

Demolan demoni - konseptisuunnitelma

MITÄ?

Nimi ja idea, keskeisin sisältö sekä toiminnallisuudet.

Nimi

Nimi viittaa Tampereella sijaitsevaan Demolaan, jossa yritykset voivat palkata opiskelijatiimejä erilaisiin projekteihin. Pelin alkutilanteessa Demolassa kummittelee, tai niin joku haluaa kaikkien uskovan. Tämän kaltaisissa pervasiivisissa peleissä nimellä ei tosin ole juurikaan merkitystä, koska peliä ei esitellä pelaajille pelinä, vaan he löytävät sen itse ja usein myös nimeävät sen itse puhuessaan siitä. Virallinen nimi, jos sellaista on annettu, paljastuu korkeintaan pelin loputtua.

Idea

Pelaajien tehtävänä on selvittää, kuka tai mikä on Demolaa vaivaavien outojen ilmiöiden takana. Tämä tapahtuu ratkaisemalla pelin tarjoamia arvoituksia ja ongelmia, mikä kuljettaa peliä ja sen tarinaa eteenpäin.

Demolan demoni on pervasiivinen peli. Se tarkoittaa sitä, että peli rikkoo perinteisen pelin konventioita tilan, ajan ja sosiaalisen kontekstin suhteen. Pelialue ei ole tarkkaan rajattu ja etukäteen tiedossa, vaan tietyt, pelin myötä paljastuvat paikat kaupungin alueella. Peli pyörii kellon ympäri, ei ennalta sovitun ajan puitteissa. Lisäksi peli rikkoo sosiaalista kontekstia hämärtämällä rajaa pelin ja muun elämän väliltä. Pelaajat toki tietävät, että kyseessä on peli., mutta pelin puitteissa omaksutaan näkemys, että kyseessä ei ole peli. Lisäksi pelaajilla ei ole valmiita rooleja eikä sääntöjä, vaan pelaajat luovat ne itse.

Sisältö

MOTIVAATIO

kokemus ja osaamisen taso
toiveet ja pelot
minäkuva, ennakoasenteet

Pelaaminen ei vaadi kokemusta tämänkaltaisista peleistä. Ainoana vaatimuksena

on viehtymys pulmien ja ongelmien ratkaisuun. Pelaajan ei tarvitse olla siinä taitava voidakseen osallistua, sillä pelaajat pelaavat keskenään, eivät toisiaan vastaan. Näin jokainen voi osallistua pelaamiseen oman halunsa ja kykynsä mukaan.

Pervasiivisessa pelissä voi joutua outoihin tilanteisiin, joihin ei ole valmista käyttäytymismallia. Yleisesti ottaen se vaatii kykyä uskaltaa ja kokeilla, toimia (erityisesti konventionaalisten pelien kontekstissa) typerän tuntuisesti. Tämä ei välttämättä tunnu luontevalta.

elämäntapa ja maku

Viihdekulttuuri on viime aikoina monimuotoistunut valtavasti. Demolan demoni tarjoaa uusia tapoja pelaamiseen ja virkistää perinteisiin peleihin tottuneita pelaajia. Se on turvallista ja edullista elämyskulttuuria.

arvomaailma

Eräällä tavalla Demolan demoni ottaa kantaa yhteisen ja vapaan kaupunkitilan puolesta. Se käyttää julkista tilaa omiin tarkoituksiinsa luoden sillä lisää arvoa ottamatta siltä varsinaisesti mitään pois – peli ei itseisarvoisesti hankaloita peliin kuulumattomien ihmisten elämää.

Pelin tarinassa keinoäly yrittää opetella ihmisyyttä ja pelaajille tarjoutuu mahdollisuus tuottaa sille näkemyksensä siitä, mitä on ihmisyyys ja inhimillisuus. Pelin tarina pyrkii kyseenalaistamaan ennakoasenteet ja toisille niiden perusteella asetetut roolit.

HALUTTAVUUS JA UUTUUSARVO

Tuote markkinoilla

Peli on suunnattu erittäin rajatulle käyttäjäryhmälle eikä sillä ole varsinaisia kilpailijoita.

Tuote verrattuna muihin tuotteisiin

Demolan demoni on varsin erilainen verrattuna muihin Demolassa tarjolla oleviin peleihin, jotka ovat konsolipelejä. Internetin välityksellä on toki pelattavissa paljon muita samantyyppisiä pelejä kuin Demolan demoni, mutta ne eivät ole samalla tavalla nimenomaan Demolan opiskelijoille kohdennettuja. Toisaalta sen kaltaiset pelit eivät maksa pelaajalle mitään, joten pelaajan ei tarvitse tehdä valintoja pelien välillä samalla tavoin kuin maksullisissa peleissä.

Uuden tuotteen elintila

Tietylle yleisölle kohdennettu peli on lähtökohtaisesti paremmassa asemassa kuin

”yleiset” pelit. Tämä ei toki yksin riitä pelaajien houkuttelemiseen, mutta saa pelin tuntumaan enemmän omalta, mikä antaa pelille huomioarvoa ja lisää pelaajien kiinnostusta.

Trendit

Pervasiiviset pelit ovat marginaalituote eikä niistä, ainakaan toistaiseksi, ole tullut trendiä. Samasta syystä niissä on yhä uutuudenviehätystä ja keinoja tehdä hyväksi todettuja asioita uudella tavalla.

TUOTTEEN MERKITYS

Tunneside

Pervasiivisissa peleissä pelaaja on itse päähenkilö sen sijaan, että ohjaisi pelihahmoa. Demolan demonissa pelaajat joutuvat tekemään fyysisesti asioita ja peli tarjoaa mahdollisuuden toimia hyvin vapaasti, tai vähintään illuusion tästä mahdollisuudesta.

Lisäksi pelin sijoittuminen pelaajalle tuttuun paikkaan sekä pelitapahtumien kytkäytyminen heidän jokapäiväiseen elämäänsä tuo pelin hyvin lähelle.

Muistot, tarinat

Peli seurailee tarinaa, jota pelaajat selvittävät itselleen pala palalta. Se on ennalta suunniteltu, mutta sitä voidaan muuttaa pelin etenemisen mukaan ja näin muokata pelistä enemmän pelaajille sopivaa ja näihin vetoavaa. Näin pelaajat eivät ainoastaan kuluta valmista sisältöä, vaan ovat mukana sen luomisessa. Koska pelin sisältö lomittuu pelin ulkopuolisiin asioihin, eivät pelaajat voi varmasti sanoa, mikä kuuluu peliin ja mikä ei. Pelaajat kiinnittävät huomiota sellaisiin seikkoihin, jotka eivät peliin lähtökohtaisesti kuulu, mutta pelinjohtajat voivat mahdollisuuksien mukaan sisällyttää niitä pelin tarinaan. Pelaajat voivat tehdä tätä myös itse luomalla yhteyksiä ja merkityksiä, joita pelinjohtajat eivät ole ajatelleet. Tämä tuo pelaajille oivaltamisen elämyksiä ja saa pelin tarinan tuntuvan enemmän omalta.

DESIGN

Visuaalinen, auditiivinen, semanttinen

Peli tapahtuu todellisessa ympäristössä, joten sillä ei varsinaisesti ole visuaalista, auditiivista tai semanttista identiteettiä. Pelin konkreettiset elementit luodaan tarpeen mukaan ympäristöön sopiviksi. Useimmista muista tuotteista poiketen tarkoitus ei ole erottua vaan sulautua ympäristöön.

Toiminnallisuus

Peli toimii pitkälti kysymys-vastaus -periaatteella. Peli tarjoaa pelaajille haasteen, jonka pelaajat ratkaisevat. Tämä kuljettaa tarinaa eteenpäin ja vie pelaajat uuden haasteen eteen. Haasteet ovat monentyyppisiä ja vaativat erilaisia ratkaisuja: mm. kätketyn tutkimusaineiston löytäminen metsästä, kannettavalle tietokoneelle murtautuminen tai morse-koodin tulkitsemista. Keinot ratkaisujen selvittämiseen ovat vapaat. Tämä jättää tilaa luovuudelle ja tuo mukaan pelaajalähtöistä toiminnallisuutta.

KENELLE?

Kohderyhmät, tarvehierarkia ja käyttäjien luoma sisältö.

Kohderyhmä

Peli on tarkoitettu Demolassa työskenteleville opiskelijoille, joille pelaamisen kulttuuri on pääosin tuttu. Demolan demoni tarjoaa erilaisia mahdollisuuksia osallistua peliin omien kiinnostuksen kohteiden mukaan. Tarinoiden ystävä voi keskittyä pelin juoneen, sen etenemiseen ja edistämiseen, kun taas pelkkiä älyllisiä haasteita kaipaava pelaaja voi osallistua vain pelin arvoitusten ratkaisemiseen.

Käyttökonteksti

Peli on koko ajan käynnissä, joskin osan aikaa se ei etene, vaan pelaajat joutuvat odottamaan jotakin pelitapahtumaa voidakseen itse toimia, esimerkiksi vastausta sähköpostiinsa joltakin pelin hahmoista. Peli on pervasiivisten pelien tapaan aina läsnä, sillä sen elementtejä voi tulla vastaan missä tahansa eikä sitä voi sulkea samaan tapaan kuin konsolipeliä. Pelaajan aktiivisuus pelissä voi kuitenkin vaihdella.

Näin sitä voi pelata työskentelyn lomassa, jolloin pelaaja saa hetken työskennellä erityyppisten ongelmien parissa kuin mitä kulloinenkin projekti tarjoaa. Pelaajat voivat pelata peliä myös vapaa-ajallaan, tosin eräänlaisena tukikohtana pelaajille toimiva Demolan tila ei ole auki ympäri vuorokauden.

Yleensä pervasiivisissa peleissä pelaaja askartelee pelin ongelmien parissa koko ajan. Joskus hyvin aktiivisesti, joskus ajatusten taka-alalla. Pelaaminen tapahtuu ryhmässä, joten yhteydenpito kanssapelaajiin on myös tärkeää, joko fyysisesti Demolan tiloissa tai vaikkapa internetin välityksellä.

Tarvehierarkia

FYSIOLOGISET PERUSTARPEET

Demolan demoni ei vastaa fysiologisiin perustarpeisiin. Pelaajia kehoitetaan täyttämään ne jollakin muulla tavalla.

TURVALLISUUDEN TARPEET

Peli tarjoaa seikkailua ja jännitystä turvallisesti, samaan tapaan kuin elokuvat, mutta antavat pelaajalle aktiivisemman roolin.

RAKKAUDEN JA YHTEENKUULUVUUDEN TARPEET

Pelaajat ovat jo oletusarvoisesti saman ryhmän jäseniä, Demolassa työskenteleviä opiskelijoita. Pelaamisen kautta voi tapahtua tiiviimpää ryhmäytymistä pelin rikkoessa totuttuja sosiaalisia kaavoja kiinnostavan toiminnan avulla.

Kukin pelaaja voi osallistua peliin omien kykyjensä mukaan, pelaajaryhmän luodessa yhteisen lopputuloksen.

SOSIAALISEN ARVOSTUKSEN TARPEET

Pelin tarjoamat erityyppiset haasteet antavat mahdollisuuden erityyppisille ja erilaisille taitoja hallitseville pelaajille. Demolan opiskelijat ovat tottuneet työskentelemään ryhmässä, mikä edesauttaa luontaisen ryhmädynamiikan hyödyntämistä ja auttaa kutakin pelaajaa löytämään itselleen sopivan roolin pelatessa.

ITSENSÄ TOTEUTTAMISEN TARPEET

Pelin antama vapaus sen tarjoamien ongelmien ratkaisuun antaa pelaajien lähestyä niitä omalla tavallaan.

Käyttäjien tuottaman sisällön hyödyntäminen

Kuten aikaisemminkin on mainittu, pelin runko on etukäteen suunniteltu, mutta sitä voidaan muokata pelaajien toiminnan perusteella, jotta siitä saadaan kohderyhmälle sopivampi.

MITEN?

Keskeisimpien elementtien käytännön toteutus.

Internet-sivut

Peliin liittyvät internet-sivut toteutetaan normaalisti, joskin tulee ottaa huomioon, että sivujen domainit olisi hyvä varata eri henkilöiden toimesta niin, että niitä ei

voi suoraan yhdistää mihinkään, jotta pelin luoma illuusio ei rikkoudu.

Vakoilulaitteet

Laitteet ovat mustia, pienehköjä laatikoita. Niiden sisällä on puhelin, josta on poistettu ylimääräiset osat, kuten näyttö ja näppäimistö. Puhelin lähettää Bluetooth-signaalia, johon henkiä havaitseva laite reagoi.

Henkien havaitsin

Laite, joka pelin sisällä havaitsee todellisuudessa yllämainittuja vakoilulaitteita, on niinkään muokattu puhelin, joka on pakattu uuteen koteloon. Ulkoisesti laite on rujon näköinen, itsetehty. Sisällä oleva puhelin havaitsee vakoilulaitteen lähettämän Bluetooth-signaalin ja käynnistää ohjelman, joka soittaa äänimerkkiä niin kauan, kun signaalia havaitaan.

Kun signaali katkeaa, ohjelma alkaa lyhyen ajan kuluttua toistaa toista äänimerkkiä, joka on pelin sisällä ulkopuolelta lähetetty viesti.

Kannettava tietokone

Tavallinen tietokone, jota ei ole suojattu mitenkään erityisesti. Pelaajat voivat murtautua käyttöjärjestelmään esimerkiksi Administrator-käyttäjätilin tarjoaman takaoven kautta.

Arvoitukset

Pelaajien saamat arvoitukset, jotka paljastavat nimettömänä pysyttelevän tutkijan selvittämät seikat, ovat erityyppisiä, mutta viittaavat kaikki johonkin pisteeseen Tampereen alueella.

Arvoitukset voivat olla sanallisia, kuvia, ääniä tai muunlaista mediaa sekä niiden yhdistelmiä. Arvoitusten ratkaisuna oleviin paikkoihin on viety 2D-koodi, jota voi lukea matkapuhelimella esim. EZ-code -sovelluksen avulla. Näin koodin löydyttyä pelaaja voi tulkita sen puhelimellaan ja saada selville siihen kätketyn tiedon.

Tutkimusaineisto

Tutkimusaineisto on kahdessa osassa. Molemmissa osissa on osittain samaa materiaalia siltä varalta, että pelaajat eivät pääse jompaankumpaan käsiksi. Näin pelin kannalta kriittinen materiaali on pelaajien hallussa joka tapauksessa.

Toinen osa sijaitsee kannettavalla tietokoneella, joka joutuu pelaajien haltuun pelin kuluessa. Toinen osa sijaitsee cd-levyllä ja paperidokumenteilla, jotka on haudattu maahan. Pelaajille annetaan vihjeitä niiden sijainnista.

Yhteinen aineisto on tutkijan päiväkirja, hänen ottamiaan valokuvia sekä nauhoittamia videoita ja ääniä. Nämä löytyvät sekä tietokoneelta että maahan haudatulta cd-levyltä.

Tämän lisäksi kannettavalta tietokoneelta voi selata selaushistoriaa, josta löytyy erilaisia paranormaaleja ilmiöitä käsitteleviä sivuja.

Maahan kaivetusta kätköstä löytyy cd-levyn lisäksi joitakin käsin kirjoitettuja muistiinpanoja, väärennettyjä sisällissodan aikaisia dokumentteja sekä henkien havaitsin.