ketkä ovat henkilöitä. Synopsis taas muuttuu käsikirjoituksen kehittyessä eli synopsiskin kirjoitetaan useampaan otteeseen. Seuraava vaihe on treatment eli proosamuodossa kirjoitettu kuvaus tarinasta, jonka ei tarvitse kirjoittajien mukaan olla hyvää kaunokirjallisuutta. Treatment painottuu toimintaan eikä se sisällä dialogia tai kuvailuja. (Vacklin & Rosenvall 2015, 239–241.) Nämä kolme vaihetta kirjoitetaan ensin ennen varsinaisen käsikirjoituksen aloittamista. Tällä tavalla voidaan selvittää ajatuksia ja nähdä mihin suuntaan työ etenee.

3.5 Opinnäytetyöt, jotka käsittelevät pakohuonetta ja oppimispelejä

Pakohuonepelin sisällön pohjautuessa pääasiassa Mars-raportista kerättyyn tietoon ideana on, että pelaajat saavat pelistä tietoa koskien Marsin teoreettisia asutusmahdollisuuksia. Tästä syystä tarkoitus on hyödyntää pakohuonepelin lisäksi oppimispeleihin liittyvää aineistoa.

Eliisa Alatalon (2017) opinnäytetyö tutki pakohuonepelin hyödyntämistä osana kansalaisjärjestön toimintaa. Alatalo on tullut työssään tulokseen, että sekä voittaminen että häviäminen ovat molemmat tärkeitä hetkiä viestinnällisesti. Tiimin hävitessä pelaajille kerrotaan seuraamuksista, joita siitä voisi tulla tosielämässä. (Alatalo 2017, 88.) Häviämisen mahdollisuuden ollessa aina olemassa peliin käsikirjoitetaan vaihtoehtoinen loppu, mikäli pelaajat eivät pääse pelin loppuun asti.

Antti Kirjavainen (2004) tutki opinnäytetyössään oppimispeleiden käsikirjoittamista. Kirjavainen on kirjannut joukon ehdotuksia vuorovaikutteisten käsikirjoitusten

kehittämiseksi. Pelaajilla oli ollut hankaluuksia tiedon jakamisen kanssa. Tämän takia pelin käsikirjoituksesta olisi tultava ilmi vaaditaanko yhteistyötä, tiedon jakamista ja neuvottelua. (Kirjavainen, 2004, 57–58.) Tämä on huomioitava, koska käsikirjoituksen tarinankaavasta on tarkoitus tehdä haarautuva ja takaisin yhdistyvä, jossa pelaajien on jakauduttava ja väliin yhdistettävä toimintansa.

Outi Heikkinen ja Julia Shumeyko (2016) esittelevät opinnäytetyössään pyramidimallin hyödyntämistä. Pyramidi koostuu viidestä tasosta, jotka ovat motivoiva, fyysinen, älyllinen, tunteellinen ja henkinen taso. (Heikkinen & Shumeyko 2016, 14.) Kustakin tasosta löytyy osia pakohuonepelin kehittelyä varten. Kirjoittajat erittelevät kunkin tason rakenneosia. Motivointia tehostavat autenttisuus ja tarina, joka on yhteydessä huoneeseen. Fyysisyyteen liittyvät autenttisuus ja tehtävät, jotka tekevät tilanteesta todenmukaisemman. Älyllistä tasoa tukevat ympäristön ja tehtävien järkeenkäyminen johtuen tarinasta ja tehtävien eroavaisuus. Myös useita aisteja samalla kertaa vaativat tehtävät ja tehtävät, jotka vaativat yhteistyötä tukevat älyllistä tasoa. Tunteellinen taso koostuu kokonaisuudesta tarinan ympärillä ja uppoutumisesta, johon pelin ohjaajan eläytymisen voi vaikuttaa. Henkiseen tasoon kuuluvat pelaajien kohtaamat haasteet ja oppiminen itsestään ja tiimiltään. (Heikkinen & Shumeyko 2016, 27–36.) Nämä viisi tasoa otetaan huomioon käsikirjoitusprosessin aikana.

Mira Kiurun ja Marika Lähdeniemen (2018) opinnäytetyön tarkoituksena on tuoda uusi toiminnallinen malli koulumaailmassa oppimiseen. Kiurun ja Lähdeniemen keräämien tietojen mukaan tunnelma luodaan teeman ja tarinan kautta, jotka yhdessä innostavat pelaajat ratkaisemaan mysteeriä (Kiuru & Lähdeniemi 2018, 9). Tarinasta on tehtävä kiinnostava, jotta osallistujat voidaan saada innostumaan ja samalla oppimaan uutta tietoa.

3.6 Huoneen hahmottamiseksi tarkoitettujen kuvien suunnittelu

Travis (2015) kirjoittaa huoneiden eri suunnittelutekniikoista teoksessa ”Sketching for Architecture + Interior Design.” Yhden pisteen perspektiivi on piirrostekniikka, jossa saadaan aikaan kolmiulotteinen kuva tilasta paperilla piirtämällä

kuva katsojan sijainnin pohjalta. Kuvan piirtäminen etenee kymmenessä vaiheessa saaden aikaan kuvan, joka sisältää lattian, seinät ja katon. Näiden jälkeen tilaan voidaan suunnitella huonekaluja, pylväitä ja muita sisustuselementtejä. Kuvan muodostavien viivojen piirrossuunta määräytyy kuvaan sijoitetun yksittäisen pakopisteen sijainnin mukaan. Kahden pisteen perspektiivi on kahdeksanvaiheinen käyttäen kahta pakopistettä. Katsoja näkee kuvan sivusta ja huoneen muodostavat viivat ja elementit sijoittuvat suhteessa kahden pisteen mukaan. (Travis 2015, 50–55.)

Yhden pisteen abstraktio on yhden pisteen perspektiivin kehittyneempi piirtämismuoto. Pakopisteestä lähtevien kolmion muotojen kautta kuvaan piirretään eri kokoisia ja mallisia kolmioita. Kolmioiden pohjalta kuvaan piirretään pakopisteen mukaisessa perspektiivissä olevia elementtejä. Tämä tapahtuu lisäämällä viivoja tai poistamalla niitä. Kahden pisteen abstraktio käyttää samaa ideaa, mutta hyödyntää kahta pakopistettä. Eri kokoisia ja mallisia kolmioita piirretään kahteen eri suuntaan. Ne antavat käsityksen, miten kuvan sisältämät objektit asettuvat suhteessa kahteen pakopisteeseen. (Travis 2015, 56–59.) Pakohuonepelin ympäristön hahmottamisen tueksi kustakin huoneesta piirretään kuva valitussa perspektiivissä. Vaikka huonetta ei toteuteta työn aikana fyysisesti, kuvien avulla voidaan jälkikäteen tukea myöskin huoneen mahdollista jatkotyöstämistä, mikäli sen fyysinen toteutus tapahtuu jokin päivä.

3.7 Kohderyhmän huomioonottaminen

Teoksessa ”Web Content: A Writer’s Guide” Mizrahi (2013) kirjoittaa, miten ammattilaismaisen kirjoittajan on otettava huomioon työn kohderyhmä ja työn tarkoitus. Kohderyhmään vaikuttavat tekijät puretaan luettelossa. Ne ovat ikä, sukupuoli, kielen taso, koulutustaso, asennoituminen, etukäteen saatu tieto aiheesta ja yleisön oma toiminta. (Mizrahi 2013, 1–2.) Vastaanottajan ikä vaikuttaa kirjoittaessa sävyyn ja sanavalintoihin. Vastaanottajaryhmän ollessa sekoi- tus eri sukupuolia on mahdollisuus tehdä erilaisia kielivalintoja. Vastaanottajan ymmärtämisen kielen taso vaikuttaa sanavalintoihin, lauseiden pituuksiin ja mui-

hin tyylivalintoihin. Vastaanottajan koulutustaso vaikuttaa vastaanottajan odo-
tuksiin ja tarpeisiin. Kirjoittajan on ennakoitava vastaanottajan reaktio. Tällöin
reaktion pohjalta voidaan kirjoittaa teosta tukevassa muodossa. Vastaanottajan
etukäteistieto aiheesta vaikuttaa riippuen siten, että onko teos suunnattu alan
asiantuntijoille tai aiheesta tietämättömille henkilöille. Vastaanottajalta toivottu
toiminta korostuu työn lopussa siinä, mitä kirjoittaja haluaa vastaanottajan teke-
vän tultuaan työn loppuun. Kirjoittajalla on tästä syystä oltava selkeä visio siitä,
mihin työ tähtää. (Mizrahi 2013, 1–2.)

Pakohuonepeli on suunnattu suomen kieltä puhuville ja ymmärtäville alakou-
luikäisistä ylöspäin suunnatuille ryhmille sukupuolesta riippumatta. Peli voidaan
kuitenkin kääntää myöhemmin muille kielille. Kohderyhmän alaikärajan huomi-
oottaessa peli ei saa olla liian ahdistava, sisältää törkeäksi määriteltyä kielen-
käyttöä ja seksuaalissävyytteistä materiaalia. Se ei myöskään saa olla liian haas-
tava, mutta pelaajien kykyjä ei tule aliarvioida. Samoin vastaanottajien
koulutustason huomioon ottaminen on tärkeää riippuen siitä, paljonko vastaan-
ottajat tietävät aiheesta. Liian tieteellistä sanastoa ei voida kirjoittaa, koska se
voi kuulostaa nuorimmille osallistujille liian monimutkaiselta. Samalla on annet-
tava tarpeeksi informaatiota, jotta pelaajat ymmärtävät mitä tapahtuu. Kohde-
ryhmän ennakoidaan olevan innostunut eli työn on oltava muodossa, joka tukee
innostunutta ryhmää. Vastaanottajilta toivottu toiminta on pelin aikana tehtävien
suorittamista, ja pelin jälkeen oppiminen vieraan planeetan elinkelvottoman ym-
päristön asuttamisen haasteista.

Mikäli osallistujaryhmä koostuu lapsista, osallistuvan aikuisen tulee olla mukana
huoneessa. Ideana oli pelin voivan toimia luokkaretkikohteena, mutta laskel-
mointien jälkeen tein havainnon. Pelaavassa ryhmässä saa olla korkeintaan
kuusi pelaajaa ja kouluryhmien luokkakoot voivat olla kolmessakymmenessä
oppilaassa. Jos peli kestäisi tunnin, 30 oppilaalla menisi perätysten aikaa huo-
neen parissa viisi tuntia. Tämän voisi tietysti ratkaista useammalla huoneella,
mutta ei ole taloudellisesti järkevä ratkaisu rakentaa useampaa samaa huonetta
samoihin tiloihin vain luokkaretkien takia. Näiltä osin luokkaretkikohteeksi tämä
ei sovellu.

3.8 Koronapandemian toimintaohjeet

Opinnäytetyön tekemisen aikana maailmaa on riepotellut koronaviruspandemia. Pakopelin tapahtuessa lukituissa sisätiloissa on sen sisällä suurempi riski viruksen leviämiseen. Pelin mahdollista tulevaisuuden julkaisua ajatellen selvitettiin millaisia säädöksiä ja ohjeistuksia viranomaiset ovat antaneet.

Aluehallintoviraston mukaan virasto voi tehdä päätöksen, joka velvoittaa sulkemaan tiettyjä asiakas- ja toimitiloja enintään kahdeksi viikoksi. Päätös tilojen sulkemisesta velvoittaa muun muassa huvi- ja virkistystoimintaa huvi- ja teemapuistoissa, tivoleissa sekä eläintarhojen sisätiloissa. Lisäksi päätös tilojen sulkemisesta koskee rajatun asiakas- tai osallistujapiirin oleskeluun tarkoitettuja tiloja. Tällaisiksi listataan sisätilat, joita käytetään yli 10 asiakkaan tai osallistujan samanaikaiseen oleskeluun. (Aluehallintovirasto 2021.)

Sivuille on myös listattu laissa säädetyt hygieniavaatimukset. Ensimmäisenä ovat asiakkaiden ja osallistujien mahdollisuus käsien puhdistamiseen. Toisena etäisyyden ylläpitämisen, käsien puhdistamisen ja tartuntojen leviämisen estämistä koskevat toimintaohjeet. Kolmantena on tilojen ja pintojen puhdistamisen tehostaminen entisestään. Neljäntenä asiakkaiden ja osallistujien oleskelu järjestetään väljästi niin, että se on kyseisen toiminnan erityispiirteet huomioon ottaen mahdollista ja asiakaspaikat sijoitetaan riittävän etäälle toisistaan. Nämä vaatimukset koskevat mukaan lukien tiloja, jotka ovat rajatun asiakas- tai osallistujapiirin oleskeluun tarkoitettuja sisätiloja. Asiakas- ja osallistujatiloina pidetään tiloja, joissa oleskelee tavanomaisesti vaihteleva määrä henkilöitä ja jotka ovat avoimia asiakkaille ja osallistujille tietyinä aukioloaikana. (Aluehallintovirasto 2021.)

Terveysten ja hyvinvoinninlaitoksen sivuilla kerrotaan harrastustoiminnan vaikutuksista. Näihin kuuluvat harrastajille tarkoitettut ohjeet, jotka vähentävät virukselle altistumista ja taudin leviämistä. Harrastajien osallistujamäärä ja pidempi yhdessä vietetty aika lähikontaktin välttämisen vaikeutuessa todetaan lisäävän tartuntariskiä. Lisäksi toiminnan luonteen todetaan vaikuttavan tartuntariskiä.

Vähäinen riski todetaan sisältyvän harjoitteluun yksin tai samassa taloudessa asuvien kanssa. Harrastuksen järjestäjälle annetaan ohjeita vähentää tartuntariskiä monin keinoin. Näihin kuuluvat muun muassa ryhmien sekoittamisen välttäminen, ryhmäkoon pienentäminen, sisääntulon porrastaminen ja turvaetäisyyksien kasvattaminen tilajärjestelyillä. (Terveyden ja hyvinvoinninlaitos 2021.)

Pakopelitoiminnan kannalta säädökset tarkoittavat tilojen desinfiointia, asiakkaiden sisääntulon porrastamista, turvaetäisyyksien pitämistä henkilökuntaan ja osallistujaryhmän muodostumisesta mieluiten perheen kesken. Säädöksiä noudattamalla pakopeliyrityksen toiminnan pitäisi onnistua, mutta pieninkin virhe voi saada aikaan viruksen leviämisen yrityksen tiloissa. Jos peli julkaistaan jokin päivä ja koronapandemia on yhä käynnissä, pelin kanssa on toimittava annettujen toiminta- ja hygieniaohjeiden mukaan.

4 Päämäärä

Pyrkimyksenä on luoda Marsia koskevien teoreettisten asutusmahdollisuuksien pohjalta käsikirjoitus huonepakopeliin, jonka tarkoitus on luoda osallistujille illuusio Marsiin rakennetuista asumiseen sopivista tiloista. Faktojen esiintuominen opettaa pelaajille minkälainen paikka asua Mars on, mutta tähtäimenä on silti viihdyttävä pelikokemus. Kohderyhmä ovat alakoululaisista ylöspäin ja tämä vaikuttaa materiaaliin, jota tekstiin voidaan kirjoittaa. Pelaajien, joiden rooliksi tulee olla korjaajia, on tarkoitus korjata laitteistoa, etsittävä vihjeitä ja esineitä sekä ratkaistava laitosta koskeva mysteeri. Pelin tila on rinnakkaisten polkujen huoneverkosto, jossa pelaajia valvoo pelin ohjaaja. Ohjaajalla on oltava kykyä lukea tilannetta, ja tämän on autettava pelaajia tarpeen vaatiessa. Ideoidessa ja kirjoittaessa pohditaan sisustusta, tiloja ja miljöötä ja annetaan niiden vaikuttaa toisiinsa ja pelin tehtäviin. Ympäristön ja tehtävien on oltava, jos ei täysin todennukaisia, niin järkeenkäyviä pohjautuen Marsia koskevaan tietoon. Tästä syystä pelaajille on pelin loppuessa kerrottava mikä kaikki pelin tapahtumista oli totuudenmukaista ja mikä keksittyä. Käsikirjoituksen lukemisen helpottamiseksi

huoneista piirretään kuvia eri perspektiiveissä hyödyntämällä ohjekirjaa. Käsikirjoitus yhdessä kuvien kanssa voi mahdollistaa huonepakopelin fyysisen toteutumisen joskus tulevaisuudessa.

5 Käsikirjoitus- ja suunnitteluprosessi

5.1 Premissi, synopsis ja treatment

Kuten kirjassa "Käsikirjoittamisen taito" suositeltiin, kirjoittaminen aloitettiin premissillä, synopsisella ja treatmentillä (liite 1). Olen tyytyväinen premissiin, mutta synopsiseseen en. Luettua näitä kahta läpi huomaan syyksi sen, että synopsisessä on havaittavissa paljon yhteistä premissin kanssa. Hyvä puoli on, että synopsis muuttuu ja kirjoitetaan useaan otteeseen käsikirjoituksen edetessä. Treatmentin kirjoittaminen aloitettiin pohtimalla pelin alkuasetelmaa ja paljon pelaajilla on valmiiksi tietoa pelin alkaessa. Hahmotellessa tarinaa sain mielikuvan yhteydenpidosta Maahan videoviestien muodossa. Tämä tapahtuu esillä olevien tietokonenäyttöjen muodossa. Kun pelaajat saavuttavat tietyn etapin, pelin ohjaaja laittaa aina tietyn ennalta kuvatun videoviestin pyörimään.

Toisen idean kanssa kesti pidempään. Olin päättänyt lapsuuteni aikaisten TV-sarjojen innoittamana tarinani tarvitsevan roiston, jonka henkilöllisyyttä pelaajat selvittävät pelissä etenemisen aikana. Ongelmana vain oli, että tarvittiin yksittäinen vihje, jonka kautta pelaajat keksisivät syyllisen. Pohtiessa tätä tarinan rikosmysterin osuuden kannalta tärkeää osaa, istuin työpöydän ääressä ja söin lakritsaa. Mielessäni pyöri samalla mielikuva Maapalloilta tulevista videoviesteistä ja yhtiön edustajista istumassa kokouspöytänsä ääressä. Näin mielikuvassani kokouspöydällä kulhon täynnä lakritsaa, josta yksi johtajista söi suurella innolla lakritsanpaloja. Tässä vaiheessa keksin, että ainakin yksi pelin aikana löytyvistä johtolangoista voisi viitata lakritsaan ja paljastaa näin yhden yhtiön johtajista olleen sabotaaasin takana. Näin pystytään toteuttamaan loogisesti tapahtuva istut-

taminen tarinaan: pelaajat näkevät jo pelin alussa yhden johtajista lakritsan kimpussa ja näin he ovat nähneet etsimänsä syyllisen vielä sitä itse tietämättä. Taivoitteena on, että pelaajat onnistuvat yhdistämään vihjeet oikeaan henkilöön.

Ensimmäisen treatmentin valmistuttua seurasi pohdintaa pyrkiessä asettumaan hetkeksi ajattelemaan kuin lapsi, joka ei tiedä tarinaa etukäteen. Miljöö on Marsissa, vieraalla planeetalla. Jos osallistuvilla lapsilla on yhtään mielikuvitusta, he voivat intoilla syyllisen olevan todennäköisimmin marsilainen avaruusolio. Jos lapset ovat yhtään itsepäisiä ensimmäisien olettamuksien kanssa, niin pelaajien ajatusten suuntaa voi olla vaikeaa kääntää. Tämän pohdinnan jälkeen tultiin tulokseen, että vihjeitä on varmistettava olevan tarpeeksi monta ja niiden on osoitettava lopulta äärimmäisen tarkasti kohti oikeaa syyllistä eli johtoportaan jäsentä. Lisäksi ensimmäisen treatmentin valmistumisen aikana tultiin siihen tulokseen, että tutkimuslaitos olisi useammasta huoneesta koostuva rakennelma. Aivan pelin alussa tutkimuslaitoksen sähköjärjestelmä pitäisi palauttaa toimintaan ennen kuin muihin huoneisiin voi edetä. Tällöin kullakin huoneella olisi eri tarkoitus luoden tunteen siitä, että kyseessä on asuttava siirtokuntarakennus. Samalla pelaajat saavat nähtäväkseen ensimmäisen videoviestin Maapallolta.

Ajattelin, että tietokonenäyttö osana itse pöytää näyttää futuristisemmalta kuin irrallinen näyttö. Samoin jokaisessa huoneessa on osana lavasteita oma tietokonenäyttönsä, josta pelaajat näkevät Maasta saapuvia videoviestejä. Ensimmäisen videoviestin jälkeen pelaajat voivat mennä eri huoneisiin yhdessä tai jakaantua pienempiin ryhmiin. Kun pelaajat suorittavat eri huoneiden tehtävät he löytävät vihjeitä syyllisestä. Lopulta kun kaikki on korjattu pelaajat lähettävät Maahan viestin kertoakseen löytämistään todisteista ja saattavat lakritsaa himoitsevan johtoportaan jäsenen telkien taa. Seuraavaksi käydään läpi Marsin asutusmahdollisuuksista kerättyä tietoa ja ideoidaan mitä muita huoneita siirtokunnassa on. Lisäksi pohdittua pelaajien jakaantumista eri huoneisiin mielesäni on idea mahdollisuudesta yhteydenpitoon radiopuhelimien avulla. Yhden tai useamman huoneen ongelman ratkaisu voisi vaatia kahden huoneen välistä yhteistyötä ja radiopuhelimet tai jokin muu yhteydenpitotapa voisi olla tässä osassa.

5.2 Ideoiden kehitlemistä

Ensimmäinen treatment käsitti ainoastaan ensimmäisen huoneen ja pelin loppuratkaisun. Muiden huoneiden ideoita kehiteltiin raportin esittämien tietojen perusteella päätyen ensin kuuteen huoneeseen. Ne olivat työnimiltään Jäähuone, Hapen luomiseen tarkoitettu huone, Laboratorio, Kaivos, Planeetan pinta ja Kasvihuone. Ideoita kirjoitettiin ylös ja niitä kehitettiin lisää kirjoittaessa huoneiden sisältöön muutoksia vielä kahdella kerralla. Toisen ideoiden kehitysvaiheen aikana keksittiin idea, että pelin ohjaaja on tutkimuslaitoksen sisäinen tekoäly sopien scifi-genreen. Samalla kehiteltiin ideaa viimeisestä huoneesta, jonne pelaajat pääsevät muiden huoneiden suorittamisen jälkeen. Huoneen piti aluksi olla Kommunikointihuone yhteydenottoa Maapallolle varten, mutta muista huoneista lähetetään viestejä Maapallolle pelin edetessä. Kommunikointihuone tuntuu tämän perusteella turhalta, joten viimeinen huone muutettiin asumistiloiksi. Samalla keksittiin peliin päämäärä, jonka mukaan asuintiloissa voidaan asua vain, jos laitoksen muiden huoneiden toimivuus on taattu. Asuintilojen ollessa viimeinen huone, jossa peli päättyy, sitä kehitellään tarkemmin vasta varsinaisessa käsikirjoitusvaiheessa. Huoneiden ideoinnin ja ensimmäisen treatmentin pohjalta syntyy ensimmäinen versio käsikirjoituksesta.

Jäähuone syntyi ideasta, joka pohjautui Marsilta löytyviin jääkerrostumiin. Huoneen perusideana on sulattaa jäätä vedeksi. Jäähuoneeseen keksittiin nopeasti ideoita ja huone pysyi samana ideoinnin viimeiseen vaiheeseen asti. Ainoat muutokset olivat vihje ja kooditehtävä. Vihjeen piti aluksi olla oranssissa rojukasassa oleva violetti esine. Tavaroiden penkominen ei ole vaativa tehtävä, joten vihje päädyttiin vaihtamaan yksittäiseksi violetiksi lapioksi. Kooditehtävä vaihtui koneen käynnistyspainalluksesta kaapin avaukseksi, josta pelaajat saavat työkaluja. Tähän oli syynä puhdas halu muuttaa tehtävää.

Kaivosta varten hahmoteltiin louhimista, mutta huoneen seinien rikkominen ja uusien kasaaminen tilalle olisi materiaalin hukkaan heittoa. Sen sijaan pelaajien

on lapioitava lattialla olevaa hiekkaa ja etsittävä hiekan seasta liukuhihnaan tarvittavia muttereita. Aluksi hahmoteltiin ajatusta hiekan käytöstä pulmassa, joka perustuisi hiekan painoon. Tämä antaisi pelaajien käyttöön radiopuhelimen. Koska hiekkaa kuitenkin lapioidaan muttereita varten, idea hylättiin. Toisella ideointikerralla päätettiin yhdistää Kaivos osaksi Laboratorioita siten, että Kaivoksesta on siirrettävä metallia laboratorioon liukuhihnaa pitkin. Viimeisellä ideointikerralla lisättiin vihjeeksi tarkoitetut lakritsakäärepaperit kaappiin, josta pelaajat saavat radiopuhelimen käytettyään oikeaa koodia.

Kasvihuoneeseen kehittyi ideoita heti. Oleellisin näistä on vesiallas vesikasveja varten, mutta joka on tyhjillään vedestä. Pelaajien on avattava tukos, joka estää vettä pääsemästä putkistosta altaaseen. Tämän ympärille kehittyi ideoita, mutta jo alussa keksitty idea viidestä pullosta tuntui sopivammalta Laboratorioon ja idea poistui Kasvihuoneesta heti jatkokehityksessä. Huoneessa piti myös olla pulloihin liittyvä palapeli, joka myös siirtyi Laboratorioon. Huoneeseen sijoitettiin rasia, jonka sisältä pelaajat saisivat toisen kahdesta avaimesta. Jotta rasia saadaan auki, tarvitaan numerosarja. Numerot paljastuvat vihjeillä. Vihjeitä kehittelessä yhtä numeroa varten ideoin aluksi raporttia, joka muuttui ympäristön kannalta sopivammaksi äänitallenteeksi. Yksi numeroista piti paljastua valokuvan kautta ja toinen laatan, mutta ne vaikuttivat liian samanlaisilta. Laatan vihje siirrettiin maalauksen taakse yhdistäen idea seinällä olevasta valokuvasta laatan sisältöön. Valokuvan vihjesisältö vaihtui kahteen laatikkoon, joissa on sieniä. Puutarhatonttu, jonka alta piti saada avain, jäi huoneeseen ja avaimen tilalle tuli vihje rasian numerosarjaa varten. Huoneeseen tuntui ympäristön puolesta sopivalta sijoittaa tyhjä tankki, joka pitää täyttää vedellä toisen avaimen saamiseksi. Toisella ideointikerralla saatiin idea, että Kasvihuoneessa pitäisi tehdä jotain lämmitykseen liittyvää. Viimeisellä kerralla tultiin kuitenkin tulokseen, että pelin alussa korjattu sähkögeneraattori on jo palauttanut sähkötkä tutkimuslaitokseen. Sen perusteella idea lämmitykseen liittyvästä tehtävästä hylättiin.

Laboratorion kehittelyyn vaikutti muiden huoneiden kehitys. En alkuun keksinyt ideoita Laboratorioita varten ja niin kutsuttuun Hapen luomiseen tarkoitettuun huoneeseen keksittiin vain yksi idea, joka oli läpinäkyvä levy takanaan allas. Kun ensimmäiset ideat muita huoneita varten oli kirjattu ylös, päätettiin yhdistää

Laboratorion ja Hapentuottamis-huone yhdeksi huoneeksi sekä siirtää kasvi-huoneen pullotehtävä Laboratorioon. Pullotehtävä muuttui pienten putkien etsimiseksi hiilidioksidin erittelyä tekevää konetta varten. Palapeli muuttui kolmeen osaan revityksi paperiksi, jolla on yhä sama kuin palapelissä. Putket ovat piiloissa ja idea irrotettavista lattiaritilöistä sekä ilmastointiputkesta, johon mahtuu ryömimään, syntyivät piilojen keksimisen tarpeesta. Idea putkesta piilotettuna isojen säiliöiden keskelle syntyi mielikuvasta, jossa huoneessa on isoja säiliöitä estetiikan vuoksi.

Viimeisen ideointivaiheen aikana mietittiin mitä isoille säiliöille voidaan tehdä. Ajateltiin niiden työntämistä ja saatiin idea pulmatehtävästä, jossa säiliöt ovat pelaajien tiellä tarvittavan putken luo. Säiliöt pitää työntää tietyssä järjestyksessä pois reitin avaamiseksi. Toisen kehittelyvaiheen aikana päätettiin yhdistää Kaivoksen liukuhihna Laboratorioon. Viimeisen kehitysvaiheen aikana päätettiin, että Laboratoriossa Kaivoksesta peräisin olevaa metallia pitää suodattaa koneen läpi tietty määrä koneen testaamiseksi. Planeetan pinta -huonetta varten päätettiin heti, että pelaajien on käytettävä avaruuspukuja ollessaan huoneessa todenmukaisuuden saavuttamiseksi. Huoneessa pelaajat korjaavat aurinkopaneeleita. Tästä saatiin idea Mars-mönkijään, joka tarvitsee toimiakseen pieniä paneeleita. Jatkokehityksessä pohdittiin pitäisikö avaruuspuvuissa olla ennen huoneeseen siirtymistä jotain vialla, mutta saatiin uusi idea itse huonetta varten eikä pohdittu pukuja sen enempää. Syy tähän on, että haluttiin planeetan pintaa esittävään huoneeseen enemmän tekemistä.

Saatu uusi idea yhdistyi Laboratorion kanssa. Raportissa kerrotaan planeetan pintaa peittävästä regoliitista. Laboratorion ideoita kehittäessä pohdittiin regoliitin toteuttamista osana hapentuotantoa. Idea oli tulla hylätyksi, kunnes tajuttiin Planeetan pinnan ja Laboratorion yhdistämisen mahdollisuudet. Saatiin idea imurista, jolla pelaajat imuroivat regoliittia Planeetan pinnalta säiliöihin ja siirtävät säiliöt liukuhihnan avulla Laboratorioon. Laboratoriossa pelaajat siirtävät säiliöt koneeseen, joka imee säiliöt tyhjiksi. Tämän jälkeen pelaajat näkevät läpinäkyvän levyn takana regoliitin ja veden yhdistämisen, jota simuloidaan vesihöyryllä.

5.3 Käsikirjoituksen ensimmäinen versio

Kävin lopullisia ideoita läpi ja aloitettiin käsikirjoituksen ensimmäisen version työstäminen. Mietittiin, mikä tuntuu peliin sopivimmalta aloitukselta pelaajille. Koska miljöö on Marsissa, pelin lähtöaulaksi keksittiin avaruussukkulan sisätiloja muistuttava matkustustila. Pelaajat odottavat avaruussukkulan sisällä ja pelin ohjaaja tai joku toinen henkilökunnan jäsenistä käy pelaajille läpi pelin ideaa, taustatarinaa ja antaa alkuohjeet. Tämän jälkeen pelaajat pääsevät sisään huoneeseen. Ideointivaiheen mukaan ensimmäisessä huoneessa eli sisääntuloaulassa on seitsemän ovea muihin huoneisiin, mutta ne ovat lukossa. Pelin ohjaaja on laitoksen sisäinen tekoäly, jonka työnimenä on tässä vaiheessa R08I. Pelaajat saavat kysyä R08I:tä apua ja neuvoja. Samalla R08I kertoo pelaajille faktoja Marsin asutuksesta.

Pelaajat suorittavat ensimmäisen huoneen tehtävät ja näkevät videoviestin Maapallolta. Viestissä esiintyvät Space Ventureksi nimetyn yhtiön johtajat. Nimiä keksiminen on minulle henkilökohtaisesti aikaa vievää ja kehittelen ne mieluiten vasta viimeiseen versioon, joten johtajat tyydyttiin vain numeroimaan näin alkuun. Johtaja numero 1 kertoo pelaajille, miten muissa huoneissa olevia tietokoneita käytetään ja samalla johtaja numero 3 syö pöydällä olevasta kuppista lakritsaa. Lakritsansyönti toimii istutuksena ja vihjeenä pelaajille, vaikka he eivät vielä tässä vaiheessa tiedä sitä. Lakritsansyönti pitää kuitenkin näkyä tarpeeksi suurielkeisesti, jotta se jää pelaajien mieleen. Videon päätyttyä pelaajat voivat käydä huoneet läpi haluamassaan järjestyksessä.

Huoneiden tapahtumat ja tehtävät kirjoitettiin lopullisten ideoiden pohjalta ja avonaisiksi jätettyihin ideoihin keksittiin yksityiskohdat. Jäähuoneesta kirjoittaessa alkuun lisättiin käytävä, jolta pelaajat saavat toppatakkeja. R08I ohjeistaa pelaajia pukemaan toppatakit päälle, koska huoneessa on tarkoitus olla oikeasti kylmä. Kasvihuoneessa on ideoiden mukaan kuunneltavissa oleva vihje, joka on raportti kasvien kasvatuksesta. Keksinkin humoristiseksi tarkoitetun viestin, jossa yksi laitoksella olijoista on hoitanut tehtävänsä huonosti. Kasvihuoneen lu-

kolliseen rasiaan päätettiin lisätä vihjeeksi sabotaasiin syyllisen henkilöllisyydestä paperi, jolla kerrotaan laitoksen olevan vakuutettu suuresta summasta rahaa. Kaivos, Planeetan pinta ja Laboratorio eivät vielä ensimmäisen käsikirjoituskerran aikana saaneet uutta sisältöä tai muuttuneet. Riippumatta siitä minkä huoneen pelaajat suorittavat viimeisenä, kyseisen huoneen tietokoneen ruudulle ilmestyy uusi videoviesti Space Venturelta. Johtaja numero 3, joka edelleen syö lakritsaa, poistuu videoviestin aikana muka henkilökohtaisen kiireisen asian tultua ilmi. Tämä on draamallisesti muistutus pelaajille, josta päästään lunnastukseen.

Aloitettiin ideoiden kehittäminen Asuintilat -huonetta varten. Sain mielikuvan huoneesta esittäen yhteisiä tiloja, joista on ovia yksityistiloihin. Nämä ovet ovat kuitenkin pelkkä lavaste. Tässä vaiheessa pelaajien pitäisi olla keksinyt kuka on syyllinen ja pystyä yhdistämään keräämänsä vihjeet johtaja numero 3en. Mikäli pelaajilla on vaikeuksia, R08I antaa apua ja näyttää videoviestit uudestaan ja keskustelelee pelaajien kanssa tilanteesta. Pelaajien pitää kirjoittaa Asuintilojen tietokoneella vapaamuotoinen viesti Maahan, jossa he kertovat johtaja numero 3n syyllisyydestä keräämiensä vihjeiden perusteella. Tämän ollessa viimeinen vaihe ja kokonaisen huoneen ollessa käytössä peli voisi sisältää viimeisen suuren juonenkäänteen.

Tässä vaiheessa juonenkäänte on, että johtaja numero 3 lähettää videoviestin ja ilmoittaa lähettää laitosta kohti kauko-ohjattuja robottikoneita. Pelaajat käyttävät aseistettua puolustusjärjestelmää tulittaen robottikoneet alas. En ole tähän juonenkäänteeseen tyytyväinen, koska koen sen liian helpoksi ratkaisuksi enkä halua tämän pelin käsikirjoituksen muistuttavan toimintaelokuvia, joissa maailman ongelmat ratkaistaan yksinkertaisesti väkivallalla. Istuin tietokoneen ääressä kaksi tuntia yrittäen keksiä toista vaihtoehtoa ja lopulta päätin jättää tämän ratkaisun ensimmäiseen versioon. Pyrin keksimään uuden lopputehtävän pelaajille seuraavilla kirjoituskerroilla. Muita muutoksia joita tehdään, on tekstin siistiminen. Tässä vaiheessa tekstissä on pitkiä selostuksia joiden lukeminen voi tuntua raskaalta. Tehtävät hajautetaan vihjeineen omiksi osioikseen ja kirjoitetaan niihin liittyviä yksityiskohtia tarkemmiksi. Lisäksi R08ille pyritään lisäämään dialogia.

5.4 Käsikirjoituksen toinen versio

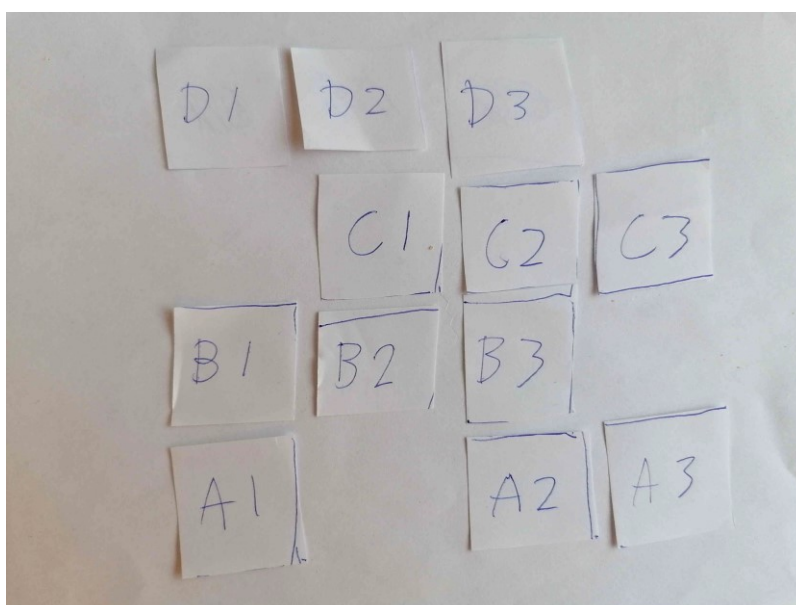
Käsikirjoitus pysyi jatkokehittelyssä muodoltaan vahvasti samanlaisena, mutta käsikirjoituksen alkuun lisättiin premissi, treatment, synopsis ja kuvaus R08Ista pelin ohjaajaa varten. R08I sai lisää ja laajempaa dialogia, jossa tämä selostaa pelaajille pelin kulkua ja antaa neuvoja. Tehtävien hahmottamisen helpottamiseksi kukin tehtävä jaoteltiin omaan osioonsa oman selostuksensa kanssa. Ensimmäinen iso muutos käsikirjoitukseen tapahtui Kaivoksen kanssa. Olin päättänyt kehittää ideaa tikkaista, joita pitkin Kaivokseen laskeuduttaisiin, mutta idea tajuttiin typeräksi koska siirtokunta sijaitsee valmiiksi viisi metriä maanpinnan alla. Tästä syystä sisäänmenoksi vaihdettiin yksinkertaisesti ovesta läpi kulkeminen. Planeetan pinta -huone sai osakseen hienosäätöä muutoksissa kuten maininnan avaruuspuvuista käytävällä heti osion alkuun ja uusissa yksityiskohdissa huoneen sisältöön.

Pelin lopusta oli jo aiemmin päätetty pudottaa lopputaistelu ja tässä vaiheessa päädyttiin päättelytehtävän, jossa pelaajien on pääteltävä keräämiensä vihjeiden pohjalta, kuka on syyllinen. Tähän versioon lisättiin idea palkinnosta, jonka pelaajat saivat pelin läpäistyään muistoksi, mutta lopulliseen tulokseen siitä, mikä tuo palkinto olisi ei olla vielä tultu. Aivan lopussa on vielä lisäyksenä pelaajille annettava palaute ja kerrottavat faktat Marsin oikeista asutusmahdollisuuksista. Käsikirjoituksen muokkauksien myötä synopsis ja treatment muotoiltiin uusiksi, joihin olen nyt paljon tyytyväisempi. Seuraavaan versioon kehitetään ideoita eteenpäin ja hienosäädetään kohtia, jotka sitä tarvitsevat.

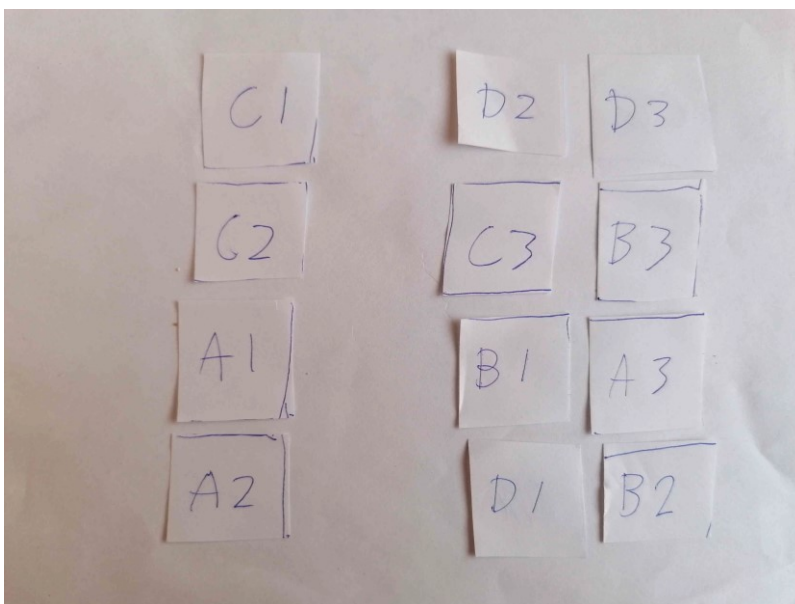
5.5 Käsikirjoituksen kolmas versio

Kolmatta versiota muokatessani huomasin tekeväni varsin pieniä muutoksia käsikirjoitukseen. Vihjeitä sabotaasin tekijästä päädyttiin lisäämään ja vaihtamaan vihjeistä osan paikkaa. Jäähuoneeseen lisättyyn lukittuun kaappiin sormus,

jossa on yhtiön logo. Pinssi, jossa on yhtiön logo, löytyy nyt Kaivoksessa olevasta suljetusta kaapista ja Planeetan pinnalla pelaajat saavat robotilta pinssin sijaan yhtiön logoa esittävän kangasmerkin. Asuintiloihin päästyään pelaajat löytävät lisää lakritsakäärepapereita. Lisäksi metallinetsimisen helpottamiseksi päädyttiin lisäämään Kaivokseen metallinpaljastin ja pudottamaan Laboratoriossa suodatettavan metallin määrä viidestä kolmeen kiloon. Laboratoriossa kadonneiden putkien etsimiseen kirjoitettiin ja suunniteltiin yksityiskohtaisempi tehtävä, jossa pelaajien on liikutettava säiliöitä. Tätä varten otettiin valokuva paperilapuista, jotka oli nimennyt aakkosnumeroyhdistelmin, jotta nähtäisiin, onnistuuko niiden siirtäminen tietyssä järjestyksessä reitin avaamiseksi (kuvat 1 ja 2).



Kuva 1. Säiliöiden alkuasetelma



Kuva 2. Säiliöiden loppuasetelma

Videoviesteissä esiintyvistä johtoportaan jäsenistä kaksi merkittävintä nimettiin eli numerot yksi ja kolme. Hahmot jäävät arkkityypeiksi, koska liian syvälliseksi kirjoitettujen hahmojen käyttäminen veisi liikaa huomiota varsinaisesta osuudesta eli pulmanratkonnasta. Käsikirjoitus on nyt paljon selkeämpi kuin aloittaessa ja koska muutokset, joita päädyttiin tekemään, olivat vain pientä hienosäätöä ja lisäyksiä, käsikirjoitus on sisällöltään valmis. Teen vielä yhden version, johon teen käsikirjoituksen alkuun listauksen pelin tarvikkeista ja tämän jälkeen ruvetaan piirtämään kuvia huoneiden ulkonäöstä.

5.6 Käsikirjoituksen lopullinen versio

Käsikirjoituksen alkuun on nyt lisätty turvallisuuden huomioimiseksi huomautus sekä listaus pelin tarvikkeista eli irrallaan olevista esineistä. Lisäksi havaittiin tarve lisätä Jäähuoneeseen kylmän sään saappaat ja olen tyytyväinen tehtyäni tämän tarpeellisenä pitämäni havainnon kirjoitusprosessin aikana. Tarvikelista on pitkä, mutta listan tarkoitus on helpottaa pelin valmisteluja ja varmistaa, että kaikki on paikoillaan. Tarvikelistan jälkeen seuraa "Esivalmistelut" lista, jonka tarkoitus on helpottaa pelin valmistelua, kertomalla minne esineet on sijoitettu ja

miten tehtävät valmistellaan etukäteen. Samalla listat toimivat tarkastuslistoina pelin ylläpitäjille, jotta kaikki on valmiina pelin alkaessa. Huomasin, että Esivalmistelut-listan tarpeellisuuden voi kyseenalaistaa, koska itse käsikirjoitus sisältää kuvauksen pelin tehtävistä ja niiden ratkaisuksista. Jos listaa ei olisi pelin valmistelijoilla voisi jäädä huomiotta joitakin valmisteluja vaativia kohtia, joten lista on tarpeellinen.

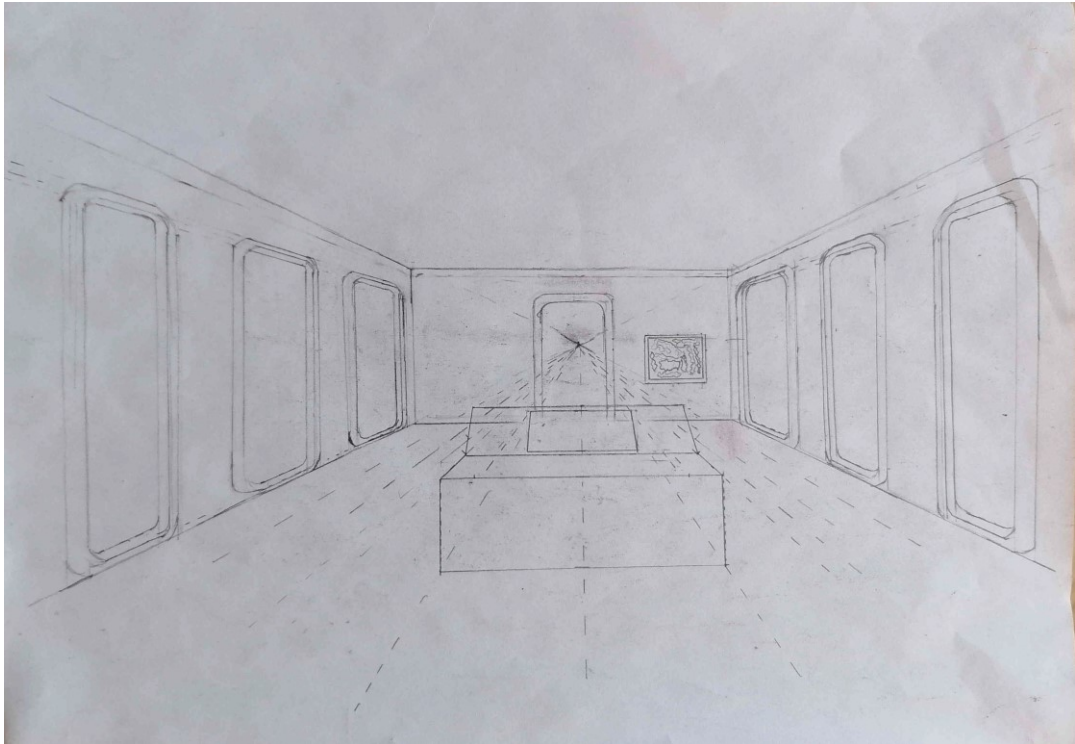
Tehdyt lisäykset ovat olleet pieniä ja käsikirjoitus on muotoutunut lopulliseen muotoon. Tästä syystä käsikirjoitukseen lisättiin vaihtoehtoinen loppu, mikäli pelaajat epäonnistuvat ratkaisemaan tehtävät. Pelaajat näkevät videoviestin, jossa heille kerrotaan tehtävän epäonnistuneen, mutta he saavat silti kiitokset yrittämisestä. Pelin ajallista kestoa arvioitiin käymällä läpi huoneita ja tehtäviä. Huoneita on seitsemän ja tehtävien vaikeustaso vaihtelee. Tästä syystä pelin kestoajaksi on arvioitu tällä hetkellä kaksi tuntia. Lisäysten jälkeen käsikirjoitus on tullut valmiiksi ja voidaan aloittaa huoneiden ulkonäköä esittelevien piirrosten tekeminen.

5.7 Huoneiden ulkonäön suunnittelu käsikirjoituksen pohjalta

Huoneita esittäviä kuvia piirtäessä hyödynnettiin teoksen ”Sketching for Architecture + Interior Design” -sivujen 50–59 ohjeita perspektiivin hyödyntämisestä. Kuviin sijoitettiin käsikirjoituksessa mainittuja elementtejä ja kullekin huonetta esittävälle kuvalle valittiin sopivaksi koettu perspektiivi. Eri tekniikoita testattiin ja päädyttiin käyttämään kolmea tekniikkaa, yhden pisteen ja kahden pisteen perspektiiviä sekä kahden pisteen abstraktiota. Tarkoitus oli kokeilla myös yhden pisteen abstraktiota (Travis 2015, 56–57), mutta kyseisestä tekniikasta ei ollut merkittävää hyötyä Laboratoriota esittävälle kuvalle, joten tilalle vaihdettiin yhden pisteen perspektiivi.

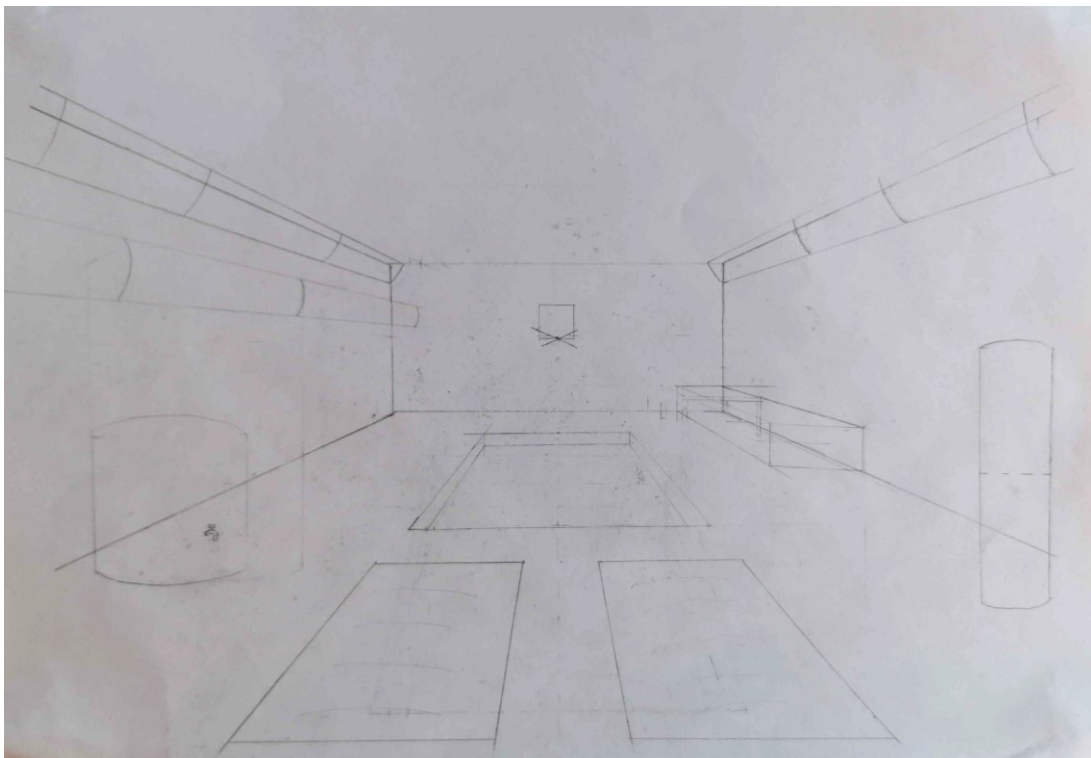
Yhden pisteen perspektiiviä käytettiin Sisääntuloaulan, Kasvihuoneen ja Laboratorion piirtämisessä. Sisääntuloaula oli ensimmäinen huone, josta piirrettiin kuva (kuva 3). Sisääntuloaulaan sijoitettiin ovet muihin huoneisiin, tietokonepöytä ja muurahaisfarmi. Kuvaan haettiin symmetrisyyttä, joten yhden pisteen

perspektiivi oli luonnollinen valinta. Kuvan valmiiksi saatuani koin perspektiivin sopivaksi Kasvihuoneeseen ja Laboratorioon.



Kuva 3. Sisääntuloaula, luonnos

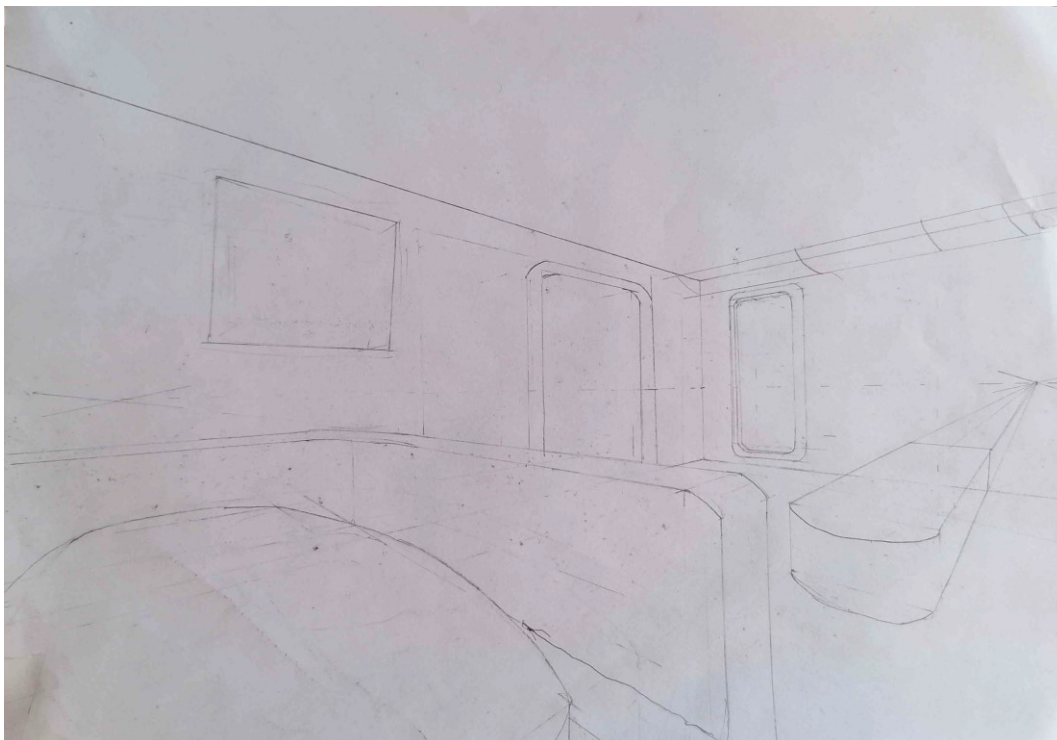
Kasvihuoneen kuvassa näkyvät vesiallas, kaksi kasvialstaa, vesitynnyri, pöytä ja kapea tankki (kuva 4). Lisäksi kuvaa piirtäessä keksittiin lisätä seinustalle putki, joka näyttää mielestäni hauskalta lisäelementiltä.



Kuva 4. Kasvihuone, luonnos

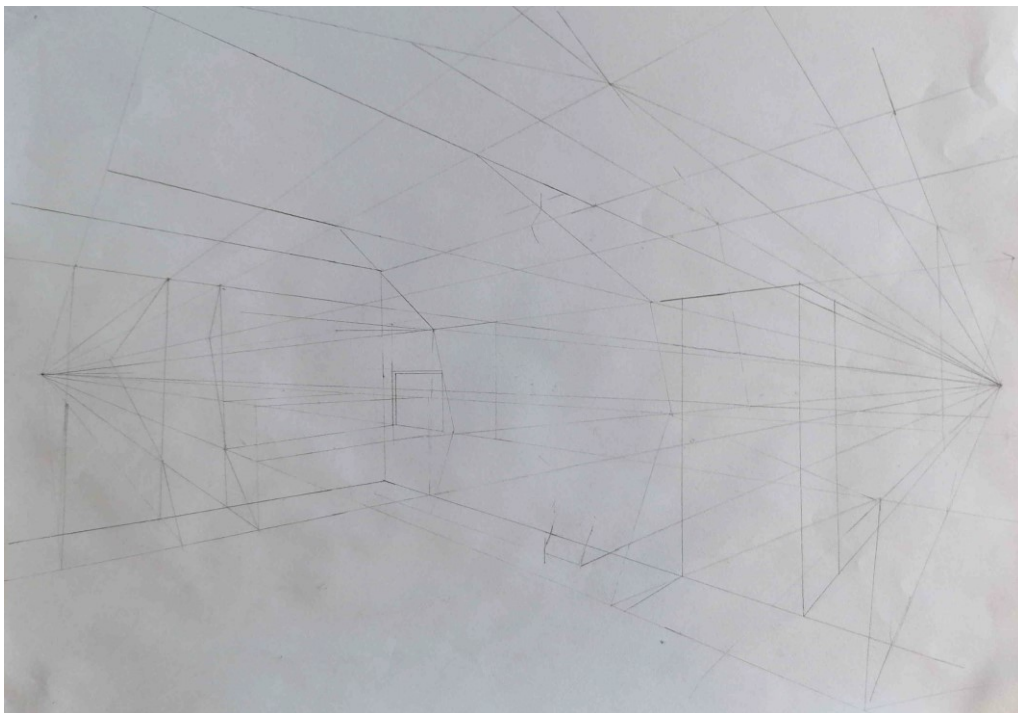
Kahden pisteen perspektiiviä (Travis 2015, 54–55) päädyttiin käyttämään Asuintilojen, Planeetan pinnan ja Jäähuoneen kuviin. Ainoastaan Kaivoksen piirtämisessä käytin kahden pisteen abstraktiota (Travis 2015, 58–59).

Asuintilojen vaikutelmana oli tarkoitus saada aikaan mielikuva olohuoneesta, joten kuvaan sijoitettiin pöytä ja tämän ympärille kulmasohva (kuva 5). Seinille tulivat isokokoinen tietokoneruutu, matala pöytätaaso, ovi Sisääntuloaulaan ja lukittuna pysyvä ”ovi nukkumistiloihin”, jonka tarkoitus on olla oikeasti vain lavaste.



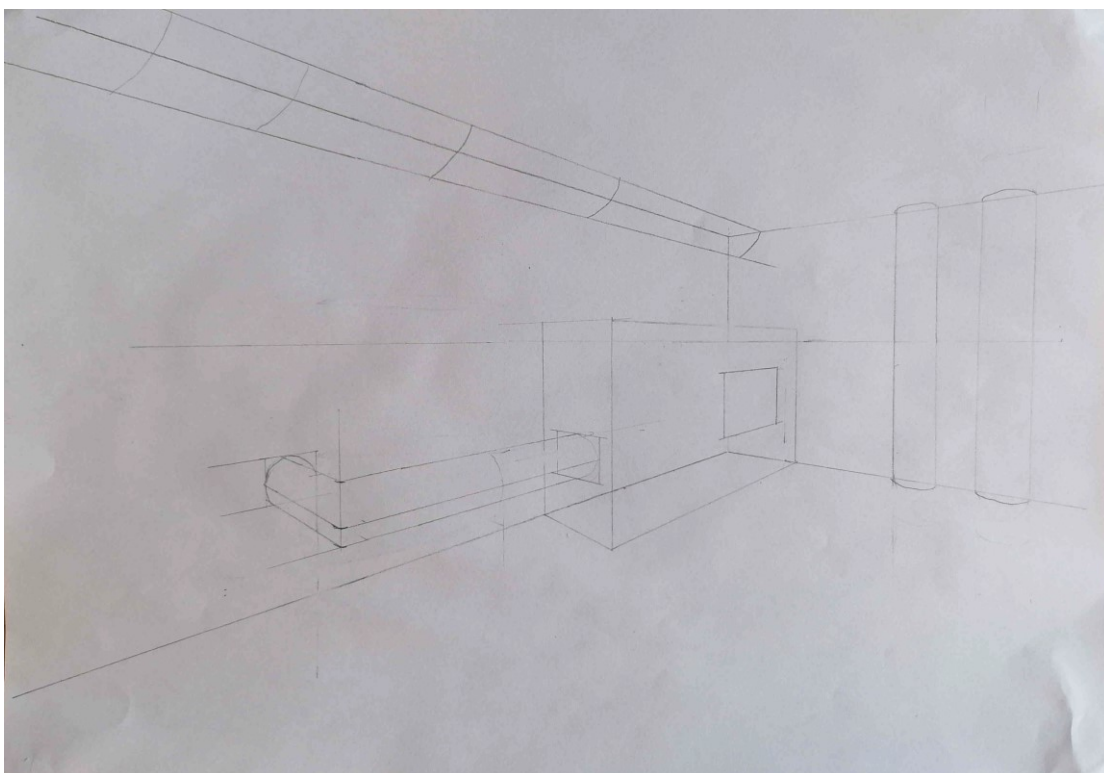
Kuva 5. Asuintilat, luonnos

Asuintilojen jälkeen vaihdettiin kahden pisteen abstraktioon piirtäessä Kaivosta esittävä kuva (kuva 6). Kyseistä tekniikkaa päädyttiin hyödyntämään, koska havaittiin sen avulla voitavan luoda vaikutelma kivisistä seinästä. Havaittiin aikapian tekniikan hankalaksi. Epämääräinen luonnon muoto, kuten tässä tapauksessa kivi, edellytti useiden kuvan täyttävien kolmioiden piirtämistä. Niitä kumitettiin ja piirrettiin uusiksi, kunnes tajusin mieltäväni liian monimutkaisesti ja valikoin pakopisteistä lähtevistä kolmioista vain tietyt kolmiot. Näiden kolmioiden pohjalta piirrettiin siistitty versio ja seinästä tuli välittömästi selkeämmän näköiset kuin mitä niistä olisi voinut tulla yrittäessä piirtää niitä useiden muotojen pohjalta. Lisäksi kuvaan sijoitettiin lukittu kaappi ja liukuhihnan pää.



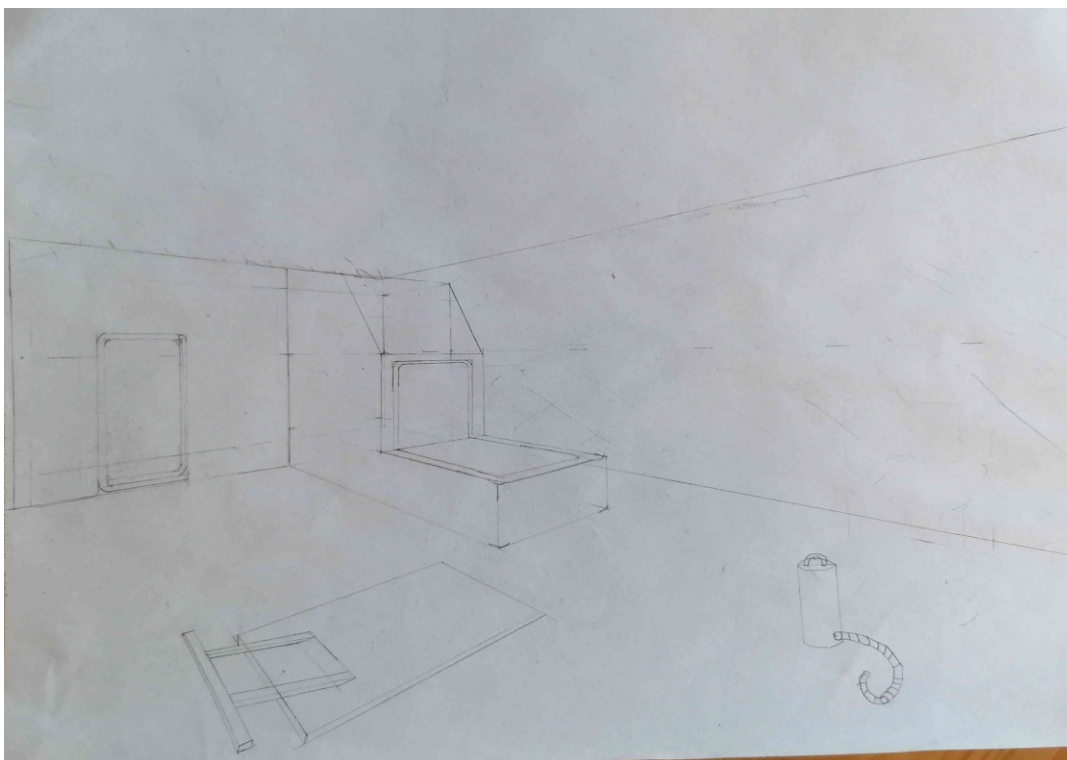
Kuva 6. Kaivos, luonnos

Yhden pisteen perspektiiviin palattiin piirtäessä Jäähuone (kuva 7). Lopputulos on varsin yksinkertainen, mutta mielessäni onkin kuva valtavasta pakastimesta, jonka sisään pelaajat kävelevät. Seinustalle vain piirrettiin kaksi putkea ja kuvaan sijoitettiin jäänsulatuskone, josta lähtee putki kohti seinää.



Kuva 7. Jäähuone, luonnos

Planeetan pinta osoittautui eniten aikaa vieväksi yksinkertaisesta ulkonäöstään huolimatta (kuva 8). Kuvaan haluttiin saada maaston jatkuvuuden tunne, mutta ei ollut varmuutta, miten tämä onnistuisi. Aluksi kuvaan sijoitettiin hissin ja liukuhihnan pää, minkä ulkonäköön vaikutti kaivokseen piirretty liukuhihnan pää. Lisäksi kuvaan päätyi kaatunut aurinkopaneeli ja kanisteri. Näiden objektien lisäyksen jälkeen mietittiin edelleen, miten toteutetaan kauas jatkuvan maaston tunne katsojan silmissä. Vastaus ongelmaan havaittiin olevan yksinkertainen. Keskellä kuvaa kulkee kuvan katsojan oma perspektiivi, josta kuvaa havainnoidaan. Luonnoksessa tuo perspektiivi näkyy katkoviivoina. Kokeillessa piirtää kuva puhtaaksi, poistettiin huoneen lattia ja seinän rajat ja piirrettiin viiva kulkemaan halki kohdasta, jossa perspektiivi kulkee. Kuvaan tuli heti haettava pitkälle jatkuvuuden tunnetta.



Kuva 8. Planeetan pinta, luonnos

Viimeisenä piirrettiin yhden pisteen perspektiivistä Laboratorio (kuva 9). Kuvan tiedettiin heti tarvitsevan liukuhihnat, jotka löytyvät Kaivoksesta ja Planeetan pinnalta. Ne sijoitettiin eri puolille huonetta ja kuvaan lisättiin kaksi lasilevyä seinustoille. Etualalle sijoitettiin matala pöytätaaso ja isojen säiliöiden tila. Lattialle ja

seinälle tulivat ritilät. Viimeisenä lisäyksenä kauimmaisimmalle seinälle sijoitettiin kone, johon regoliitilla täytetyt säiliöt asennetaan tyhjennettäviksi. Katsoessa kuvia uskon niiden antavan paremman käsityksen käsikirjoituksen lukijalle pakohuonepelin tapahtumaympäristöstä ja tiloista.



Kuva 9. Laboratorio, luonnos

6 Lähtökohtien toteutuminen ja lähdemateriaali lopullisessa teoksessa

Ideaa useiden huoneiden verkosta hyödynnettiin pelin tapahtumaympäristönä. Tämä mahdollisti eriteemaisten huoneiden hyödyntämisen, joka yhdistyy raportista kerättyyn tietoon. Peli edustaa siis rinnakkaisten polkujen rakennetta kuten haluttiin.

Raa'an voiman hyödyntämisen mahdollisuus osana pelin etenemistä tulee yleensä esiin oikeaa koodia etsiessä. Peli sisältää tällaisia tehtäviä, joissa pelaajat voivat olla etsimättä viimeistä koodin osaa ja vain arvata viimeisen koodin osan. Tältä mahdollisuudelta ei siis voinut välttyä vastaavien tehtävien kanssa.

Esineitä ei ole nimetty erikseen teknisiksi huonetta varten laadituiksi laitteiksi ja ilmapiiriä varten oleviksi vihjeitä sisältäviksi esineiksi, sillä tämä koskee enemmän varsinaista huoneen rakentamisvaihetta. Pelaajien hämäämiseksi tarkoitettuja esineitä ja vääriä vihjeitä ei esiinny. Huoneisiin sijoitetaan vihjeitä ja pelaajat voivat pyytää lisää vinkkejä pelin ohjaajalta.

Pelaajille annetaan rooli olla osa korjausryhmää, mutta tämä rooli ei määritä heidän tapojaan toimia vaan he ovat pelissä omana itsenään. Tavoitteeksi pelaajille annetaan selvittää, kuka sabotoi tutkimuslaitoksen ja tehtäviksi korjata siellä olevaa laitteistoa. Pelissä on ohjaaja, joka saa antaa vinkkejä ja hänelle annetaan ohje arvioida minkälaista apua antaa pelaajille tilanteen mukaan. Sisustus, tilat ja miljöö vaikuttivat olennaisesti tehtävien kehittämisessä ja kuvien suunnittelussa. Pakopeli on suunniteltu kalliin tavan mukaan, koska juoni on suunniteltu ensin ja jotta lopputuloksesta voisi tulla rakentaessa upean näköinen.

Tehtävät on suunniteltu Marsin asuttamismahdollisuuksia koskevien tietojen pohjalta siten, että pelaajat saavat tehtäviä tekemällä aiheesta tietoa pelin ohjaajan selostaessa mihin laitteita käytetään. Tehtävien sisältö pohjautuu Nasan raportin Marsia koskevaan tietoon, mutta osaa raportista saaduista tiedoista piti soveltaa, jotta niiden toteutus olisi helpompaa: 1. Jäähuoneen jää ei ole kiinteästi kiinni osana muka Marsin napojen jäätikköä vaan huoneessa on jäätä, joka on peräisin jäätiköltä. Valtavan kylmänä pysyvän jäätikön reunaa esittävän jääpalan ylläpito on todennäköisesti hankalaa. 2. Materiaalien kerääminen Marsin maaperästä on helpompaa toteuttaa hiekan kaivamisena kuin kalliomaaperän murskaamisena. Itse peliä seuraa jälkikeskustelu, jossa pelaajat saavat lisää tietoa aiheesta. Osa tehtävistä vaatii yhteistyön tekemistä ryhmätyön harjoittamiseksi, kuten lukon avaaminen kahdella avaimella. Keksittyjä tehtäviä on erityyppisiä ja ne vaativat kukin miettimistä annettujen vihjeiden pohjalta.

Käsikirjoituksen alussa hyödynnetään listaa tehtävistä, niiden valmisteluista, tarvikkeista ja hahmoista. Tämä helpottaa pelin valmistelua. Hyödynsin osia Joona Koirasen suunnitteluprosessista: 1. Speksien määrittely, 2. Alustava Pelirunko, 3. Pelirungon hiominen, 4. Materiaalien tuotto, 5. Testaus ja 6. Pelin hiominen

testauksen perusteella, jonka jälkeen palataan testaukseen. (Koiranen 2019, 134). En huomionnut materiaaliosiota, koska en toteuttanut peliä fyysisesti. Lisäksi Koirasen speksien määrittelyyn kuuluu pelin kesto, ei pelille määritelty aloittaessa suunnittelua. Ajatuksena oli suunnitella peli ja arvioida, kauanko sen pelaamisessa kestää. Turvallisuuden huomioimiseksi tehtiin listaus turvallisuusvaatimuksista. Pelin testaaminen olisi hyvä tehdä, mutta tässä tilanteessa edessä ovat realiteetit. Mieluisinta olisi rakentaa pelin tilat valmiiksi ja testata niitä ja muokata peliä annetun palautteen perusteella. Todellisessa huoneverkostossa toteutettu testi antaisi parhaan mahdollisuuden palautteen saamiselle. Tällaista tilaa ja pääomaa pelin testauksen toteuttamiseen ei löydy, joten testaamisen voi suorittaa vain, mikäli pelin toteutus fyysisessä muodossa toteutuu jokin päivä.

Käsikirjoitusoppaita hyödynnettiin ja kehitettiin peliin konflikti roistosta, jonka henkilöllisyys pelaajien on saatava selville. Roiston mukanaolo selittää pelaajille miksi laitoksen koneisto on hajalla ja antaa pelaajille mysteerin tason ratkottavaksi peliin. Prosessi aloitettiin kirjoittamalla premissi, treatment ja synopsis. Kyseinen vaihe helpotti huomattavasti kirjoitustyön aloittamista pystyessä läpikäymään ajatuksia. Peliin lisättiin vaihtoehtoinen loppu, mikäli pelaajat eivät onnistu ratkaisemaan tehtäviä. Tähtäimenä oli suunnitella autenttisen oloinen peli, jossa pelaajat kokisivat oikeasti olevansa toisella planeetalla suorittamassa korjaustehtäviä.

Vierasperäisten sanojen käyttöä vältettiin. Kohderyhmä eli alakoululaisista ylöspäin otettiin huomioon suunnittelemalla pelistä tekemiseen pohjautuva kevyt kokemus välttämällä monimutkaisia juonen kuvioita ja keksimällä materiaalia, joka ei johtaisi korkeaan ikärajaluokitukseen. Riskit huomioitiin ja listauksesta tehtiin selkeä. Huoneista piirrettiin kuvia idean esittelyyn ja käsikirjoituksen lukemisen helpottamiseen käyttämällä hyödyksi huoneiden piirtämisen opasta.

7 Pohdinta

Kirjoittaessa ja suunniteltaessa huonepakopeliä tieteellisen raportin pohjalta tarvitaan taustatietoa ja kykyä keksiä miten raportissa esitetty tieto muutetaan pakopelin vaatimusten mukaisiksi tehtäviksi, miljöökksi ja niitä tukevaksi tarinaksi kohderyhmä huomioiden. Mielikuvitus on tärkeässä asemassa, mutta se on rajoitettu toimimaan miljöön ja tarinan rajoitusten ehdoilla. Keksiessä tehtäviä raportista kerätyt tiedot olivat tärkeimmässä asemassa lähtökohdan ollessa faktoihin pohjautuvan huonepakopelin suunnittelu Marsin mahdollista asuttamista koskevan tiedon ympärille. Ideoita piti yhdistellä ja poistaa siten, että ne sopivat ympäristöön ja tilanteeseen. Jotta peli ei tuntuisi opettavaiselta teokselta, jonka aikana pelkästään selitetään asioita, suunniteltiin tehtävistä korjaamiseen ja suoraan tekemiseen liittyviä. Verratessa tehtävien sisältöä raportista saatuihin ideoihin oltiin uskollisia raportin sisällölle. Vapauksia raportin tarjoamista tiedoista joutui ottamaan varsin vähän, mutta pakopelin lopussa annettavan palautteen etuna on kertoa pelaajille, kuinka totuudenmukainen peli oli. Tehtävät ovat pääosin Marsin teoreettiseen asuttamiseen liittyviä tehtäviä, joihin liittyy koneiden käyttöä sekä korjausta ja Marsista saatavilla olevaa materiaalia, mutta osa tehtävistä on vihjeiden etsimistä.

Tarkastellessa läpikäytyä kirjoitus- ja suunnitteluprosessia alusta loppuun havaitsen ideoiden kehittyneen huomattavasti siitä mistä ne lähtivät. Käsikirjoituksia syntyi neljä kappaletta ja vasta muokatessa kolmannesta versiosta neljättä versiota muutosten ollessa varsin pieniä tiesin tekstin valmiiksi. Työ tuntuu kehittäneen minua kirjoittajana käytettyäni erilaista lähdemateriaalia kuin mihin olen tottunut. Kehityin töitäni koskevana ammattilaisena ajattelemaan eri tavalla töideni tarjoamista. Seuraavan kerran, kun tulee selväksi, ettei tarjoamani työ kelpaakaan niin riippuen tilanteesta, joko jätän työn odottamaan toista sopivaa kohdetta ja siirryn toisen työn pariin tai jos koen sen muuten mielekkääksi työkentelyksi itsenäisenä työnä, teen sen valmiiksi ja etsin valmiille työn konseptille uuden potentiaalisen ostajan.

Pohdittua huonepakopeleistä oppimaani/lukemaani minulla on vaihtoehtoja joista valita mitä tehdä pelilleni. Ensimmäisenä vaihtoehtona voisin perustaa oman yrityksen, mutta riskit ovat isot. Jotta pakohuonepeli olisi taloudellisesti

kannattava, siihen on käytettävä rahaa näyttävien lavasteiden rakentamiseen pahvilaatikoista kerrostalon olohuoneeseen tehdyn tilan sijaan.

Toisena vaihtoehtona peli voitaisiin myydä jo olemassa olevalle huonepakopelejä tarjoavalle yritykselle. Yrityksellä voi olla jo olemassa tilat ja todennäköisesti tunnettavuutta huonepakopelimarkkinoilla. Oikeuteni peliin voitaisiin myydä kokonaan yrittäjälle enkä olisi teoksen kanssa tekemisissä enää koskaan, mutta voisin saada rojalteja pelistä. Huonepakopeli on kuitenkin tavallisesti kertakokemus ja pelin tullessa tiensä päähän, se poistettaisiin ja minulle ei enää maksettaisi siitä. Poikkeuksena peli voitaisiin myydä toiselle yrittäjälle, jolta saisin taas rojalteja.

Kolmantena ja mielestäni parhaana vaihtoehtona myisin pelin, mutta säilyttäisin oikeuteni peliin ja osallistuisin sen jatkokehittämiseen. Tämä mahdollistaisi pelin lavasteiden jatkohyödyntämisen, jatko-osan, sivuosan ym. kehittelyitä. Peli on suunnattu tällä hetkellä alakoululaisille ja ylöspäin. Peliä voitaisiin vaikeuttaa ja kehittää kokonaan vanhemmille pelaajille oma versionsa, joka olisi hankalampi. Lavasteet itsessään luovat mahdollisuuden genren muunteluun. Tällä hetkellä peli on mysteerin ympärillä pyörivä scifi-etsiväpeli, mutta pienellä muuntelulla ja uudella käsikirjoituksella pelistä voi tehdä esimerkiksi scifi-kauhupelin.

Marsia koskevan tiedon lisääntyessä peli voidaan päivittää vastaamaan uusinta tietoa ja poistaa tai muokata keksittyjä tehtäviä. Näen teoksessa myös omia toteutushaasteitaan. Huoneita tulisi olla seitsemän pienten välitilojen lisäksi. Se tarkoittaa huomattavan suurta huonekompleksia. Mikäli peli ikinä toteutuu tässä muodossa, sille on löydettävä tarpeeksi suuret tilat rakentamista varten. Jos jokin päivä löytyy yritys, joka pelin ostaa, on otettava huomioon muutokset ja omat oikeuteni. Yritys voi kokea pelin liian massiiviseksi ja haluaa pienentää sitä. Mikäli näin toimitaan, osallistun muutosten suunnitteluun säilyttääkseni omat oikeuteni teokseeni. Tällä hetkellä haluan kuitenkin olla etsimättä vielä potentiaalista ostajaa ja pitää teoksen vielä tällaisena kuin se on. Syy tähän on, että voin esitellä käsikirjoituksen, kuvat ja ideat alkuperäisessä muodossaan

näyttäen oman visioni, mikä suurella todennäköisyydellä muuttuu yrityksen asuttua kuvaan. Näen potentiaalia suurikokoisen seikkailun tarjoamisessa yleisölle.

Pohdin suunnitteluprosessin aikana termiä huonepakopeli ja sen vaihtoehtoisia termejä, kuten live seikkailupeliä ja pulmatehtävähuonetta. En koe niitä sopivaksi kuvaamaan teostani, koska siinä ei yritetä paeta eikä seikkailulla. Pulmatehtävähuone puolestaan on pitkä termi. Keksinkin tästä syystä tilalle termin ”Elämispeli”. Huoneen kokeminen on siihen osallistujalle oma elämyksensä. En viittaa termillä englanninkielisen sanaan ”live” vaan tapaan sanoa jonkin kokemuksen olleen elämys itsessään. Englanninkielisenä terminä elämispeli olisi tällöin experience room, joka voitaisiin myös kääntää muotoon kokemuspeli. Elämispeli on kuitenkin omaan korvaani paremmin sointuva kuin kokemuspeli. Jos kuitenkin pitää taipua jo käytössä olevaan vaihtoehtoiseen englanninkieliseen termiin escape roomin sijaan, koen termin adventure room/game sopivimmalta. Tämän termin sanat yhdistäisin ja järjestäisin uusiksi käyttäen nimitystä adventure game room, seikkailupelihuone.

Pohtiessani itseäni kirjoittajana olen tottunut proosan ja elokuvallisen käsikirjoituksen kirjoittamiseen huonepakopelin ollessa itselleni täysin uutta. Ideoiden kirjoittaminen ylös ja tekstin uusiksi kirjoittaminen ei eronnut itselleni aiemmin tuntuista muodoista. Huomattava ero oli tekstin pyöriminen tehtävien ympärillä ja näiden keksiminen ja kehitteleminen. Nasan raportin hyödyntäminen pohjana toi omia rajojaan halutessa mahdollisimman paljon aitoudentunnetta tehtäviin. Rajat olivat hyväksi koska ne loivat säännöt, joiden sisällä pelin on toimittava. Tunustan pohtineeni kirjoittamisen aikana halunneeni muuttaa kaiken ja alkaa kirjoittamaan elokuvakäsikirjoitusta tai proosaa, jonka ansiosta voisi kehitellä henkilöhahmojen välistä draamaa. Tästä syystä koen, että voisin kyllä tehdä tulevaisuudessa lisää huonepakopelejä, mutta en koe sitä niin sanotusti omaksi jutukseni.

Suunnitellessani peliä maailmaa on riepotellut koronaviruspandemia. Viranomaiset ovat antaneet säädöksiä, joiden mukaan yritysten on järjestettävä toi-

mintansa, jotta niiden toiminta olisi turvallista niin henkilökunnalle kuin asiakkaille. Säädöksiä noudattamalla pakopeliyritys voi jatkaa toimintaansa. Kuitenkin oireeton asiakas voi levittää virusta ja varotoimista huolimatta pienenkin virheen tekeminen voi levittää virusta. Tällä hetkellä pienenkin virheen riskin ollessa olemassa en näe pelini tapahtuessa suljetuissa tiloissa sen fyysisessä toteuttamisessa kannattavuutta. Vasta sitten, kun pandemia on saatu kuriin, se voidaan toivoakseni toteuttaa joko suunnitelmieni mukaisena tai muunneltuna teoksena sopivan ja halukkaan yrityksen löydyttyä. Pandemiasta eroon päästyä uudet matkailu- ja viihdekohteet todennäköisesti vetävät puoleensa asiakkaita, joten uusi huonepakopeli on kuin suunnattu viruksen jälkeiseen aikaan.

Lähteet

- Aaltonen, J. 2007. Käsikirjoittajan työkalut: audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Helsinki: SKS.
- Adams, V., Burger, S., Crawford, K. & Setter, R. 2018. Can You Escape? Creating an Escape Room to Facilitate Active Learning. *Journal for Nurses in Professional Development*. https://journals.lww.com/jns-donline/Abstract/2018/03000/Can_You_Escape__Creating_an_Escape_Room_to.15.aspx. 20.2.2021.
- Adler, V., Blonder, R., Haimovich, I., Levy, H., Rap, S. & Yayan, M. 2019. Do-It-Yourself: Creating and Implementing a Periodic Table of the Elements Chemical Escape Room. ACS Publications. <https://pubs.acs.org/doi/abs/10.1021/acs.jchemed.9b00660>. 21.2.2021.
- Alatalo, E. 2017. Kansalaisjärjestön pakohuonepeli: Peli ja tuotantosuunnitelman ja suunnittelumallin kehittäminen. Metropolia Ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2017112818490>. 12.1.2020.
- Aluehallintovirasto. 2021. Usein kysyttyjä kysymyksiä koronaviruksesta. <https://avi.fi/usein-kysyttya-koronaviruksesta#accordion-DpAo81qF9aPZ>. 20.2.2021.
- Barra, E., Gordillo, A., López-Pernas, S. & Quemada, J. 2019. Analyzing Learning Effectiveness and Students' Perceptions of an Educational Escape Room in a Programming Course in Higher Education. *Institute of Electrical and Electronics Engineers*. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/8936344>. 20.2.2021.
- Bell, C. & Ross, R. 2019. Turning the classroom into an escape room with decoder hardware to increase student engagement. *Institute of Electrical and Electronics Engineers*. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/8848020>. 21.2.2021.
- Burbach, B., Connelly, L., Kennedy, C. & Walters, L. 2018. Escape Room Recruitment Event: Description and Lessons Learned. *Journal of Nursing Education*. <https://journals.healio.com/doi/10.3928/01484834-20180221-12>. 20.2.2021.
- Clare, A., Elumir, E. & Wiemker, M. 2015. Escape Room Games: "Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?". *THE CODEX: A secret community of Escape Room Enthusiasts*. <https://thecodex.ca/wp-content/uploads/2016/08/00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf>. 20.2.2021.
- Doroudian, A., Hausknecht, S., Jeremic, J., Kaufman, D., Owens, H. & Zhang, F. 2017. Employing a User-Centered Design Process to Create a Multiplayer Online Escape Game for Older Adults. Springer International Publishing. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-58536-9_24. 21.2.2021.
- Eukel, H., Frazier, K., Frenzel, J. & Miller, M. 2020. Unlocking Student Engagement: Creation, Adaptation, and Application of an Educational Escape Room Across Three Pharmacy Campuses. *Sage Journals*. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1046878119898509>. 20.2.2021.

- Fotaris, P. & Mastoras, T. 2019. Escape Rooms for Learning: A Systematic Review. School of Computing, Engineering and Mathematics, University of Brighton, Brighton, UK. & Department of Applied Informatics, University of Macedonia, Thessaloniki, Greece. https://vcheducation.ajums.ac.ir/_fparamedicine/Documents/Escape_Rooms_for_Learning_ECGBL_Fotaris_Mastoras_final_draft_20191223_233949.pdf. 20.2.2021.
- Heikkinen, O. & Shumeyko, J. 2017. Designing an escape room with the Experience Pyramid model. Metropolia Ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2016060211439>. 18.1.2020.
- Kiuru, M. & Lähdeniemi, M. 2018. Pelastakaa Karvamato– Pakohuone ryhmäytymisen välineenä alakoulussa. Lahden ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2018060612785>. 12.1.2020.
- Kirjavainen, A. 2004. Oppimispelien käsikirjoittaminen– Monen pelaajan 3D-oppimisympäristöt. Jyväskylän yliopisto. Opinnäytetyö. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:juu-2004952663>. 18.1.2020.
- Koiranen, J. 2019. Pedagogiset pakopelit: opas. Helsinki: Ääres eduEscape.
- Kortesuo, K. 2018. Pakohuone: Suunnittele, toteuta, pakene. Hämeenlinna: Karisto.
- LaPaglia, J. 2020. Escape the Evil Professor! Escape Room Review Activity. Sage Journals. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0098628320901383>. 20.2.2021.
- Neustaedter, C., Pan, R. & Lo, H. 2017. Collaboration, Awareness, and Communication in Real-Life Escape Rooms. Association for Computing Machinery, New York, NY, United States. <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3064663.3064767>. 20.2.2021.
- Neustaedter, C., Shakeri, H., Singhal, S., Pan R. & Tang, A. 2017. Escaping Together: The Design and Evaluation of a Distributed Real-Life Escape Room. Association for Computing Machinery, New York, NY, United States. <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3116595.3116601>. 20.2.2021.
- Nicholson, S. 2015. Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities. Wilfrid Laurier University. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>. 4.3.2020.
- Mizrahi, J. 2013. Web Content: A Writer's Guide. Business Expert Press. <https://ebookcentral-proquest-com.tietopalvelu.karelia.fi/lib/pkamk-ebooks/reader.action?docID=1364064>. 16.1.2020.
- Moses, R. & Bushnell D. 2016. Frontier In-Situ Resource Utilization for Enabling Sustained Human Presence on Mars. Langley Research Center. <https://ntrs.nasa.gov/archive/nasa/casi.ntrs.nasa.gov/20160005963.pdf>. 6.3.2020.
- Pakhalov, A. & Rozhkova, N. 2020. Escape rooms as tourist attractions: Enhancing visitors' experience through new technologies. ZBW Leibniz-Informationszentrum Wirtschaft Leibniz Information Centre for Economics. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3748091. 21.2.2021.
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. 2021. Koronariskin vähentäminen vapaa-ajan liikunnassa ja muussa harrastustoiminnassa. <https://thl.fi/fi/web/infektiotaudit-ja-rokotukset/ajankohtaista/ajankohtaista-koronaviruksesta-covid-19/tarttuminen-ja-suojautuminen-koronavirus/koronariskin>

- vahentaminen-vapaa-ajan-liikunnassa-ja-muussa-harrastustoiminnassa. 20.2.2021.
- Travis, S. 2015. Sketching for Architecture + Interior Design. Laurence King Publishing. <https://ebookcentral-proquest-com.tietopalvelu.karelia.fi/lib/pkamk-ebooks/reader.action?docID=4394132>. 28.4.2020.
- Valtioneuvosto. 2021. Rajoitukset ja suositukset koronaepidemian aikana. <https://valtioneuvosto.fi/tietoa-koronaviruksesta/rajoitukset-ja-suositukset>. 20.2.2021.
- Vacklin, A. & Rosenvall J. 2015. Käsikirjoittamisen taito. Helsinki: Like.
- Wikipedia. 2019. Dramaturgia. <https://fi.wikipedia.org/wiki/Dramaturgia>. 20.2.2021.
- Wikipedia. 2020. Multimedia. <https://fi.wikipedia.org/wiki/Multimedia>. 20.2.2021.

Liite 1 **Premissin, synopsisin ja treatmentin ensimmäiset versiot**

Premissi

Korjausryhmä (pelaajat) lähetetään korporaation toimesta Marsille rakennettuun sabotaasin kohdanneeseen tutkimuslaitokseen, jossa he korjatessaan laitteistoa ratkaisevat rikosta ja kohtaavat faktoja toisen planeetan asutuksen haasteista.

Synopsis

Korjausryhmä (pelaajat) lähetetään Marsille rakennettuun tutkimuslaitokseen. Laitoksessa on tapahtunut sabotaasi ja korjaajien tehtävänä on korjata vahingot ja samalla tutkia, löytävätkö he vastausta siihen kuka oli rikoksen takana. Pelin edetessä pelaajat kohtaavat pulmia, joita heidän tulee ratkaista päästäkseen eteenpäin. Pulmiin kuuluu muun muassa laitteiden korjaamista. Pelaajat kohtaavat samalla faktoja toisen planeetan asutuksesta.

Treatment

Korjausryhmä lähetetään planeetta Marsille rakennettuun tutkimuslaitokseen/siirtokuntaan. Yhteydenpito Maahan tapahtuu Maapallolta saapuvien videoviestien muodossa. Sisään päästyään korjaajat pääsevät tutkimaan vapaasti huonetta. Ovet muihin huoneisiin ovat lukossa ja huoneessa on tietokonenäyttö. Näyttö on rakennettu pöytätason sisäpuolelle. Pöydän sivussa on metallilevy, jonka voi ruuvata pois paikaltaan. Levyn poissiirron jälkeen alta paljastuvat sisään työnnetty kanki sekä sininen, vihreä ja punainen johto, jotka on irrotettu paikoiltaan. Pelaajien on irrotettava kanki ja asennettava johdot paikoilleen. Kun johdot ovat paikoillaan ja kanki poistettu tietokoneen näyttö käynnistyy ja siihen ilmestyy teksti "Virta vähissä". Huoneen seinällä on läpinäkyvällä levyllä varustettu labyrintti esittämässä muurahaisfarmia (ilman muurahaisia), jonka sisäpuolelle on vipu, metallikuulia ja vivun alla luukku. Huoneesta löytyy magneetti. Pelaajien on liikutettava magneetin avulla kuulat vaa'an kohdalle. Kun painoraja ylittyy, vivun alla oleva luukku aukeaa ja vipu putoaa alas. Yhdessä ovista lukee "Sähkönjakokeskus", jonka ovesa on paikka rattaista irrotetulle kangelle. Kun kanki asetetaan paikalleen ovi aukeaa. Huoneen sisällä on generaattori. Generaattorissa on vivulle sopiva kohta, johon vivun asettamalla ja sitä pyörittämällä generaattori käynnistyy. Tässä vaiheessa tietokone ilmoittaa saapuneesta viestistä. Pelaajat avaavat viestin. Näytöllä pyörivässä viestissä näkyvät pöydän ääressä istuvat yhtiön johtajat ilmoittavat, että jos pelaajat pystyvät näkemään viestin he ovat saaneet virran toimimaan ja esittäytyvät tutkimuslaitoksen rahoittajiksi. Yksi heistä syö lakritsaa. Yhtiömiehet kertovat, että töitä on kuitenkin vielä edessä ja pyytävät ilmoittamaan etenemisestä tietokoneiden kautta joita he kertovat löytyvän joka huoneesta. Ovet ovat nyt aukaistavissa ja niistä pääsee eri tiloihin: kasvihuone, energihuone, ja mitä nyt muuta keksin niiden nimiksi. Jokaisessa huoneessa on joukko tehtäviä ja pelaajat ilmoittavat etenemisestä seiniltä löytyvien tietokonenäyttöjen kautta. Huoneista löytyy lopulta vihjeitä sabotaasin toteuttajasta, jotka viittaavat lakritsan syöjään. Kun viimeinenkin huone on korjattu, pelaajat pystyvät lähettämään tietonsa Maapallolle ja saattamaan lakritsaa syöneen johtoportaan jäsenen telkien taa.

Liite 2 Käsikirjoituksen muutosten vertailutaulukko

	Ensimmäinen versio muistiinpanojen myötä syntyneiden ideoiden pohjalta	Toinen versio	Kolmas versio	Neljäs versio
Lisäykset	Pelin lähtöaulaksi avaruussukkulan sisätiloja muistuttava matkustustila.	Lisätty alkuun premissi, treatment ja synopsis Tehtävien hahmottamisen helpottamiseksi kukin tehtävä lajiteltu omaan osioonsa oman selostuksensa kanssa. Palkinto, jonka pelaajat saavat pelin läpäistyään muistoksi. Lopussa pelaajille annettava palaute ja kerrottavat faktat Marsin oikeista asutusmahdollisuuksista.		Turvallisuude huomioimisek huomautus sekä listaus pelin tarvikkeista. Esivalmistelut lista Vaihtoehtoin loppu
Hahmot	Pelin ohjaaja laitoksen sisäinen tekoäly R08I Johtajat, jotka numeroitu	Kuvaus R08Ista pelin ohjaajaa varten, saanut lisää ja laajempaa dialogia, jossa selostaa pelaajille pelin kulkua ja antaa neuvoja.	Nimetty videoviesteissä esiintyvistä johtoportaan jäsenistä kaksi merkittävintä eli numerot yksi ja kolme.	
Huoneiden muutokset	Huoneiden tapahtumat ja tehtävät lopullisten ideoiden pohjalta, avonaisiksi jääneisiin ideoihin yksityiskohdat.		Osan vihjeistä uusiksi sijoittaminen. Lisää vihjeitä sabotaasin tekijästä	
Jäähuone	Alkuun lisätty käytävä, josta saa toppatakkeja		Lisätty lukittuun kaappiin sormus.	Lisätty kylmä sään saappaa
Kaivos		Poistettu idea tikkaista, joita pitkin Kaivokseen laskeuduttaisiin, tilalle sisäänmeno ovesta läpi kulkien.	Pinssi löytyy nyt suljetusta kaapista Metallinetsimisen helpottamiseksi lisätty metallinpaljastin	
Kasvihuone	Lukolliseen rasiaan lisätty vihje.			

Planeetan pinta		Maininta avaruuspuvuista käytävällä heti alussa ja uusia yksityiskohtia huoneen sisällössä.	Pelaajat saavat robotilta pinssin sijaan kangasmerkin.	
Laboratorio			Pudotettu suodatettavan metallin määrä viidestä kolmeen kiloon. Kadonneita putkia etsiessä uusi yksityiskohtaisempi tehtävä, jossa pelaajien liikutettava säiliöitä.	
Asuintilat	Asuintilat -huone esittäen yhteisiä tiloja, joista ovia yksityistiloihin.		Asuintiloissa löytyy lisää lakritsakäärepapereita.	
Loppuratkaisu	Viimeisen juonenkäännöksen. Johtaja numero 3 lähettää videoviestin, ilmoittaa lähettäneensä laitosta kohti kauko-ohjattuja robottikoneita. Pelaajat käyttävät aseistettua puolustusjärjestelmää tulittaen robottikoneet alas.	Lopusta pudotettu lopputaistelu, tilalle viimeiseksi tehtäväksi päättelytehtävä.		

Liite 3 Käsikirjoitus

Mars-tutkimuslaitos

Huonepakopelin käsikirjoitus

Neljäs versio

Kirjoittanut
Jasse Varjola

Käsikirjoitus

Huoneessa olijoita ei saa lukita oikeasti huoneeseen tapaturman varalta ja välittömän poistumisen tai ensiavun järjestämiseksi. Lasten seurassa on oltava aikuinen

Kesto: 2 tuntia

Premissi

Korjausryhmä (pelaajat) lähetetään korporaation toimesta Marsille rakennettuun sabotaasin kohdanneeseen tutkimuslaitokseen, jossa he korjatessaan laitteistoa ratkaisevat rikosta ja kohtaavat faktoja toisen planeetan asutuksen haasteista.

Synopsis

Korjausryhmä (pelaajat) lähetetään Marsille rakennettuun tutkimuslaitokseen. Laitoksessa on tapahtunut sabotaasi ja korjaajien tehtävänä on korjata vahingot ja samalla tutkia, löytävätkö he vastausta siihen kuka oli rikoksen takana. Pelin edetessä pelaajat kohtaavat huoneverkostossa pulmia, joita heidän tulee ratkaista päästäkseen eteenpäin. Pulmiin kuuluu laitteiden korjaamista ja niiden käyttöä sekä avainten, esineiden ja koodien etsimistä. Pelaajat kohtaavat samalla faktoja toisen planeetan asutuksen haasteista.

Treatment

Korjausryhmä lähetetään planeetta Marsille rakennettuun tutkimuslaitokseen/siirtokuntaan. Yhteydenpito Maahan tapahtuu Maapallolta saapuvien videoviestien muodossa. Sisään päästyään korjaajat pääsevät tutkimaan vapaasti huonetta. Ovet muihin huoneisiin ovat lukossa ja huoneessa on tietokonenäyttö. Pelaajat korjaavat tietokoneen, jonka näyttö käynnistyy ja siihen ilmestyy teksti "Virta vähissä". Pelaajat palauttavat virran laitokseen. Tietokone ilmoittaa saapuneesta viestistä. Pelaajat avaavat viestin. Näytöllä pyörivässä viestissä näkyvät pöydän ääressä istuvat yhtiön johtajat ilmoittavat, että jos pelaajat pystyvät näkemään viestin he ovat saaneet virran toimimaan ja esittäytyvät tutkimuslaitoksen rahoittajiksi. Yksi heistä syö lakritsaa. Yhtiömiehet kertovat, että töitä on kuitenkin vielä edessä ja pyytävät ilmoittamaan etenemisestä tietokoneiden kautta joita he kertovat löytyvän joka huoneesta. Ovet ovat nyt aukaistavissa ja niistä pääsee eri tiloihin: Jäähuone, Kasvihuone, Kaivos, Laboratorio ja Planeetan pinta. Jokaisessa huoneessa on joukko tehtäviä ja pelaajat ilmoittavat etenemisestä seiniltä löytyvien tietokonenäyttöjen kautta. Jäähuoneeseen kuljetaan lyhyen käytävän läpi, josta pelaajat saavat toppatakkeja. Huoneessa on jäälohkare. Seinällä on kone, jonka punaisessa kyltissä lukee "Sulattaja 5000". Pelaajat ratkaisevat tehtävät ja

Käsikirjoitus

Laittavat jään paloja koneen sisälle. Tämän jälkeen pelaajat käynnistävät koneen. Kasvihuoneessa pelaajat korjaavat vesialtaan veden puutteen avaamalla tukoksen. Jotta tukos saadaan auki, pelaajat suorittavat Kasvihuoneen tehtävät. Kaivoksessa pelaajat korjaavat liukuhihnan, joka yhdistyy Laboratorion kanssa. Planeetan pinnalla korjataan aurinkokennoja ja kerätään regoliittia Laboratoriota varten. Laboratoriossa pelaajat korjaavat happea valmistavan koneen, käyttävät Planeetan pinnalta olevaa regoliittia hapen valmistukseen ja erottelevat Kaivoksesta peräisin olevaa metallia. Huoneista löytyy vihjeitä sabotaasin toteuttajasta, jotka viittaavat lakritsan syöjään. Kun viimeinenkin huone on korjattu, pelaajat pääsevät viimeiseen huoneeseen joka on asuintilat. Sieltä he lähettävät viestin Maapallolle ja saattavat lakritsaa syöneen johtoportaan jäsenen telkien taa.

Hahmot

R08I

Ohjaaja esittää pelissä laitoksen sisäistä tekoälyä, joka keskustelelee kaiuttimien kautta pelaajien kanssa. Pelaajat saavat kysyä R08Iltä apua milloin tahansa ja riippuen tilanteesta, ohjaajan on annettava vihjeitä tai suoria neuvoja pelaajille.

Alexi Lindqvist

Space Venturen johtoportaan jäsen, joka puhuu etukäteen äänitetyissä videoviesteissä pelaajille.

Teemy Grove

Lakritsaa himoitseva, juonitteleva, siirtokunnan sabotaasin toteuttanut Space Venturen johtoportaan jäsen.

Kolme muuta viesteissä esiintyvää johtoportaan jäsentä.

HAVAINTO RAPORTTIIN: videoviestien hahmot jäävät tahallaan arkkityypeiksi.

Käsikirjoitus

Tarvikkeet:

SISÄÄNTULOAULA

Pöydästä irrotettava levy
 Ruuvimeisseli ja ruuvit
 Kanki
 Sininen, vihreä ja punainen johto
 Metallikuulia
 Vipu
 Magneetti

JÄÄHUONE

Toppatakkeja
 Kylmän sään saappaat
 Jäälohkare
 Työkalulaatikko
 Vasara
 Yksi violetti ja yksi vihreä lapio
 Kaksi vihreää ämpäriä
 Sormus

KASVIHUONE

Muovikasveja ja sieniä
 Suljettu rasia
 Puutarhatonttu esittävä pieni patsas
 Kaksi laatikkoa, joissa sieniä
 Nauhuri
 Maalaus
 Kaksi avainta, joista toinen kiinnitetty korkkiin
 Paperille kirjoitettu vihje
 Ämpäri
 Viemärrassi

KAIIVOS

Hiekkaa
 Irrallaan lojuva metallilevy
 Muttereita
 Lappioita
 Metallinpaljastin
 Ämpäreitä ja ämpärien päälle sopivia siivilöitä
 Metallimöykkyjä
 Radiopuhelin, jossa lukee "Laboratorio"
 Vipu
 Pinsetti

Käsikirjoitus

PLANEETAN PINTA

Avaruuspukuja
Isoja ja pieniä aurinkopaneeleita
Mars-mönkijä
Kangasmerkki
"Regoliittia"
Imuri
Säiliöitä, joissa lukee "Regoliittia"

LABORATORIO

Kolmeen osaan revitty paperin pala
Viisi eriväristä pientä putkea: violetti, sininen, punainen,
keltainen, musta
Lappu, jolle kirjoitettu vihje
Lattiaritilä
Seinäritilä
Ruuvimeisseli
Kasa lakritsakääreitäpapereita
Koeputkia
Isoja säiliöitä
Kortti, jolla siirtoyhdistelmä on kirjoitettu ylös
Lukittu rasia
Kansio, joka on täynnä erilaisia muistiinpanoja joista yksi
numerovihje
Radiopuhelin

ASUINTILAT.

Lakritsakäärepapereita
Marsia esittäviä pokaaleita.

Käsikirjoitus

Esivalmistelut

SISÄÄNTULOAUULA

Tietokone:

Metallilevy, jonka alle piilotetaan irtonainen kanki ja sininen, vihreä ja punainen johto, jotka on irrotettu paikoiltaan, ruuvimeisselin lojuttava nurkassa

Muurahaisfarmi:

Sisäpuolelle sijoitettu metallikuulia ja vipu luukun päälle, magneetti sijoitettuna huoneeseen näkyville

JÄÄHUONE

Käytävällä toppatakkeja pelaajille

Huoneessa on jäälohkare, lohkareen vieressä työkalulaatikko

Vihjeiksi tarkoitettut irralliset esineet sijoitettu ympäri huonetta: ämpärit ja lapiot

Lukittu kaappi:

Vasara sekä sormus piilotettu kaappiin

KASVIHUONE

Allas:

Tukos paikoillaan

Avaimilla avattava kaappi lukossa, viemärirassi sen sisällä

Suljettu rasia:

Puutarhatonttu paikoillaan

Nauhuri valmiina

Maalaus seinällä

Avain ja paperi rasian sisällä

Korkkiin kiinnitetty avain tankissa

Vesitynnyri täynnä vettä ja ämpäri tynnyrin vieressä

KAIIVOS

Hiekkapohja:

Metallinpalat ja mutterit piilotettu sen sekaan

Lapiot, metallinpaljastin, ämpärit ja siivilät sijoitettu huoneeseen

Käsikirjoitus

Suljettu kaappi:

Radiopuhelin ja liukuhihnan vipu kaapin sisällä, kaappi lukittu

PLANEETAN PINTA

Käytävällä avaruuspuvut pelaajille

Aurinkopaneelit maassa ja niiden alla pienempiä paneeleja

Mars-mönkijä nurkassa, sen kourassa valmiina kangasmerkki

Regoliittia levitettyinä lattialle, imuri ja säiliöt valmiina imurointiin

LABORATORIO

Kolmeen osaan revitty paperin pala: keskimäinen pöydällä, toinen julisteen takana ja kolmas pöytälaatikossa

Viisi putkea sijoitettuna piiloihinsa:

Lattiaritilän alle, seinäritilän takana olevaan käytävään, koeputkien joukkoon, säiliöiden takana olevaan tilaan ja suljettuun rasiaan

Lakritsakäärepaperit seinäritilän takaisessa käytävässä

Säiliöiden liikuttamiseen tarkoitettu yhdistelmäkortti pöydällä

Kansio pöydällä

Koneet valmiina "kemiallisten reaktioiden simulointiin"

ASUINTILAT

Lakritsakäärepaperit lojumassa ympäri huonetta

Pokaalit valmiina salaluukun takana

Käsikirjoitus

Alkuasetelma

1. LÄHTÖAULA (esittää avaruussukkulan sisätiloja)

Pelaajat eli korjaaajat odottavat huoneen ulkopuolella. Heille kerrotaan pelin idea ja toimintaperiaate ohjaajan tai jonkun toisen henkilökunnan edustajan toimesta.

Ohjaaja

Marsiin rakennetussa Space Venture -yhtiön tutkimuslaitoksena toimivassa siirtokuntarakennuksessa on tapahtunut sabotaasi. Joku on tuhonnut laitteistoa, jota edellytetään laitoksen elämää tukevalta ympäristöltä. Teidän korjaajien tehtävänä on korjata Marsiin rakennetun tutkimuslaitoksen tilat. Samalla teidän tulee etsiä vihjeitä, joiden avulla sabotaasin toteuttanut henkilö saadaan kiinni. Kaikissa huoneissa on tietokonenäyttöjä, joiden kautta Space Venturen edustajat voivat ottaa teihin yhteyttä. Voitte pyytää apua rakennukseen ohjelmoidulta tekoälyltä R08I.

Korjaajat päästetään sisään huoneeseen ja ovi suljetaan heidän perässään.

Varsinainen peli

2. SISÄÄNTULOAULA

Huoneessa on seitsemän ovea muihin huoneisiin, mutta ne ovat lukossa. Keskellä huonetta on pöytä, jossa on tietokonenäyttö rakennettuna osaksi pöytää.

R08I

Hei korjaajat. Nimeni on R08I, olen tutkimuslaitoksen sisäinen tekoäly. Olen apunanne operaationne aikana. Olen tällä hetkellä ainoa toimiva laite rakennuksessa, koska varavirta suunniteltiin käyttööni laitteiston mennessä vikaan. Tämä laitos on rakennettu viisi metriä Marsin pinnan alle. Syynä tähän on Mars-planeetan pinnalle osuva hengenvaarallinen kosminen säteily, jolta asukkaat ovat täällä turvassa.

Tietokone:

Pöydän sivussa on metallilevy, joka pitää ruuvata pois paikaltaan. Nurkassa lojuu tätä varten ruuvimeisseli. Metallilevyn poissiirron jälkeen alta paljastuu sisään työnnetty irtonainen kanki ja sininen, vihreä ja punainen johto, jotka on irrotettu paikoiltaan.

Käsikirjoitus

Kanki pitää ottaa pois ja johdot asennetaan uudelleen perustuen niiden väreihin sopiviin reikiin. Kun kanki on siirretty sivuun ja johdot ovat paikoillaan, tietokone käynnistyy. Näytölle ilmestyy teksti "Virta vähissä".

Muurahaisfarmi

Huoneen seinällä on läpinäkyvällä levyllä varustettu labyrintti esittämässä muurahaisfarmia (ilman muurahaisia), jonka sisäpuolelle on vipu, metallikuulia ja vivun alla luukku. Huoneesta löytyy magneetti. Pelaajien on liikutettava magneetin avulla kuulat vaa'an kohdalle. Kun painoraja ylittyy, vivun alla oleva luukku aukeaa ja vipu putoaa alas.

Sähkönjakokeskus

Yhdessä ovista lukee "Sähkönjakokeskus", jonka ovesa on paikka rattaista irrotetulle kangelle. Kun kanki asetetaan paikalleen ovi aukeaa. Huoneen sisällä on generaattori. Generaattorissa on vivulle sopiva kohta, johon vivun asettamalla ja sitä pyörittämällä generaattori käynnistyy.

Viesti Maapallolta

Generaattorin käynnistymisen jälkeen tietokone ilmoittaa saapuneesta viestistä. Pelaajat avaavat viestin. Näytölle ilmestyy video Space Venturen tiloista, jossa viisi yhtiön johtajaa istuu pöydän ääressä.

Space Venturen johtaja numero 1

Hei. Jos näette viestin, se tarkoittaa teidän onnistuneen virran palauttamisessa. Emme ole tavanneet kasvotusten, joten antakaa minun esittäytyä. Olen Alexi Lindqvist, yksi Space Venturen johtajista. Teillä on vielä paljon töitä edessä.

Space Venturen johtaja numero 3, TEEMU GROVE syö keskellä pöytää olevasta kupista jatkuvasti lakritsia.

Space Venturen johtaja numero 1 (jatkaa)

Tätä tietokoneen näyttöä vastaavia näyttöjä löytyy myös muista huoneista. Sitä mukaa kun onnistutte korjaamaan tilat, teidän tulee ilmoittaa etenemisestänne tietokoneiden kautta takaisin meille. Tämä tapahtuu rastittamalla kunkin huoneen tietokoneen listasta korjattu vaihtoehto. Voitte korjata huoneet haluamassanne järjestyksessä, mutta voi olla, että joidenkin huoneiden kanssa joudutte jakaantumaan.

Video päättyy. Viisi ovista on nyt aukaistavissa ja niistä pääsee eri tiloihin: Jäähuone, Kasvihuone, Kaivos, Laboratorio ja Planeetan pinta. Asuintilat huone pysyy kiinni.

Käsikirjoitus

R08I

Asuintilat huoneen ovi pysyy lukittuna, kunnes laitoksen muut huoneet on korjattu. Asuintilat ei asumiskelpoinen ennen kuin laitos kunnossa.

Pelaajat voivat nyt käydä huoneet läpi haluamassaan järjestyksessä.

3. JÄÄHUONE

Huoneeseen kuljetaan lyhyen käytävän läpi. Käytävällä on naulakko täynnä toppatakkeja.

R08I

Pukekaa päällenne toppatakit ja kylmän sään saappaat, Jäähuoneessa on nimensä mukaisesti kylmä. Toisin kuin Maapallolla, jossa on juoksevaa vettä, Marsissa tutkimuslaitos saa tarvitsemansa veden Marsin jäätyneistä vesivarannoista. Suurin osa jäästä sijaitsee planeetan pohjoisnavalla. Jäätä kuljetetaan pohjoisnavalta ajoneuvojen avulla varastoitavaksi Jäähuoneeseen.

Kone, jäälohkare ja tarvittavat työkalut
Huoneessa on jäälohkare. Seinällä on kone, jonka punaisessa kyltissä lukee "Sulattaja 5000". Koneessa on luukku kammioon ja kammion lähtee putki, joka vie kohti seinää. Jään vieressä on työkalulaatikko, jossa on tyhjä paikka työkalulle. Tämän paikan päällä on pieni kyltti, joissa lukee "Vasara".

Lukittu kaappi

Toisella seinällä on lukittu kaappi, jossa on viisi eriväristä painiketta: sininen, vihreä, keltainen, punainen ja violetti. Painikkeet pitää painella oikeassa järjestyksessä, jotta ovi avautuu. Huoneessa löytyy viisi eriväristä vihjettä, jotka paljastavat oikean painelujärjestyksen. Vihjeet ovat: huoneen nurkassa lojuu yksi violetti lapio viitaten numeroon yksi, seinässä olevat kaksi keltaista putkea, kolme vihreää esinettä, jotka ovat kaksi ämpäriä, ja yksi lapio, seinään sinisellä maalattu huoneen numero neljä ja koneessa oleva punainen kyltti jossa 5000 viittaa numeroon viisi. Värien edustamien numeroiden perusteella pelaajien on paineltava oikea järjestys kaapin painikkeilla. Kaappi avautuu ja pelaajat saavat käyttöönsä vasaran. Lisäksi kaapissa on näiden työkalujen vieressä sormus, johon on painettu yhtiön logo.

Koneen ja työkalujen käyttö

Pelaajat rikkovat jäätä vasaralla ja laittavat lohjenneet palat Sulattaja 5000n kammion sisälle luukun kautta. Kun palat ovat

Käsikirjoitus

sisällä, luukku pitää sulkea. Tämän jälkeen pelaajien on käynnistettävä kone vetämällä vivusta.

Huoneen seinällä olevan tietokonenäytön kautta lähetetään viesti Maahan.

4. KASVIHUONE

Huoneessa on maapalsta täynnä sieniä, toinen täynnä lehtisalaattia ja matala allas täynnä muovikasveja, jotka esittävät vesikasveja. Altaassa ei kuitenkaan ole vettä. Altaaseen johtaa putki. Seinällä on lähekkäin kaksi avaimenreikää ja niiden lähellä kyltti, jossa lukee "Käännettävä samaan aikaan".

R08I

Marsin ruokavarastot ovat rajatummat kuin Maapallolla.

Kasvihuoneessa siirtokunnan asukkaat kasvattavat ruoakseen vesikasveja, sieniä ja lehtisalaattia. Ruokavalioon kuuluvat myös hyönteiset.

Suljettu rasia

Nurkassa on pöytä, jolta löytyy suljettu rasia. Rasian voi avata numerosarjalla 1965. Numerot on piilotettu ympäri huonetta.

Numero 1:n vihje: Huoneessa on puutarhatonttua esittävä pieni patsas. Sen vieressä on kyltti, jossa lukee "Käsittelethän minua sitten varoen". Patsaan alle on piilotettu viesti "Yksi tulee aina ensin".

Numero 9:n vihje: kaksi vierekkäistä laatikkoa, joissa yhteensä yhdeksän sientä, numero 2 on siis 9.

Numero 3:n vihje: nauhuri, jonka laittamalla pyörimään kuuluu puhetta.

Nauhuri

Saavuttuamme tänne aloimme kasvattaa ruoaksemme pääasiassa sieniä, hyönteisiä ja limaskaa. Kokeilimme kasvattaa lehtisalaattia, mutta jokin meni vikaan kahdesti. Kolmannella kerralla onnistuimme saamaan kuusi lehtisalaatin alkua kasvamaan. Selvisi, että vastuussa ollut Koivunen ei kastellut niitä tarpeeksi.

Numero 4:n vihje: maalaus seinällä, jonka takana on koodi, josta on hiottu pois numeroita saaden aikaan ***5. Koodin käytön jälkeen rasia avautuu ja siellä on avain sekä paperi. Paperilla lukee "Laitos vakuutettu 50 miljardista, osallisilla oikeudet saada osuutensa takaisin laitoksen pysyvän epäonnistumisen myötä."

Korkkiin kiinnitetty avain

Huoneessa on kapea tankki, jonka pohjalla on korkkiin kiinnitetty avain. Jotta avain saadaan ylös tankki pitää täyttää nesteellä.

Tätä varten huoneessa on valtava tynnyri, jossa on hana veden

Käsikirjoitus

valuttamista varten ja ämpäri tynnyrin vieressä. Pelaajat kuljettavat vettä tankkiin tarvitsemansa määrän, kunnes avain kohoaa veden mukana ylös.

Avainten käyttäminen

Kun molemmat avaimet asetetaan niille sopiviin lukkoihin ja niitä käännetään samaan aikaan, niiden välissä oleva lokerikko aukeaa, josta paljastuu viemärirassi. Viemärirassi työnnetään putkeen ja sillä vedetään ulos tukoksen aiheuttaja, joka on karvamöykky.

Huoneen seinällä olevan tietokonenäytön kautta lähetetään viesti Maahan.

5. KAIIVOS

Kaivokseen kuljetaan ovesta. Huoneen seinämät esittävät louhimisen myötä syntyneitä käytävien alkuja.

R08I

Samoin kuin Maapallolla, Marsin maaperästä on saatavilla metallia siirtokunnan tarpeisiin. Tästä kaivoksesta on kerätty rautaa, magnesiumia ja alumiinia. Kyseisten metallien avulla siirtokunnan asukkaat voivat korvata rikki menneitä osia.

Lattialla on hiekkapohja. Huoneessa on liukuhihna, joka vie Laboratorioon.

Liukuhihnan korjaus

Liukuhihnan moottoria peittävä metallilevy lojuu irrallaan koneen vieressä. Moottorista puuttuu muttereita. Huoneessa on lapioida, metallinpaljastin, ämpäreitä ja ämpärien päälle sopivia siivilöitä. Pelaajien on kaivettava hiekkapohjaa lapioidilla. Hiekkaan on haudattuna metallimöykkyjä ja näiden seasta löytyy muttereita. Pelaajien on asennettava mutterit paikoilleen ja tämän jälkeen he voivat käyttää liukuhihnaa, joka toimii käsin käytettävällä vivulla, mutta vipu puuttuu. Liukuhihnan avulla pelaajat voivat siirtää metallin laboratorioon.

Suljettu kaappi

Seinällä on kaappi, jossa on elektroninen yhdistelmälukko. Seinällä lukee teksti SUURI VALHE (nämä allekkain). Ideana on, että kyseinen koodi tulee painella väärin päin. Kaappi aukeaa antaen radiopuhelimen, jossa lukee "Laboratorio" ja liukuhihnan käyttöön tarvittavan vivun. Lisäksi kaapista löytyy pinsetti, joka esittää Space Venturen logoa.

Huoneen seinällä olevan tietokonenäytön kautta lähetetään viesti Maahan.

Käsikirjoitus

6. PLANEETAN PINTA

Huoneeseen vie käytävä, josta löytyy avaruuspukuja.

R08I

Voidaksenne mennä planeetan pinnalle teidän on puettava päällenne avaruuspuvut suojaksi kosmista säteilyä varten. Energia, jota siirtokunta hyödyntää, kerätään aurinkokennojen avulla planeetan pinnalta. Aurinkoenergiaa käytetään yhdessä ydinvoimaan perustuvan fissioenergian kanssa. Puettuanne puvut voitte siirtyä ilmalukkohissiin. Se vie teidät planeetan pinnalle.

Pelaajien on puettava päälleen avaruuspuvut. Tämän jälkeen he voivat mennä pienempään huoneeseen, joka esittää ilmalukkohissiä. Huone muka liikkuessaan tyhjenee ilmasta, jonka jälkeen pelaajat voivat astua planeetan pinnalle menemällä seuraavasta ovesta. Planeetan pintaa esittävä huone on iso ja leveä luoden jatkuvuuden tilan. Maaperän on punainen ja muistuttaa pienistä kivistä koostuvaa pintaa. Huoneessa on liukuhihna, joka vie Laboratorioon ja lavasteena Marsissa liikkumiseen tarkoitettu rekkaa muistuttava ajoneuvo.

Aurinkopaneelit

Huoneessa on aurinkopaneeleita, jotka ovat kaatuneet. Pelaajien on nostettava paneelit paikoilleen. Kun paneelit nostetaan paikoilleen, niiden alta paljastuu pienempiä paneeleita.

Mars-mönkijä

Huoneen syrjäisemmässä nurkassa on Mars-mönkijä, jonka päällä oleviin reikiin pienemmät paneelit voi asetella näissä olevien tappien avulla. Kun palat ovat paikoillaan, mönkijä käynnistyy. Pelin ohjaaja hallitsee kauko-ohjauksella mönkijää, joka vastaa etukäteen äänitetyllä vastauksella "Kiitos" pelaajille. Ohjaajan on vastattava mönkijän kaikista liikkeistä. Mönkijä on olevinaan robotti ja sillä on "käsivarsi" jota se ojentaa pelaajalle. Pelaajan on ojennettava oma käsivartensa robotin käsivarren alle. Robotti pudottaa kauhastaan pelaajan kädelle kangasmerkin, joka esittää Space Venturen logoa.

Regoliitti

R08I ohjeistaa pelaajia regoliitin kanssa.

R08I

Marsin pinta on regoliitin peitossa. Regoliitti on hapettunutta ja lisäämällä Laboratorioossa siihen vettä pystytään luomaan happea siirtokunnan tarpeisiin.

Huoneessa on imuri ja imuriin on asennettavissa säiliöitä, joissa lukee "Regoliittia". Pelaajien on imuroitava planeetan pintaa

Käsikirjoitus

kerätäkseen regoliittia säiliöihin. Tämän jälkeen säiliöt on nostettava liukuhihnalle, joka vie kohti laboratoriota.

Huoneen seinällä olevan tietokonenäytön kautta lähetetään viesti Maahan.

7. LABORATORIO

Huoneessa on yhdellä seinustalla läpinäkyvä levy, jonka takana on allas.

Hiilidioksidin erottelija, vihje puuttuvista osista
Yhdellä seinällä on kone. Koneessa on tyhjä tila, jossa on viisi tyhjää paikkaa viidelle pienelle putkelle.

R08I

Tämä on Laboratorio. Siirtokunta käyttää sitä metallin erotteluun ja hapen valmistamiseen. Maapallolla happea syntyy kasvien yhteyttämisen aikana, mutta Marsissa kasveja ei ole tuottamassa happea. Hapen saamiseksi on kaksi vaihtoehtoa: käyttämällä konetta, joka suodattaa Marsin ilmakehän hiilidioksidista hiiltä ja happea tai yhdistämällä Marsin maaperästä kerättyä hapettunutta regoliittia veteen.

Kolmeen osaan revitty paperin pala
Nurkassa on pöytä, jolta löytyy rikki revitty paperin pala ja siitä puuttuu kaksi palaa molemmilta sivuilta. Osat on piilotettu huoneeseen seinällä olevan julisteen taakse ja pöytälaatikkoon. Kun palat laitetaan, paikoilleen saadaan vihje: "Keltainen on vasemmalla katsoen punaisesta ja sinisestä joka ei ole mustan vieressä. Violetti voi olla vain mustan vieressä. Musta on keltaisen oikealla puolella." Oikea järjestys on vasemmalta oikealle keltainen, sininen, punainen, musta, violetti.

Piilotetut putket

Putket on sijoitettu ympäri huonetta piiloihin.

Ritilöiden takana

Pöydällä on lappu, jossa lukee "Suoraan jalkojen alla".

Lattiaritilä pitää irrottaa, sieltä löytyy yksi tarvittavista putkista. Seinällä on myös ritilä, jonka kautta pääsee ryömimään ilmastointikanavaan. Ritilä irrotetaan pöytälaatikosta löytyvällä ruuvimeisselillä. Kanavassa ryömittyä sieltä löytyy puuttuva putki ja vihje, joka on kasa lakritsakääreitäpaperereita.

Koeputket

Kolmas putki on sijoitettu koeputkien joukkoon. Koeputkien ollessa värittömiä tarvittava putki erottuu, koska se on erivärinen.

Säiliöt ja vihje niiden liikuttamiseksi

Neljäs on isojen säiliöiden takana, tässä on seuraava jippo: säiliöt ovat tosiasiaassa työnnettävissä lattialla olevia uria

Käsikirjoitus

pitkin, ne vain pitää työntää oikeassa järjestyksessä, jokaisessa säiliössä on kirjain nro yhdistelmä: A1-A3, B1-B3, C1-C3 ja D1-D4. Vihjeeksi pöydältä löytyy paperilappu/kortti, jolla kyseinen yhdistelmä on kirjoitettu ylös. Säiliöt on sijoitettu kirjain nro yhdistelmänsä mukaisesti neljään riviin. (Tästä löytyy ylhäältä kuvattu ruudukon kuva, jossa on kuvattu alku ja loppuratkaisu). Kun säiliöitä on liikuteltu oikeassa järjestyksessä, pelaajille aukeaa reitti puuttuvan putken luo.

Lukittu rasia

Viides putki on rasiassa, joka täytyy avata numerosarjalla 10191. Numerosarja on saatavilla kansiossa, joka on täynnä erilaisia muistiinpanoja.

Koneen käyttäminen

Kun putket asetetaan paikoilleen ja koneen vipua käännetään, kone on erottelevinaan happea ja hiiltä planeetan hiilidioksidia sisältävästä ilmakehästä.

Metallin erottelu

Liukuhihna tuo kaivoksesta metallia, joka pitää latoa uudelle hihnalle kohti konetta joka muka erottelee metallia kivistä. Tämä laite on läpinäkyvän levyn takana. Kun metallia sisältävät kivet kulkevat koneen läpi, toiselta puolelta tulee ulos kirkasta metallia. Huoneessa on radiopuhelin, jolla voi ottaa yhteyden kaivokseen, radiopuhelimessa lukee "Kaivos".

R08I

Metallinerottelijan toimimisen varmistamiseksi sen läpi pitää suodattaa kolme kiloa metallia.

Metallin suodatuksen jälkeen tulee ilmoitus,

R08I

Kone toimii ongelmitta.

Regoliitti

Huoneen toinen liukuhihna tuo planeetan pinnalta regoliittia, joka kerätään pelaajien toimesta Planeetan pinta -huoneessa. Hihna tuo valmiiksi pakatut säiliöt huoneeseen. Pelaajat asettelevat säiliöt niitä varten olevaan koneeseen ja kone imaisee regoliitin veden lisäystä varten. Toisella puolella huonetta on läpinäkyvä levy, jonka takana reaktio on nähtävissä. Huoneessa oleva kone vapauttaa vesihöyryä, joka simuloi regoliitin ja veden yhdistymistä.

Huoneen seinällä olevan tietokonenäytön kautta lähetetään viesti Maahan.

8. HUONEET SUORITETTU

Käsikirjoitus

Viimeisen huoneen suorittamisen jälkeen kyseisen huoneen tietokoneen tulee viesti Space Venturelta. Näytölle ilmestyy video Space Venturen tiloista, jossa viisi yhtiön johtajaa istuu pöydän ääressä.

Space Venturen johtaja numero 1
Olette onnistuneet korjaamaan tilat, loistavaa.

Space Venturen johtaja numero 3 syö keskellä pöytää olevasta kupista jatkuvasti lakritsia.

Space Venturen johtaja numero 1 (jatkaa)
Teidän pitäisi nyt päästä laitoksen asuintiloihin.

Space Venturen johtaja numero 3 syö lakritsia ja vilkaisee johtaja numero 1:tä ja taskussaan olevaa puhelinta.

Space Venturen johtaja numero 1 (jatkaa)
Ilmoittakaa meille lisää etenemisestänne.

Space Venturen johtaja numero 3 nousee pöydästä.

Space Venturen johtaja numero 3
Anteeksi, minulle tuli juuri kiireellinen henkilökohtainen asia hoidettavaksi.

Johtaja numero 3 poistuu videolta. Video päättyy. Asuintiloihin vievä ovi on nyt auki. Pelaajat menevät Asuintiloihin.

9. ASUINTILAT.

Huoneessa on keittiötila, tietokonepöytä, ovia yksityistiloihin (lavaste, eivät voi avautua) ja tila vapaa-ajan viettoa varten. Huoneesta löytyy lojumasta lakritsakäärepapereita.

Viestin lähettäminen Maahan
Pelaajien keräämien vihjeiden eli lakritsakäärepapereiden, pinsetin, kangasmerkin, sormuksen vakuutuksesta kertovan paperin ja videoviesteillä esiintyneen lakritsaa syöneen johtaja numero 3n perusteella pelaajat oletettavasti ovat tulleet tulokseen sabotaasiin syyllisen henkilööllisyydestä. Muussa tapauksessa R08I voi antaa apua pelaajille näyttämällä videoviestit uudestaan ja keskustelemalla pelaajien kanssa. Pelaajat saavat kirjoittaa tietokoneen avulla vapaamuotoisen viestin Maahan johtaja numero 3n syyllisyydestä keräämiensä vihjeiden perusteella. Viestin lähettämisen jälkeen kuluu pieni hetki. Näytölle ilmestyy video, jossa neljä yhtiön johtajaa istuu pöydän ääressä.

Käsikirjoitus

Space Venturen johtaja numero 1
Kiitoksia suuresti, olemme napanneet Groven,

Videolle ilmestyy pieni ruutu, jossa Grovea kuljetetaan käsiraudoissa.

Space Venturen johtaja numero 1
Lähetämme aluksen hakemaan teidät takaisin. Huoneessa on yllätys teille. Olette ansainneet itsellenne matkamuiston. Vielä kerran kiitoksia, olette sankareita.

Huoneen seinällä oleva kaappi aukeaa ja sieltä paljastuu Marsia esittäviä pokaaleita, yksi kullekin pelaajalle.

Peli loppuu.

Pelaajille kerrotaan pelitiloista poistumisen jälkeen seuraavaa: kaikki huoneessa tapahtuva on teoriaan pohjautuvaa. Konetta, joka voisi kerätä happea Marsin ilmakehästä ei ole vielä onnistuttu rakentamaan. Regoliitin ja veden sekoittamisesta syntyvä happi on teoriapohjalla jota ei ole vielä päästy oikeasti testaamaan. Marsin pinnalla olevia aurinkokennoja uhkaavat voimakkaat hiekkamyrskyt. Kasvihuoneen toiminta ja veden saanti täytyy taata, koska ruoantuotanto ja vesi ovat äärimmäisen tärkeitä elämän kannalta. Marsin asutuksessa on siis paljon haasteita ratkaistavaksi. Tulevaisuudessa Mars onnistutetaan mahdollisesti asuttamaan, mutta Mars on ympäristönä ilman suuria muutostöitä ihmiselle sopimaton asuinpaikka.

VAIHTOEHTOINEN LOPETUS, JOS PELAAJAT EIVÄT ONNISTU RATKAISEMAAN TEHTÄVIÄ

Näytölle ilmestyy video Space Venturen tiloista, jossa viisi yhtiön johtajaa istuu pöydän ääressä.

Space Venturen johtaja numero 1

Ikäväksemme meidän on todettava tehtävän epäonnistuneen. Laitosta ei ole onnistuttu korjaamaan emmekä voi nyt hyödyntää sitä Marsin asuttamiseen. Kutsumme teidät palaamaan takaisin. Kaikesta huolimatta, kiitos yrityksestänne.

Peli loppuu.

Pelaajille kerrotaan pelitiloista poistumisen jälkeen seuraavaa: kaikki huoneessa tapahtuva on teoriaan pohjautuvaa. Konetta, joka

Käsikirjoitus

voisi kerätä happea Marsin ilmakehästä ei ole vielä onnistuttu rakentamaan. Regoliitin ja veden sekoittamisesta syntyvä happi on teoriapohjalla jota ei ole vielä päästy oikeasti testaamaan. Marsin pinnalla olevia aurinkokennoja uhkaavat voimakkaat hiekkamyrskyt. Kasvihuoneen toiminta ja veden saanti täytyy taata, koska ruoantuotanto ja vesi ovat äärimmäisen tärkeitä elämän kannalta. Marsin asutuksessa on siis paljon haasteita ratkaistavaksi. Tulevaisuudessa Mars onnistutetaan mahdollisesti asuttamaan, mutta Mars on ympäristönä ilman suuria muutostöitä ihmiselle sopimaton asuinpaikka.