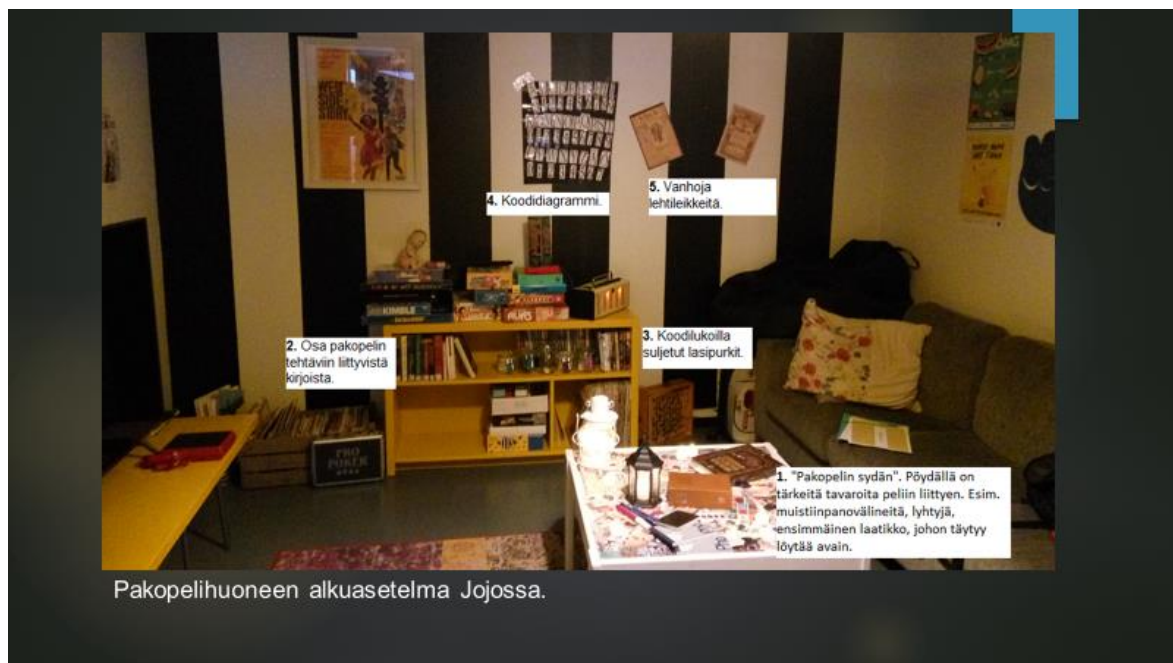
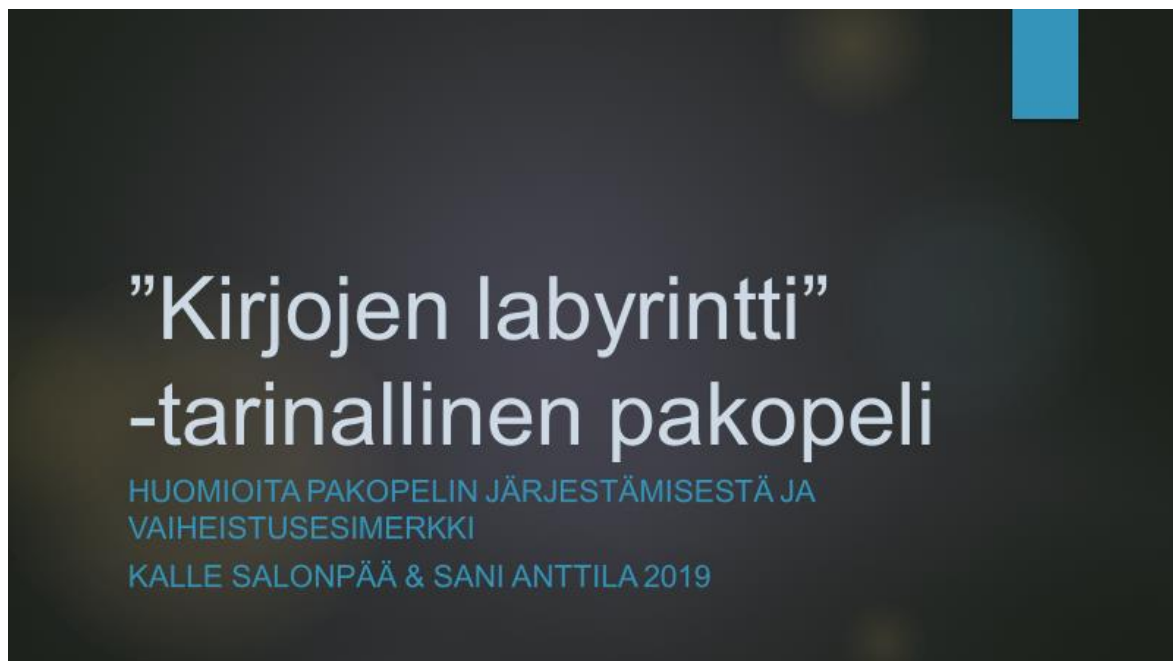


Liite 1. ”Kirjojen labyrintti” -tarinallinen pakopeli

PowerPoint-esitys pakopelin järjestämisestä ja sen etenemisestä



PAKOPELIN SUUNNITTELUUN TARVITTAVIA ELEMENTTEJÄ

- ❖ Pakopeliä varten kannattaa miettiä teema, joka voi vaihdella esimerkiksi fantasiasta kauhuun, tai dekkarimaiseen mysteeripainotteisen pelin toteuttamiseen.
- ❖ Toiseksi kannattaa miettiä lyhyt tarinarunko, jonka voi tehdä kirjoittamalla tekstit paperille, joita pelaajat voivat lukea tai kuunnella.
- ❖ Pelien etenemisen kannalta pelaajille kannattaa luoda "palkintoja", jotka voivat olla esimerkiksi lisävihjeet arvoituksille tai bonustehtävät.
- ❖ Pakopelin kirjallisen aineiston hyödyntäminen voi olla laaja klassikko kirjallisuus tai pelkästään yhteen genreen sidottu.
- ❖ Viimeisenä kannattaa miettiä ohjaajien roolia pelaajien konsultoimiseksi. Esimerkiksi "etsivät", "velhokoulun opettajat" tai "tiedemiehet."
- ❖ Myös lavasteet ja huoneen rajaus. Hyvänä keinona voi olla myös valaistuksen vähentäminen tunnelman välitykseen.

PAKOPELIN OHJAAJAT JA PELAAJAMÄÄRÄ

- ▶ Kyseessä on tarinallinen pakopeli, jossa myös ohjaajien rooli on merkittävä. Ohjaajat osallistuvat pelin etenemiseen.
- ▶ Ohjaajien määrä voi vaihdella 1-3 välillä.
- ▶ Jos on tarpeeksi tilaa, roolitettuja apuohjaajia voi käyttää.
- ▶ Sherlock Holmes teemaisen pakopelin aikana käytimme yhtä apuohjaajaa Sherlock Holmes tarinasta tunnetun Irene Adlerin roolissa, joka toimitti vihjekirjeitä pelaajille.
- ▶ Hyväksi todettu pakopelin osallistujien määrä on 2-6 henkilöä
- ▶ Ohjaajat kertovat ketä pelaajat edustavat
- ▶ Tehtävien välissä olevat ambient-äänit auttavat esimerkiksi tehtävien max aikojen jaksotukseen, 5-10 minuuttia per tehtävä.
- ▶ Pakopelin eteneminen loppuun asti voi vaatia ohjaajilta joustamista ja bonusvihjeiden antamista tilannekohtaisesti.

ALKUOHJEISTUS OSALLISTUJILLE

- ▶ Pelaajat voidaan johdattaa alkuvaiheessa suoraan pakopelihuoneeseen.
- ▶ Alussa ohjaajat ("Sherlock" ja "Mycroft") esittelevät osallistujille itsensä, ennen pakopelin virallista aloitusta.
- ▶ Ohjaajat kertovat ketä pelaajat edustavat.
- ▶ Viitataan kirjojen ja lukittujen purkkien tärkeyteen etenemisen kannalta.
- ▶ "Kirjojen labyrintti" –pakopelissä osallistujat omaksuvat Scotland Yardin poliisikokelaiden roolit, joiden tehtävänä on selvittää tohtori Watsonin viimeinen tehtävä vuonna 1909.
- ▶ Pelaajille kerrotaan, että muistiinpanoja kannattaa tehdä tohtori Watsonin kertoman tarinan kuuntelun aikana. Muistiinpanolehtiöitä sekä kyniä pelaajia varten on pöydällä.
- ▶ Muistutetaan pelaajan maksimikestosta: 60 min.

HUOMIOITA OHJAAMISEEN

- ▶ Äänitykset ja vihjekirjeet toimivat tehtävien alustajina, joihin voi antaa tarpeen tullen lisää konsultaatioapua, jos ryhmä ei etene tarpeeksi nopeasti.
- ▶ Liian monesta virheestä (esim. 50%) voi antaa aikasakon, eli peliaika lyhenee lopusta parilla minuutilla.
- ▶ Tehtävien välissä voi olla ns. äänitteellisiä takaumia, joka johdattaa pelaajia, antaa vihjeitä sekä luo tunnelmaa. Takaumat voi toteuttaa myös tekstivihjeinä, mutta äänitteet voivat nopeuttaa etenemistä.
- ▶ Roolitetut ohjaajat voivat toimia aktiivisesti sivulla konsultaatioapuna vaikeissa tilanteissa, jossa ryhmä ei pääse eteenpäin.
- ▶ Pelaajille voi antaa pelin tehtävien mukainen määrä vihjeitä esimerkiksi 5-10 kpl. Joustava vaikeustaso mahdollistaa konsultaation lisäämisen tai vähentämisen.



TARVIKKEET PAKOHUONETTA VARTEN

- ▶ Kirjoja teeman mukaan, vanhoja lehtileikkeitä, koodidiagrammi
- ▶ Lyhdyt, led-kynttilät, verhot, narua, kaiutin äänitteitä varten
- ▶ Numerokoodilukot (2 kpl 3-numeroisia & 3 kpl 4-numeroisia)
- ▶ Yksi perinteinen riippulukko ja laatikko, jonka saa lukolla kiinni
- ▶ Sangallisia lasipurkkeja 5-6 kpl
- ▶ Kyniä, kirjekuoria, muistioita
- ▶ Äänilaite ambient-ääniä varten, jossa on AUX liitäntä. Tai bluetooth.
- ▶ Kirjojen vihjesivuja merkattiin värillisillä lapuilla, jotka pilkkovivat sivujen välissä.
- ▶ Käytimme hakalukollisia purkkeja, joihin oli helppo asentaa riippulukkoja.
- ▶ Purkit sisälsivät joko tehtävän, arvoituksen tai vihjeen.
- ▶ Pelituokioiden väliin kannattaa jättää noin 15-20 minuuttia järjestelyaikaa.



”KIRJOJEN LABYRINTTI” – PAKOPELIN ETENEMISTAPARUNKO

- ▶ Seuraavissa dioissa on kuvattuna etenemistapa, jota käytimme ”kirjojen labyrintti” -pakopelin runkona.
- ▶ Tehtyä rungotusta voi käyttää apuna, mutta sitä voi soveltaa teeman ja arvoitusten määrän mukaan.
- ▶ Pakopelin vaiheistus voi toimia hyvänä muistutuksena pelin ohjaajille ja apuohjaajille.
- ▶ Pelin vaikeusasteena käytimme joustavaa ohjausta, eli vihjeitä jaettiin enemmän, mikäli sille oli tarvetta.
- ▶ Pakohuoneen valaistusta voidaan vähentää tunnelman luomiseksi, mutta ledikynttilöitä kannattaa varata riittävä määrä.



ESIMERKKI PAKOHUONEEN ETENEMISTAVASTA

- ▶ Aloitusintro takaumamuodossa äänitteenä tai tekstimuodossa kirjeenä pöydällä.
 - ▶ Tehtävä 1: "Etsi avain!"
 - ▶ Kaikki tehtävissä mainitut äänitykset ovat kirjoitetussa muodossa liitteessä "Pakopelin äänitykset"
- ▶ -> Ryhmä ratkaisee tehtävän, eli löytää avaimen -> purkki 1 aukeaa ilman koodia. Purkki 1 sisältää tehtävän, jossa on tehtävänanto.
 - ▶ Esim. "Löydä kirjoitettua tekstiä vastaavat kirjat. Antakaa vastaus ohjaajalle, kun olette mielestänne suorittaneet tehtävän."
- ▶ Takauma 2 äänitteenä tai tekstimuodossa. Toinen vihjekirje pöydälle, jossa on tehtävä 2, arvoitus tai vihje.

KOODINMURTAJA DIAGRAMMI TEHTÄVÄSSÄ 6 JA 7

- ▶ Seinällä oli aakkosista ja numeroista tehty diagrammi
- ▶ Sen avulla voitiin päätellä esimerkiksi Tom Sawyerin teoksessa esiintyvään Finn sukunimeen viittaava numero koodi. 5833
- ▶ $F = 5$, $I = 8$, $N = 3$ ja $N = 3$, eli 5833
- ▶ Diagrammia voi hyödyntää lyhyiden sanojen koodaamiseksi numeroiksi



VIHJEKUORIEN SISÄLTÖ

- ▶ Vihjekuori 1: "Etsi avain."
- ▶ Vihjekuori 2 arvoituslause: "ATLAS jättiläinen tietää kuka MARK Twain on." -> **Katso dia 16.**
- ▶ Vihjekuori 3 sisältää sivut kirjoista Ylpeys ja ennakkoluulo ja Aarresaari. Pelaajien pitää selvittää kyseisten kirjojen avulla avainkoodi purkki numero 2 varten. Sivuissa on ympyröidyt merkinnät 39 ja 1. -> **Katso dia 17**
- ▶ Vihjekuori 4 sisältää tarinan "pahiksen" *Mr McRenfieldin* tekstin: "Jack was in London, but what year?" Jack oli Lontoossa, mutta minä vuonna?" -> **Katso dia 18**
- ▶ Vihjekuori 5: Arvoituslause, jossa viitataan veden kemialliseen kaavaan: "Muuta veden kemiallinen kaava numerokoodiksi." -> **Katso dia 19**
- ▶ Vihjekuori 6 sisältää arvoituksen Holmesin ja Watsonin osoitteesta 221B: "Vastaus on lähellä osoitettanne. Lähempänä kuin luulettekaan." -> **Katso dia 21**

"KIRJOJEN LABYRINTTI" –pakopelin vaiheet

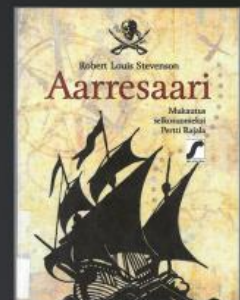
DIAT 13-23

TEHTÄVÄ 1. (PURKKI 1) NOIN 5 MIN

- ▶ Apuohjaaja Irene Adler tuo Watsonin ensimmäisen 1. vihjekuoren pöydälle ja samaan aikaan Watsonin takauma 1. Äänitys aloittaa tarinan sekä pelin etenemisen. Mycroft Holmes laittaa ajan päälle ja tarkkailee ajan kulkua. MAX peliaika 60 min.
- ▶ Ensimmäisenä tehtävänä on löytää avain (piilotettu seinälle, jossa on naula).
- ▶ -> Avain löytyy. Laatikko auki.
- ▶ *Sherlock voi tarvittaessa antaa konsultointiapua. Esimerkiksi tarkkailemalla suurennuslasilla sitä paikkaa, jonka läheisyydessä avain on.*
- ▶ Laatikossa on tehtävä 2. Tämän jälkeen alkaa Watsonin takauma 2. (äänitys) Takauma kertoo mitä tehtävässä 2. tehdään.

TEHTÄVÄ 2. 1/2. (PURKKI 1) NOIN 10 MIN

- ▶ Watsonin takauma 2 äänite on käynnistynyt. Pelaajat kirjaavat ylös tärkeiksi kokemiaan asioita -> sisältää vinkkejä tehtävään.
- ▶ Arvoituslauseille ja kirjoille pitää löytää oikeat parit. -> Katso kuva oikeassa reunassa.
- ▶ Tehtävä 2: Pöydälle tuodaan n. 5 min välein 5-7 kirjan ryhmä, joille. Pelaajien pitää löytää kirjalaatikon (purkki 1) sisältämät Moriartyn one-linerit eli lyhyet kirja-arvoitukset. **(Kaikki tekemämme kirja-arvoitukset löytyvät dioista 24-26).**
 - ▶ Huom! Kaksi kirjoista ei sisällä paria arvoituksille. Isommalle 4-6 hlö ryhmälle voi tarvittaessa antaa enemmän kirjoja. Ryhmä antaa vastauksensa Holmesille. Jos vääriä vastauksia on yli 50% joukkue menettää aikaa esimerkiksi 2-5 min.



"X marks the spot."

"X merkkää paikan."

TEHTÄVÄ 2. 2/2.

- ▶ Tehtävässä 2. käytetyt kirjavalinnat: Alice Peilintakamaassa, Tri Jekyll ja Mr Hyde, Oliver Twist, Robinson Crusoe, The Phantom of the opera (ei paria), Frankenstein, Conan ja merirosvot, Saiturin joulu, Maailman ympäri 80 päivässä, The Last of Mohicans (ei paria).
- ▶ *Ratkaisun jälkeen Irene Adler tai Holmesin veljekset tuo pöydälle vihjekuoren numero 2.*

"Jack was in London, but what year was it?"

"JACK käväisi Lontoossa, mutta minä vuonna?"

Jack London (kirjailija)

"I have Friday on my mind."

"Minulla on Perjantai mielessä."

Robinson Crusoe

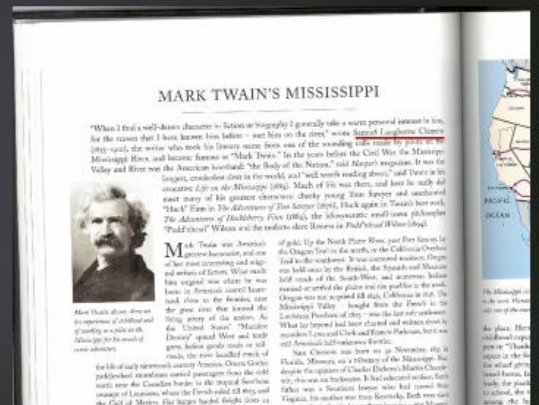
"A lice in the land of absurd."

"Absurdin mailman keskiössä."

Alice Peilintakamaassa

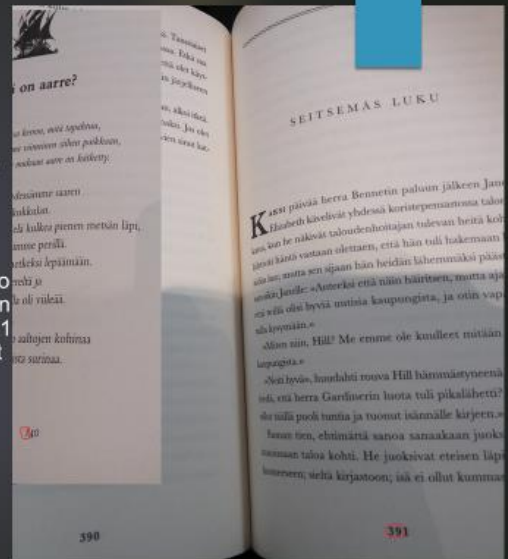
TEHTÄVÄ 3. (EI PURKKIA) MAX 5 MIN

- ▶ Aikaisemmasta tehtävästä nro 2 saatu vihjekuori 2. antaa vihjeen viitaten tietokirjaan, jolla tehtävä 3 ratkaistaan.
- ▶ Kirjeessä mainitaan seuraavaa: "*ATLAS jättiläinen tietää kuka MARK Twain on.*" Pelaajien pitää saada selville Atlas tietokirjasta Mark Twainin oikea nimi eli Samuel Longhorne Clemens. Vastaus annetaan Holmesille.
- ▶ Väärästä vastauksesta 2 minuutin aikasakko.
- ▶ *Tehtävässä on konsultointimahdollisuus Holmesin kanssa. Esimerkiksi helpottaa oikean nimen löytämistä antamalla nimen alkukirjaimia, kuten Sa, Lo, Cl.*



TEHTÄVÄ 4. (EI PURKKIA) MAX 10 MIN

- ▶ Ennen tehtävä nro 4 aloitusta pelaajat kuuntelevat Irene Adlerin takauman 1, jossa mainitaan kirjojen värit musta ja pinkki sekä Irenen bonusvihje "kellertävästä kirjasta, joka putosi?"
- ▶ Irene Adler tuo pöydälle vihjekuoren numero 3.
 - ▶ Vihjekuori sisältää sivut kirjoista Ylpeys ja ennakkoluulo ja Aarresaari. Pelaajien pitää selvittää kyseisten kirjojen avulla avainkoodi purkki numero 2 varten. Koodi on 391 eli muodostuu ympyröidyistä numeroista 39 ja 1. Sivut ovat kirjoista Ylpeys ja ennakkoluulo (39) ja Aarresaari (1). Kts. kuva.
 - ▶ Pinkki kirja: Ylpeys ja ennakkoluulo. Kellertävä kirja: Aarresaari. Musta kirja viittaa kirjaan Dracula, jota tarvitaan myöhemmin tehtävässä 6.
- ▶ *Pelaajilla mahdollisuus konsultaatioon Sherlockin kanssa. Sherlock voi muistuttaa väreistä sekä mainita numeroiden tärkeydestä.*



TEHTÄVÄ 5. (PURKKI 2) MAX 7 MIN

- ▶ Viidennen tehtävän purkki numero 2 sisältää arvoituksen.
 - ▶ Sisällä on pelikortti patajätkä = Jack.
 - ▶ Arvoituksella ratkaistaan purkki numero 3 koodi, joka on vuosi/koodi 1888.
 - ▶ Seinältä löytyy Jack the Ripper lehtileike vuosilukemalla 1888.
- ▶ Irene Adler tuo vihjekuoren numero 4. pöydälle.
 - ▶ Vihjekuoressa on Mr McRenfieldin teksti "Jack was in London, but what year?" Jack oli Lontoossa, mutta minä vuonna?"
 - ▶ Holmesin veljekset voivat antaa konsultointiapua, mikäli tarvetta.



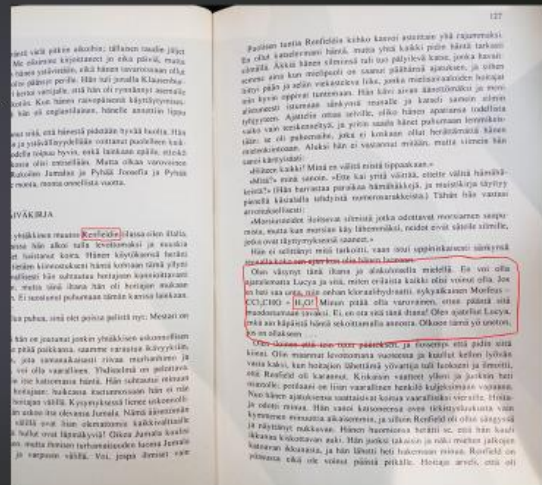
TEHTÄVÄ 6. (PURKKI3) MAX 7-10 MIN

- ▶ Ennen tehtävä nro 6 Watsonin takauma 3 äänite laitetaan päälle. Maininta McRenfieldistä. Tai Irene Adlerin tuoma vihjekuori 5, jossa viitataan veden kemialliseen kaavaan.

ARVOITUS: "Muuta veden kemiallinen kaava numerokoodiksi."

- ▶ Purkki nro 3 sisältää sivun Draculasta, jolla selviää Moriarty'n apuri McRenfieldin aikomus.
- ▶ Nimi RENOFIELD on ympyröity. Sivuuon on myös merkitty ympyröin H₂O, joka on koodi 724 diagrammin (katso dia 10) mukaan. Pelaajat selvittävät koodin purkki nro 4 varten.

Tarpeen tullen konsulttiapua, esimerkiksi viitaten numeroon kaksi, jonka molemmin puolen on kaksi kirjainta.



TEHTÄVÄ 7. (PURKKI 4) MAX 7 MIN

- ▶ Purkki nro 4 sisältää diagrammarvoituksen. (katso dia 10).
 - ▶ Pelaajien tehtävänä on ratkaista Mark Twainin kirjan The Adventures of Tom Sawyerin parhaan kaverin nimestä johdettu koodi: Finn=5833.
 - ▶ Koodilla avautuu purkki numero 5.
 - ▶ Arvoitus: "Tomilla on kaveri, joka ei ole suomalainen sukunimestä huolimatta."
- ▶ Pelaajilla on mahdollisuus konsultaatioon. Esim. "Kirja on värltään punertava" tai Tomin parhaan kaverin nimi on Huckleberry.

TEHTÄVÄ 8. (PURKKI 5) MAX 5 MIN

- ▶ Äskeisen tehtävän ratkaisun jälkeen Irene Adler (tai Holmesin veljekset) tuo vihjekuoren 6. pöydälle.

- ▶ Vihjekuoressa kerrotaan arvoitus, jonka pelaajat ratkaisevat: *"Vastaus on lähellä osoitettanne. Lähempänä kuin luulettekaan."*Ns. Diagrammi/kirjankansitehtävä. Vastaus on Holmesien muistelmien takakannessa 221B=2211.
- ▶ Tällä koodilla avautuu viimeinen purkki, joka päättää pakopelin. Halutessaan ja ajan puitteissa voi suorittaa bonustehtävän. Pelaajat kuuntelevat kuitenkin Watsonin viimeisen takauman ennen pelin virallista lopetusta.

- ▶ *Sherlock voi myös tässä tapauksessa antaa konsultointiapua.*

LEGENDAARISEN MESTARISALAPOLIISIN MUISTEMAT

Sherlock Holmesin muistelmissa Baker Street 221 B:ssä asuva kotkannäinen, haukankatseinen, savupippuaan poltteleva mestarisalapoliisi on terävimmillään, kun taas Watsonin kerronta tapahtumien kulusta lämmitää kuin takkavalkea pimeässä talvi-illassa.

” - Doyle ei ollut suinkaan ensimmäinen, joka kirjoitti arvoituksia ratkovasta etsivästä, mutta hän on hyödyntänyt aikakauden uusia tieteellisiä saavutuksia sekä luonut hahmon, joka on erittäin monisyinen ja kiinnostava. Sherlock Holmes-tarinat ovat olleet minulle lopullinen sysäys dekkareiden maailmaan ja herra Holmes tulee aina olemaan suosikkini kirjallisten salapoliisien joukosta.”

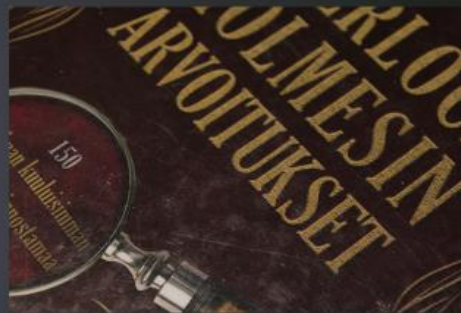
TUNTEMATON-LUKIJA.BLOGSPOT.FI

TEHTÄVÄ 9. (PURKKI 6, BONUS)

- ▶ Pelaajat kuuntelevat Watsonin viimeisen 4. takauman (äänitteen).
- ▶ Kannattaa muistuttaa pelaajia muistiinpanoista ennen viimeistä äänitettä.
 - ▶ Watson kuittaa äänitteen päivämäärään 30.10.1909. Koodi on 3010, jolla Watson olisi päässyt pakoon, mutta Mr McRenfield varmisti, että Holmes, Mycroft ja Lestrade eivät pääse ajoissa paikalle.
- ▶ Viimeinen tehtävä lopussa. Mycroft, Sherlock tai apuohjaaja ("Irene") kysyy:
 - ▶ "Mitkä olivat Tohtori Watsonin viimeiset 3 toivetta? Ja millä koodilla Watson olisi päässyt pakoon?"

PAKOPELI PÄÄTTY

- ▶ Pakopelin loppuksi esitellään lyhyesti pelaajille vielä selkokielikirjoja kuten äänikirjoja, isotekstisiä kirjoja ja lyhytversioita teoksista.
 - ▶ Vinkkivalintoina: Sherlock Holmesin Seikkailut osa 1 ja 2 äänikirjat, Aarresaari, Baskervillen koira sekä Sherlock Holmes teemainen arvoituskirja nimeltä Sherlock Holmesin arvoitukset.



KIRJA-ARVOITUS ESIMERKKEJÄ (Tehtävään 2.)

- ▶ Robinson Crusoe

"I have Friday on my mind." / "Minulla on Perjantai mielessä."

Edgar Allan Poe

"A poet without T." / "Runoilija ilman Teetä."

- ▶ Liisa Ihmemaassa

"A lice in the land of absurd." / "Absurdin mailman keskiössä."

- ▶ Dracula

"Someone has a problem with mirrors." / "Jollakin on vakava ongelma peilien kanssa."

- ▶ Frankenstein

"A modern man made out of many parts." / "Mies, joka on kuin paloitettu peli."

- ▶ 3 Muskettisoturia

"3 defending for one." / "Kolme yhden puolesta."

- ▶ Aarresaari

"X marks the spot." / "X merkkää paikan."

KIRJA-ARVOITUS ESIMERKKEJÄ (Tehtävään 2.)

▶ Kirjailija-arvoitus Mark Twainista

"A man who was MARKed in vain." / "Kirjailija, jonka etunimi on merkitty."

▶ Ylpeys ja Ennakkoluulo

"Prudence, my dear Lizzy." / "Järkeä ja tunteet eivät aina pelaa yhdessä, rakas Lizzy."

▶ Liisa Peilimaassa tai Liisa Ihmemaassa

"Absurd rabbit hole." / "Kaninkolo, joka vie tajuntasi hölynpölyn rajamaille."

▶ Aikakone

"A machine that will work only in time."

"Kone, joka toimii vain ajan kanssa."

▶ Jekyll ja Hyde

"A split persona." / "Jakautunut mieli."

▶ Tom Sawyer

"Boys will be boys with or without adventures."

"Pojat on poikia, seikkailuista huolimatta."

KIRJA-ARVOITUS ESIMERKKEJÄ (Tehtävään 2.)

▶ H.P. Lovecraft kokoelma.

"Unspeakable horrors." /

"Sanoinkuvaamattomia kauhuja."

▶ Maailman ympäri 80 päivässä

"80 days to be succesful!" /

"80 päivää aikaa."

▶ Phantom of the opera

"Opera that was haunted." /

"Kummitteleva ooppera."

▶ William Shakespeare-kokoelma

"A speare that that truly shaked the world."

"William, jolla oli maailmaa vavisuttava kynä."

▶ Arthur Conan Doyle-arvoitus

"Arthur, who was not a king, wrote fine memoirs." /

"Arthur, joka ei kuitenkaan ollut kuningas, kirjoitti hienoja muistelmia."

▶ Mary Shelley-arvoitus / Frankenstein

"Mary who didn't have a lamb, but saw a monster." /

"Mary ei nähnyt lammasta, vaan hirviön."

AMBIENT-ÄÄNET JA PUHE TALTIOINTI

- ▶ Hyvänä palveluna esimerkiksi Tabletop Audio sivuston roolipeli äänet, joita voi ladata esim. roolipelejä tai pakohuonetta varten.
- ▶ <https://tabletopaudio.com/>
- ▶ Äänityksiin voi käyttää esimerkiksi älypuhelimien saatavia äänentallennussovelluksia. Käytimme Shureplus Motiv äänentallennukseen sopivaa mobiilisovellusta, joka toimii ilman erillistä mikrofonia.
- ▶ Ilmainen Audacity äänitysohjelmisto voi olla tarpeen kahden eri äänen päällekkäisäänitystä varten. Näin ollen ei tarvitse käyttää kahta äänilaitetta samaan aikaan puheen ja ambient-äänten käynnistämiseksi.



Äänilaitteistoksi kelpaa mikä tahansa äänentoistolaitte, jossa on AUX liitäntä puhelinta varten. Toistolaitteena voi olla myös bluetooth kaiuttimet.

LÄHTEET / LINKIT

- ▶ Audacity. Ei päiväystä. [Verkkosivusto]. Saatavissa: <https://www.audacityteam.org/>
- ▶ Korteso, K. 2018. Pakohuone: suunnittele, toteuta ja pakene. Hämeenlinna: Karisto.
- ▶ Shure Motiv. Ei päiväystä. [Verkkosivusto]. Saatavissa: https://www.shure.eu/products/software/shure_plus_motiv
- ▶ Tabletop Audio. Ei päiväystä. [Verkkosivusto]. Saatavissa: <http://www.tabletopaudio.com>
- ▶ Puheen äänitykset, esim. ilmaisohjelma Shure Motiv. Äänten layeröinti yhteen, esim. ilmainen Audacity. Ambient-äänet Tabletop Audio verkkosivusto.



PAKOPELI
HUOMIOT JA VAIHEI