

SAVONIA

ammattikorkeakoulu

OPINNÄYTETYÖ - AMMATTIKORKEAKOULUTUTKINTO
KULTTUURIALA

MOMENT

- Konsepti pulmapelielämyksestä ja sen verkkosivuista

TEKIJÄT Sanja Kainu
Anna Kauppinen

Koulutusala Kulttuuriala	
Tutkinto-ohjelma Muotoilun tutkinto-ohjelma	
Työn tekijä(t) Sanja Kainu, Anna Kauppinen	
Työn nimi Moment – Konsepti pulmapelielämyksestä ja sen verkkosivuista	
Päiväys	28.4.2022
Sivumäärä/Liitteet	62/5
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t)	
<p>Tiivistelmä</p> <p>Opinnäytetyö oli projektityö, jonka tavoitteena oli suunnitella konsepti uudelta pulmanratkaisupelistä sekä sen verkkosivujen etu- ja tilaussivusta, joista pelin kustomointi ja tilaaminen onnistuu. Työn myötä opitaan projektinhallintaan liittyviä taitoja, joiden avaaminen ei kuitenkaan ole keskiössä tämän raportin sisällössä.</p> <p>Projektin aikana tarkkailtiin työskentelyä ja ajatusprosesseja suunnittelun eri vaiheissa. Opinnäytetyössä tutustuttiin erilaisiin pelityyleihin ja havainnoitiin tavoitellun konseptin kanssa samanhenkisiä olemassa olevia pelejä. Pelille luotiin kuvitteellinen brändi, jonka ydin tarkennettiin ja sen visuaalinen ilme suunniteltiin. Näiden avulla luotiin yhteiset lähtökohdat suunnittelun tueksi. Lisäksi kuvitteelliselle brändille luotiin käyttäjäpersoonat, jotka auttoivat tunnistamaan tarvittavia pelin ja verkkosivujen toimintaan liittyviä ominaisuuksia. Verkkosivujen suunnittelun ja pelisuunnittelun tukena käytettiin erilaisia projektissa auttavia suunnittelutyökaluja, esimerkiksi projektikalenteria ja miellekarttaa.</p> <p>Tuloksena saatiin konsepti Moment-pulmapelielämyksestä, sen pelin kulusta, teemasta, juonesta ja pelin osista. Peli on yhteistyötä vaativa pulmapelisarja, jossa pelaajat ovat kuvitteellisen sanomalehden työntekijöitä uutisoimassa erilaisista mysteereistä. Pelisuunnittelussa pyrittiin huomioimaan sen pelaamisen viihdyttävyyteen vaikuttavia tekijöitä sekä muita ennalta suunniteltuja ominaisuuksia. Lisäksi suunniteltiin pelikonseptin verkkosivuille etu- ja tilaussivut, jotka mukailevat pelikonseptin yhteistä ilmettä ja mahdollistavat käyttäjälle sujuvan asiakaskokemuksen. Pelikonseptin testauksen jälkeen sitä voisi jatkokehittää valmiiksi tuotteistamista varten. Opinnäytetyön toivotaan inspiroivan lukijoita lähtemään työstämään omia mahdollisia peli-ideoita eteenpäin.</p>	
Avainsanat Brändi, graafinen suunnittelu, pelisuunnittelu, pulmapeli, verkkosivustot	

Field of Study Culture	
Degree Programme Degree Programme in Design	
Author(s) Sanja Kainu, Anna Kauppinen	
Title of Thesis Moment – A Concept for a Puzzle Solving Game Experience and Its Website	
Date 28 April 2022	Pages/Appendices 62/5
Client Organisation /Partners	
<p>Abstract</p> <p>The thesis was a project work which aimed to design a concept for a new kind of puzzle solving game and the home and order pages of its website, from which the game can be customized and ordered. Through this work, skills related to project management are learned, but they won't be further elaborated as they are not the main point of this report.</p> <p>During the project, the work and the thought processes at different stages of the design were observed. In the thesis, different styles of games were studied, and existing games with the same style as the intended concept were observed. A fictitious brand was created for the game, the core of which was refined, and its visual look was designed. These created a common starting point to support the design. In addition, user personalities were created for the fictional brand to help identify the necessary features related to the operation of the game and the website. Various design tools were used to support website design and game design, such as the project calendar and mind map.</p> <p>The result was a concept of the Moment puzzle game experience, its gameplay, theme, story and parts of the game. The game is a part of a puzzle game series that requires cooperation and in which players are employees of a fictional newspaper reporting on various mysteries. The game design aimed to take into account the factors that affect the entertainment of its gaming as well as other pre-designed features. In addition, front and order pages were designed for the game concept's website, which follow the common look of the game concept and enables the user to have a smooth customer experience. After testing the game concept, it could be further developed for commercialization. It is hoped that the thesis will inspire readers to start working on their own possible game ideas.</p>	
<p>Keywords</p> <p>Brand, Graphic Design, Game Design, Puzzle Game, Websites</p>	



SISÄLTÖ

1. JOHDANTO	4
2. TAUSTATUTKIMUS	5
2.1 Yhteistyölautapelit, pakopelit ja roolipelit	5
2.2 Pakuhuonelaupelin testaaminen	5-6
2.3 Inspiraation lähteet	6-12
3. PROJEKTIN KULKU	13
3.1 Työn sisältö ja työnjako	13
3.2 Menetelmien käyttö projektissa	13-19
3.3 Brändin ilme	20-22
4. PELI	23
4.1 Pelin suunnittelun lähtökohdat	23-24
4.2 Teema ja juoni	25
4.3 Roolit	25-26
4.4 Tavoite ja pelin kulku	26-27
4.5 Pelin osat	28-35
4.6 Sanjan pohdintaa	36
5. VERKKOSIVUT	37
5.1 Verkkosivujen suunnittelun lähtökohdat	37
5.2 Etusivu	38-48
5.3 <i>Tilaa oma pelisi</i> -sivu	49-53
5.4 Graafiset elementit	54-56
5.5 Annan pohdintaa	57
6. YHTEENVETO	58
LÄHTEET	59-60
KUVALUETTELO	61-63
LIITE 1: Toinen käyttäjäpersoona	
LIITE 2: Kolmas käyttäjäpersoona	
LIITE 3: Neljäs käyttäjäpersoona	
LIITE 4: Etusivun kokonaisilme kahdessa osassa	
LIITE 5: <i>Tilaa oma pelisi</i> -sivun kokonaisilme	



1. Johdanto

Opinnäytetyössä esitellään konsepti uudenlaisesta pulmanratkaisupelistä ja niiden verkkosivuista sekä tarkastellaan tekijöiden omaa työskentelyä prosessin aikana. Työn myötä opitaan projektinhallintaan liittyviä taitoja, joiden avaaminen ei kuitenkaan ole keskiössä tämän raportin sisällössä. Opinnäytetyön aikana muodostetaan pelikonseptin kuvitteellisen brändin ilme ja työstetään peliä mahdollisimman pitkälle asetettujen aikarajojen sisällä. Verkkosivujen suunnitteluun sisältyy itse sivujen muotoilun lisäksi myös niille tulevien graafisten elementtien kehittäminen.

Opinnäytetyössä tutustutaan erilaisiin pelityyleihin ja tutkitaan olemassa olevia samanhenkisiä pelejä, joista kerätään ominaisuuksia inspiraatioksi. Lähteitä etsitään pääosin netin välityksellä, jotta tarvittavista aineistoista saadaan viimeisimmät tiedot. Suunnitteluprosessin aikana keskitytään enimmäkseen visuaaliseen ilmeeseen, tarinallisuuteen sekä viihdyttävään teemaan. Projektissa ei pyritä niinkään saavuttamaan lopullista tuotetta, vaan keskitytään suunnittelun eri vaiheiden havainnointiin ja ongelmatilanteiden ratkaisuun.

2. Taustatutkimus

2.1 Yhteistyölautapelit, pakopelit ja roolipelit

Pelissämme esiintyy piirteitä niin yhteistyölautapeleistä, pakohuoneista kuin roolipeleistä. Ville Vuorela tiivistää kirjassaan *Pelintekijän käsikirja* (2007,16) pelaamisen olevan toimintaa, jota suoritetaan ajanvietteenä ilman taloudellista merkitystä. Pelaaminen alkaa tietystä lähtökohdasta, etenee sääntöjä mukaillen ja tavoitteena on ennalta määritelty päämäärä. Yhteistyöpeleissä tämä päämäärä on yhteinen ja pelaajat joko voittavat tai häviävät yhdessä.

Katleena Kortesus kuvailee kirjassaan *Pakohuone – suunnittele, toteuta, pakene* pakohuoneen olevan joukkuepeli, jossa 2–6-henkinen joukkue koittaa päästä pois lukitusta huoneesta pulmaratkomisen, avainten etsimisen ja ratkaisujen päättelemisen avulla. Tyypillisesti aikaa on tunti pulmien ratkaisuun, mutta eripituisiakin pelejä on olemassa. Hän selventää pakohuoneen olevan alakäsite pakopelille, sillä pelaaminen ei aina vaadi huonetta. (Kortesus 2018, 10.)

Olemme huomanneet pakohuoneiden olevan viime vuosina nouseva trendi, ja niitä löytyy ympäri Suomea sekä maailmaa ja nykyään markkinoilta löytyy pakohuoneita myös lautapeliversioina. Janne Parri (7.8.2017) kertoo blogikirjoituksessaan *Miksi pakohuoneet innostavat*, että on olemassa viisi syytä, miksi pakohuoneet innostavat sekä vanhoja että nuoria pelaajia. Näitä syitä ovat onnistumisen elämyksien tarjoaminen, arjesta irtaantuminen, uusi keino osallistua tarinaan, matala kynnyks äärimmäiseen kokemukseen ja vaivattomuus.

Roolit ovat myös tärkeä osa pelisuunnitteluamme, joten perehdyimme tarkemmin roolipeleihin. Inspiraatiota saimme tunnetuista pöytäroolipeleistä, kuten *Dungeons & Dragons*-pelistä. Jaakko Stenros (2009) avaa nettiartikkelissaan pöytäroolipelissä pelinjohtajan johtavan peliä, jossa jokaisella pelaajalla on oma hahmonsä. Stenros kirjoittaa pelissä olevan erilaisia sääntömekaniikkoja konfliktien ratkaisuun ja tavallisesti mukana on myös nopat, jotka tuovat sattumia.

2.2 Pakohuonelaupelien testaaminen

Testasimme *Unohdettu saari*-pakohuonepeliä Exit-merkiltä (Brand 2016). Kyseinen brändi on tunnettu kategoriassaan ja pelisarja on ollut ehdolla *Vuoden peli*-palkinnon saajaksi. Pelissä ratkotaan yhteistyön voimin erilaisia pulmia tietyn teeman ympärillä ja koitetaan ratkaista peli mahdollisimman lyhyessä ajan ja vihjeitä maltillisesti käyttäen. Peliin on vain yksi oikea ratkaisu ja siihen päästäkseen pulmat tulee ratkaista tietyssä järjestyksessä. Pelin edetessä sen osia joutuu esimerkiksi leikkaamaan, taittelemaan ja niihin tehdään myös merkintöjä.

Pelasimme pelin kolmen henkilön tiimissä. Seuraavan sivun kuvassa (ks. kuva 1. *Unohdettu saari*-pelin testaaminen, 6) asettelimme pelaamiseen tarvittavat tarvikkeet pöydälle pelin aloitusvaiheessa. Useimmissa ratkaistavissa pulmissa riitti tekemistä kaikille, mutta osassa niistä oli vaikea työskennellä ryhmässä niin, että jokainen pääsisi osallistumaan. Peliä aloittaessa ohjeita tuli niin paljon, että alku oli sekava ja aikaa kului sääntöjen sisäistämiseen, vaikka loppujen lopuksi niitä olikin hyvin vähän. Pelin hintaan nähden osien laatu oli hieman pettymys ja sen lisäksi osat oli tarkoitettu tuhottavaksi, mikä tuntui tuhlaukselta. Pulmat olivat hyvin kekseliäitä ja niitä joutui tosissaan pohtimaan yhdessä. Tarina tuotiin esiin pelin alussa, mutta se ei pysynyt mielessä pelin loppuun asti, sillä tehtävät tuntuivat vain yksittäisiltä pulmilta eikä juonenkäänteiltä. Peli olisi varmasti sopivampi sellaisille henkilöille, joille tarpeeksi haastavat ja oivaltavat tehtävät ovat visuaalista ilmettä ja tarinaa tärkeämmät. Pelistä saa varmasti hyvää viihdettä monenlaiset ryhmät, mutta sen kertakäyttöisyys tuntuu pulmalliselta.

Pelaamisen jälkeen keskustelimme, minkälaisia parannuksia äsken kokemaamme peliin voisi tehdä ja tärkeimpänä ominaisuutena nousi meille pelin uudelleenpelattavuus. Tahdoimme omassa suunnittelussamme ottaa huomioon pelin pitkäikäisyyden ja muuntautumiskyvyn erilaisiin tilanteisiin. Myös pelin osien laadukkuus ja niiden kestävyys useissa pelikerroissa tuntui meistä tärkeältä. Toisin kuin Exit-pakohuonelautapelissä, emme halua suunnitella peliin vain yhtä oikeaa loppuratkaisua, vaan sattumat ohjaavat pelin kulkua ja lopputulemaa.



KUVA 1. *Unohdettu saari*-pelin testaaminen (Kauppinen 2022)

2.3 Inspiraation lähteet

Tutustuimme erilaisiin pakohuonepeleihin, lautapeleihin ja roolipeleihin niiden omien sekä lautapelejä esittelevien verkkosivujen kautta. Havainnoinnin kohteena olevat pelit sisälsivät piirteitä, joita halusimme hyödyntää omassa pelikonseptissamme. Valitut pelit olivat suosittuja tai itsellemme tuttuja pelejä. Listasimme seuraaville sivuille (7-12) niiden tärkeimmät ominaisuudet, joita vertasimme keskenään. Otimme myös huomioon, mitä ominaisuuksia näistä esimerkeistä ei löytynyt ja mitkä ei mielestämme olleet toimivia meidän pelin kohdalla.

Pakohuonepelit



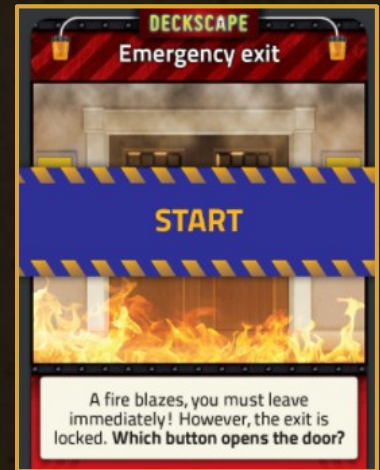
KUVA 2. Kuvaleike *Cryptic Cargo*-pelistä (Cryptic Cargo, 2017)

Cryptic Cargo (2017)

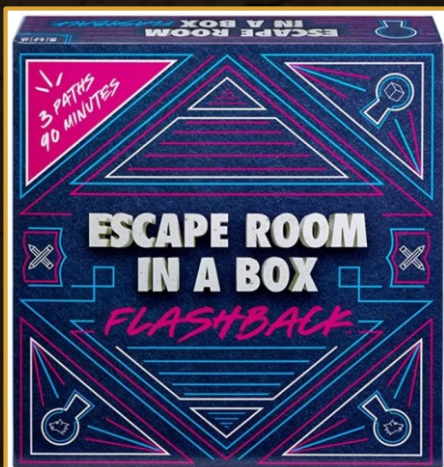
- Kotiin vuokrattava *escape room*-elämys
- Yhteistyöpeli
- Kaikki tarvittavat välineet toimitetaan matkalaukussa, pelin tukena käytetään sovellusta
- Suomalainen innovaatio
- Peli on pelattavissa useasti varauksen aikana (sama ryhmä voi ratkaista pulman vain kerran)
- Useita teemoja

Deckscape (2017)

- Kotona pelattava yhteistyöpeli
- Kompakti koko
- Edullinen
- Monia vaihtoehtoja
- Peli-aika noin 60 min
- Korttipeli
- Ei vaadi sovellusta
- Uudelleen pelattava (sama ryhmä voi ratkaista pulman vain kerran)



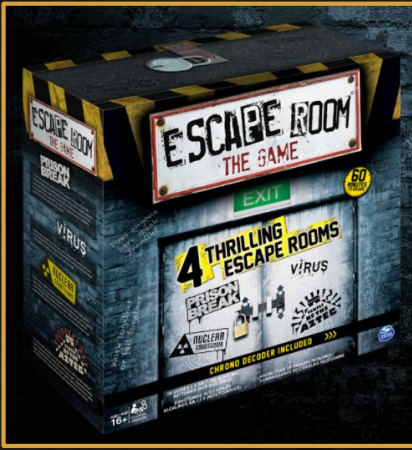
KUVA 3. Kuvaleike *Deckscape*-pelistä (Deckscape, 2017)



KUVA 4. Kuvaleike *Escape Room in a Box*-pelistä (Escape Room in a Box, 2019)

Escape Room in a Box (2019)

- Kotona pelattava yhteistyöpeli
- Uudelleen pelattava (sama ryhmä voi ratkaista pulman vain kerran)
- Palautusmahdollisuus rahaa vastaan
- Pelin esineitä voi käyttää lisäosien kanssa
- Ohjaaja



KUVA 5. Kuvaleike Escape Room the Game-pelistä (Escape Room the Game, 2016)

Escape Room the Game (2016)

- Kotona pelattava yhteistyöpeli
- 60 min aikaraja
- Mukaan kuuluu laite (mittaa aikaa, luo tunnelmaa, kerää koodit, kehottaa ottamaan vinkkejä tarvittaessa)
- Lisäosia tarjolla
- Uudelleen pelattava (sama ryhmä voi ratkaista pulman vain kerran)
- Paperiset materiaalit tulostettavissa uudelleen, joten pelin voi laittaa kiertoon

EXIT The Game (2016)

- Kotona pelattava yhteistyöpeli
- Kertakäyttöinen
- Yksi oikea ratkaisu
- Mitataan pelin suoritusaikaa ja vihjeiden käyttöä
- Pelin osat kannustetaan tuhoamaan (pääsääntöisesti paperia ja pahvia)
- Ei ole tarkoitettu kestäväksi



KUVA 6. Kuvaleike EXIT The Game-pelistä (EXIT The Game, 2016)



KUVA 7. Kuvaleike Exite Box-pelistä (Exite Box, 2020)

Exite Box (2020)

- Kotona pelattava yhteistyöpeli
- Hyödynnetään pakkauksen esineiden lisäksi ympäristöä, internettiä ja erilaisia viestintätapoja
- Pelissä tehdyt valinnat vaikuttavat pelin loppuratkaisuun
- Pitkäkestoinen kaikki osat mukaan laskien
- Uudelleen pelattava (sama ryhmä voi ratkaista pulman vain kerran)
- Pelin osia voi käyttää oman pulmapelin toteuttamiseen



KUVA 8. Kuvaleike Unlock!
-pelistä (Unlock!, 2016)

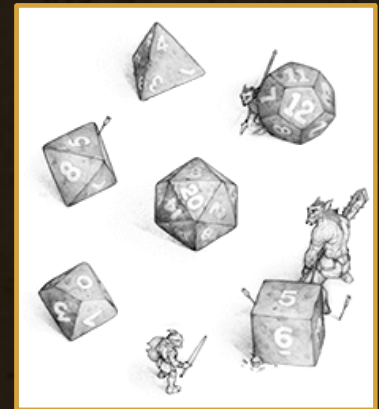
Unlock! (2017)

- Kotona pelattava yhteistyöpeli
- Korttipeli
- Mobiilisovellus jakaa vinkkejä
- Uudelleen pelattava (sama ryhmä voi ratkaista pulman vain kerran)
- Peliä voi testata ilmaiseksi

Rooli- ja yhteistyöpelit

Dungeons & Dragons (1974)

- Fantasia-aiheinen roolipeli
- Maailmanrakennus
- Yksi pelaaja toimii pelinjohtajana (juontaminen, seikkailujen suunnittelu, muistiinpanojen tekeminen)
- Sattumia nopanheitolla



KUVA 9. Kuvaleike *Dungeons & Drangons*-pelistä (Dungeons & Dragons, 1974)



KUVA 10. Kuvaleike *Mysterium*-pelistä (Mysterium, 2015)

Mysterium (2015)

- Yhteistyölautapeli
- Yksi pelaajista on kummitus (koittaa ohjata muita pelaajia mysteerin ratkaisemisessa)
- 2–7 pelaajaa
- Selkeä tarina ja päämäärä



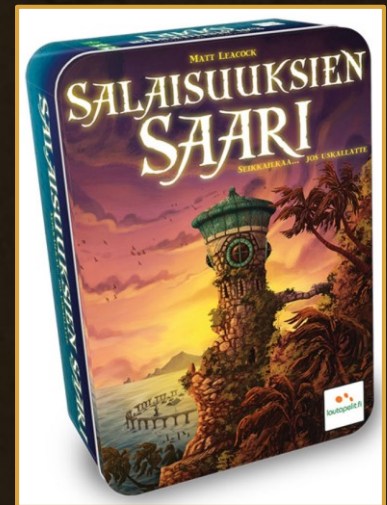
Pandemia (2009)

- Yhteistyölautapeli
- Kaikki pelaajat koittavat päihittää yhteisen pahan
- Vähemmän pelaajia = helpompi peli
- Pelihamot arvotaan (hahmoilla eri ominaisuuksia)

KUVA 11. Kuvaleike *Pandemia*-pelistä (Pandemia, 2009)

Salaisuuksien saari (2020)

- Yhteistyölautapeli
- Valittavilla hahmoilla eri ominaisuuksia
- Kaikki joko voittavat tai häviävät yhdessä
- Vaikeustasoa voi itse säätää
- Kompakti koko
- Visuaalisesti säväyttävä
- Peli aika noin 30 min



KUVA 12. Kuvaleike *Salaisuuksien saari*-pelistä (Salaisuuksien saari, 2020)

Esiin nousseita havaintoja oli esimerkiksi tilassa liikkumisen merkityksettömyys peleissä, eikä niissä etsitä piilotettuja asioita, kuten pakohuoneissa. Tutkinnan kohteina olleissa pakohuonepeleissä ei sattuma vaikuta pelin kulkuun, vaan peliin on yksi oikea ratkaisu ja lopputulos. Tämän takia pelit eivät ole uudelleen pelattavissa samalla ryhmällä. Rooli- ja yhteistyöpeleissä puolestaan sattuma ohjaa pelin kulkua. Yhteistyöpeleissä roolit korostuvat ja niillä on keskenään erilaisia ominaisuuksia.

Ominaisuuksia, joita halusimme poimia mukaan konseptin suunnitteluun, olivat:

Tarinallisuus, yhteistyön merkitys, sattumien vaikutus pelin kulkuun, roolien korostaminen ja paikasta riippumaton pelaaminen.

Ominaisuuksia, jotka huomasimme puutteellisiksi esimerkeissä ja joita aiomme parantaa konseptissamme:

Uudelleen pelattavuus samalla ryhmälläkin, roolihahmojen ja pelin kulun kustomoiminen, sattumien ja pulmanratkaisun yhdistäminen, tilassa liikkuminen ja ympäristön hyödyntäminen.

3. Projektin kulku

3.1 Työn sisältö ja työnjako

Lähdimme luomaan yhdessä ensin alustavaa ilmettä, sillä halusimme olla samalla pohjalla jo projektin aloitusvaiheessa ja luoda tukevan perustan, mihin me molemmat pystymme tukeutua suunnittelun eri vaiheissa. Oli tärkeä selvittää yhteinen linja suunnittelun suhteen, koska työstimme omia osa-alueitamme erikseen. Tässä vaiheessa päätimme jo värimaailmasta ja typografiasta, sekä suunnittelimme logon.

Opinnäytetyömme koostui kolmesta pääosiosta: brändin, pelin ja verkkosivujen suunnittelusta. Työ jakautui luonnollisesti omien vahvuuksien ja mielenkiintojen perusteella. Pelin kulun, teeman ja juonen suunnittelusta vastuun otti Sanja ja verkkosivujen etu- ja pelisivusta, sekä niille tulevien graafisten elementtien tekemisestä puolestaan Anna. Kiinnitimme suunnittelussa erityistä huomiota sekä visuaalisuuteen että helppokäyttöisyyteen.

Sanja: Pelisuunnittelu

Olen kiinnostunut pelisuunnittelusta ja siitä prosessista mikä vaaditaan valmiin ja toimivan pelin tekoon. Olen itse ollut järjestämässä useaa pakopeliä ja pulmien kehittäminen sekä tarvittavan rekvisiitan valmistus ovat olleet asioita, jotka tuntuvat motivoivalta.

Anna: Verkkosivujen suunnittelu

Minulle on kertynyt aikaisempaa kokemusta verkkosivujen suunnittelun suhteen sekä koulusta että töistä. Graafisen suunnittelun tukena hyödynnettävien tietokoneohjelmien käyttö onnistuu luontevasti ja visuaalisen ilmeen sekä grafiikan hahmottelu omalle konseptille on ollut minulla jo pitkään haaveena.

3.2 Menetelmien käyttö projektissa

Hyödynsimme Pekka Ruokolaisen *Brändikäsikirjaa* brändin ytimen kiteyttämiseen ja sen muotoiluun. Vaikka kirjan ohjeet ovat suunnattu jo olemassa olevan yritykset brändin kuvan selkeyttämiseen, saimme siitä hieman muuntelemalla hyvän apukeinon projektin konseptin yhtenäistämiseksi. Kävimme kirjassa esitetyt yhdeksän brändin kiteyttämisen vaihetta läpi, joka todella auttoivat meitä pääsemään alkuun ja selkeyttämään suunnittelun tavoitteita. (Ruokolainen 2020, 64–97.)

Tarkoitus

Aloitimme pohtimalla, mikä kuvitteellisen brändimme tarkoitus olisi. Mitä halusimme, että mahdolliset tulevat käyttäjämme saisivat tai kokisivat, kun pelaavat peliämme. Erittäin tärkeää meille oli viihteen tuominen ja ihmisten yhdistäminen.

Tuo viihdettä

- ♦ Irtiotto arjesta
- ♦ Hauskanpito
- ♦ Ajanviete erilaisille ihmisille
- ♦ Ohjelmanumero eri tapahtumiin

Yhdistää ihmisiä

- ♦ Todellinen läsnäolo
- ♦ Vahvistaa ryhmähenkeä
- ♦ Yhteiset onnistumisen kokemukset

Visio

Tiivistimme visiomme, eli millaisen haluamme brändimme olevan, kahteen osaan: visuaalisuuteen ja toimivuuteen. Visuaalinen ilme oli meille molemmille tärkeää sekä erottumisen että itseilmaisun kannalta, mutta myös toimivuus oli ominaisuus, mikä vaikutti erittäin paljon suunnittelun vaiheissa.

Visuaalisuus

- ♦ Tyylikäs
- ♦ Ajaton
- ♦ Laadukas
- ♦ Ainutlaatuinen

Toimivuus

- ♦ Uudelleenkoettava
- ♦ Muokattava
- ♦ Viihdyttävä
- ♦ Elämyksellinen
- ♦ Mukaansa tempaava

Missio

Missiota rakentaessa määrittelimme brändimme viisi tärkeintä ominaisuutta, niiden hyödyt asiakkaan näkökulmasta ja miksi nämä hyödyt ovat merkityksellisiä. Tiivistimme mielestämme tärkeimmät asiat näistä yhteen ytimekkääseen virkkeeseen.

Ominaisuus

Hyöty

Merkitys

Kustomoitavuus

Sopii moneen tilanteeseen

Ainutlaatuisen tilanteeseen sopiva elämys

Itseohjattavuus

Pelin voi ohjata haluamassaan ympäristössä halutulla ajankohdalla

Antaa asiakkaalle vapautta toteutuksen suhteen

Kotiin tilaus

Elämys tulee luoksesi

Säästyy matkustamiselta

Pulmapeli

Ajanvietettä ihmisten seurassa

Aktivoi aivoja, lisää yhteistyötaitoja

Uudelleenpelattavuus

Elämyksen voi kokea uudestaan

Kestävä, läpipelaaminen ei tee tuotteesta loppuun koettua, luonnon ja rahan säästäminen

Ainutlaatuinen uudelleen pelattava pulmapelielämys, joka antaa vapautta toteutuksen suhteen ja tuo ihmisiä yhteen.

Strategia

Strategia kuvastaa niitä menetelmiä ja keinoja, joilla pyrimme saavuttamaan määritellyt visiomme. Kiinnitimme erityistä huomiota konseptin suunnittelussa tyylikkääseen ja ajattomaan designiin, ainutlaatuisiin ideoihin sekä asiakasystävällisiin palvelupolkuihin. Materiaaleihin keskittyminen ei ollut vielä tässä vaiheessa ajankohtaista.

Menestystekijät

- ◆ Tyylikäs ja ajaton design
- ◆ Ainutlaatuiset ideat
- ◆ Ekologiset ja kestävät materiaalit
- ◆ Asiakasystävällinen palvelupolku

Arvot

Arvot kuvaavat piirteitä, jotka ovat tärkeä ottaa huomioon brändin sisällä. Ne ovat kaiken tekemisen lähtökohta ja hyödynsimme näitä ajatuksia kaikessa tähän mennessä suunnitellussa. Esteettisyys ja luovuus ovat olleet suuri pohja kaikelle luomiselle ja palvelevuutta toimme esille käyttäjäystävällisyydellä. Laadukkuus ja vastuullisuus nousevat ajankohtaisiksi arvoiksi vasta, kun projekti etenee pois konseptin tasolta.

- ♦ Vastuullisuus
- ♦ Palvelevuus
- ♦ Esteettisyys
- ♦ Luovuus
- ♦ Laadukkuus kaikilla osa-alueilla

Asiakkaat

Pohdimme kelle ja mihin tarkoitukseen lähdemme peliä suunnittelemaan. Todennäköisimmiltä käyttäjiltä tuntuivat lautapeliharrastajat ja sen lisäksi haluaisimme pelin olevan kiinnostava erilaisille työ- ja kaveriporukoille sekä perheille. Suunnittelun lähtökohdaksi nousi pelin viihdyttävyyys ja sen kyky toimia ryhmäytymisen tukena sekä ohjelmanumerona erilaisissa tapahtumissa.

Kohderyhmät

- ♦ Perheet
- ♦ Nuoret
- ♦ Työ- ja kaveriporukat
- ♦ Peliharrastajat

Mihin tarkoitukseen?

- ♦ Viihteeksi
- ♦ Ryhmäytymisen/ tutustumisen tueksi
- ♦ Ohjelmanumeroksi
- ♦ Ongelmanratkaisukyvyyn kehittämiseksi

Miksi me?

- ♦ Pelin pelattavuus ei ole sidonnainen aikaan tai paikkaan
- ♦ Mielenkiintoinen ja tyylikäs design
- ♦ Helppous/selkeys
- ♦ Uudelleenpelattavuus

Kilpailijat

Kilpailijoita kartoittaessa keskityimme lähinnä löytämään inspiraatiota omaan suunnitteluun, sekä etsimään mahdollisia puutteita niistä. Näihin peleihin tutustuimme jo aikaisemmin inspiraatiota etsiessämme.

Pakohuonepelit

- ✦ Cryptic Cargo
- ✦ EXIT The Game
- ✦ Escape Room the Game
- ✦ Deckscape
- ✦ Unlock!
- ✦ Escape Room in a Box
- ✦ Exite

Rooli- ja yhteistyöpelit

- ✦ Dungeons & Dragons
- ✦ Mysterium
- ✦ Pandemia
- ✦ Salaisuuksien saari

Asemointi

Asemoinnissa käsitelimme puutteita, jotka nousivat esiin kilpailijoita tutkittaessa. Mietimme, miten voisimme suunnittelussa ottaa nämä huomioon, ja mitä tehdä paremmin kuin muut ovat aikaisemmin tehneet.

Minkä ongelman ratkaisemme asiakkaan näkökulmasta?

Peli on pelattavissa uudelleen myös samalla ryhmällä. Pelistä saa persoonallisen ja tapahtumaan/paikkaan sopivan. Tekee viihdyttävän ohjelman järjestämisestä helppoa.

Miten teemme sen paremmin kuin muut?

Panostamme ajattomaan ja tyylikkääseen ilmeeseen. Selkeät ja käyttäjäystävälliset verkkosivut. Mahdollistaa pelaamisen useita kertoja ilman, että hohde häviää.

Mitä muita vaihtoehtoja on asiakkaan näkökulmasta ongelman ratkaisemiseen?

Erilaisia yhteistyölautapelejä ja kotipakopelejä löytyy markkinoilta useita.

Lupaus

Lupaus kiteytti sen ajatuksen, millaisen haluaisimme suunniteltavan pelin olevan ja mitä se tarjoaisi sen käyttäjälle.

”Kutsu kaverit koolle ja heittäytykää riemukkaaseen pulmapelielämykseen, jonka ajattomasta tyylistä, mukaansatempaavista tarinoista, toteutuksen vapaudesta, sattumanvaraisista käänteistä ja monipuolisista tehtävistä voit nauttia aina uudelleen.”

Käyttäjäpersoonat ja palvelupolut

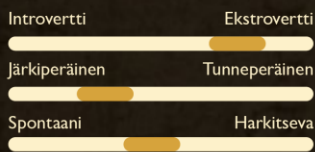
Teimme myös neljä kuvitteellista käyttäjäpersoonaa hyödyntäen Xtensio:n (Xtensio 2022) *User Persona*-mallia ja ne toimivat esimerkkeinä mahdollisista ja toivotuista käyttäjistä. Muodostimme jokaiselle käyttäjäpersoonalle palvelupolun, joka kuvasti henkilön tien kiinnostuksen heräämisestä pelikokemuksen reflektointiin. Tämän avulla meidän oli helpompi käsittää käyttäjän ja tuotteen välisiä kohtaamispisteitä ja ottaa nämä huomioon suunnittelussa. Seuraavasta kuvasta (ks. kuva 13. Ensimmäinen käyttäjäpersoonaa, 19) löytyy ensimmäinen käyttäjäpersoonaa ja muut kolme persoonaa (liite 1–3) ovat lisätty raportin loppuun kuvaliitteinä.



Tuomas

Ikä 24
Työ Opiskelija, osa-aikaisesti töissä
Perhe Sinkku
Sijainti Helsinki, kerrostalo yksiö

Persoonallisuus



Ulospäinsuuntautunut Rohkea Innokas Utelias

Olen opiskelija Helsingistä ja haluan haastaa itseäni jatkuvasti. Vapaa-aikani vietän mahdollisuuksien mukaan kavereideni seurassa. Itse olen usein koolle kerääjä ja keksin uutta ja viihdyttävää tekemistä illan vietteeksi. Minua kiinnostaa erilaiset video- ja strategialautapelit. Niinkuin minä, kaverini rakastavat hauskanpitoa ja heittäytyvät mukaan kaikkeen ehdotettuun toimintaan.

Haaveet

- Matkustelu ystävien kanssa
- Uusien taitojen oppiminen ja vanhojen kehittäminen
- Työ, joka on tarpeeksi haastavaa ja mahdollistaa jatkuvan kehittymisen

Haasteet

- Rahanhallinta, säästämisen vaikeus
- Ei halua sitoutua ja välillä vaikea pysähtyä hetkeen

Brändit ja vaikuttajat



twitch.tv



fantasiapelit



elamöslahjat.fi

Motivaatio



Käytetyimmät kanavat



Tarpeen herääminen

Haluaisi käydä kavereiden kanssa pakopeleissä, mutta on vaikea löytää kaikille sopivaa ajankohtaa elämän kiireiden takia.

Yhteinen ajankohta löytyi, mutta sopivaa ajanvietettä ei ole saatavissa juuri siihen aikaan.

Tuomas kuitenkin haluaisi yllättää kaverinsa jollakin kivalla yhteistekemisellä.

Tiedon etsintä

Tuomas selaa netistä erilaisia pelimahdollisuuksia ja elämyksiä.

Lukee foorumilta suosituksen MOMENT:sta.

Googlettaa MOMENT:n ja päätyy heidän verkkosivuille.

Verkkosivut

Ensivaikutelma on mielenkiintoinen ja hetken tutustumisen jälkeen hän innostuu pelistä.

Siirtyy selkeiden ohjeiden avulla kustomoimaan tilattavaa peliä.

Valitsee rikos-teeman, kuuden hengen ryhmäkoon, vaikean vaikeusasteen.

Tuomas viimeistelee tilauksen ja jää odottamaan lähetystä.

Pelin alkuvalmistelut

Tuomas tutustuu peliin ensin itsekseen ja lukee ohjeet, jotka ovat tarkoitettu pelin ohjaajalle.

Valmistelee pelipisteen ja etsii tarvittavan lisärevisiitan.

Ystävät saapuvat paikalle ja Tuomas kertoo pelin säännöt ja jakaa roolit.

Pelaaminen

Tuomas toimii pelin ohjaajana/kertojana.

Peli etenee erilaisten tehtävien kautta, joihin vaikuttaa "Sattumat" sekä pelin ohjaajan päätökset.

Peli kestää tältä ryhmältä noin tunnin. Pelin lopussa Tuomas on järjestänyt suorittamis-palkinnoksi sipsiä ja kaljaa.

Pelin jälkeen

Kaverukset pelaavat toisen pelin putkeen, mutta tällä kertaa vaihtavat ohjaajaa.

Ilta oli hyvin onnistunut ja kaverit päättävät järjestää säännöllisesti peli-iltoja.

Tilaa myös muita teemoja lisäosiksi.

3.3 Brändin ilme

Halusimme ilmeen herättävän mielenkiintoa sen tyylikkyydellä ja erilaisuudella muihin pulmapeleihin verrattuna. Ajatuksena oli tuoda ajattomuutta neutraalilla värimaailmalla, klassisella typografialla, erittäin moderneja piirteitä välttämällä ja laadukkailla materiaaleilla. Esimerkiksi käsitteet tyylikkyydestä ja ajattomuudesta ovat omia mielikuviamme ja koska opinnäytetyö on vasta ensimmäinen kierros suunnittelun saralla, visuaalinen ilme mukailee meidän oma mieltymyksiä. Lopullinen ilme on saanut vaikutteita steampunk-tyylistä ja vintage piirteistä. Steampunk yhdistää höyrykoneet ja viktoriaanisen aikakauden muotoilun nykyaikaan ja uusimpaan teknologiaan (Wikipedia 2022). Tyyliä käytetään tummia ja maanläheisiä sävyjä ja yksityiskohdissa messinkiä ja kuparia, joita hyödynsimme värimaailmaa suunnitellessamme. Steampunk-tyylistä toimme myös hammasrattaat ja taskukellon.

Tarina

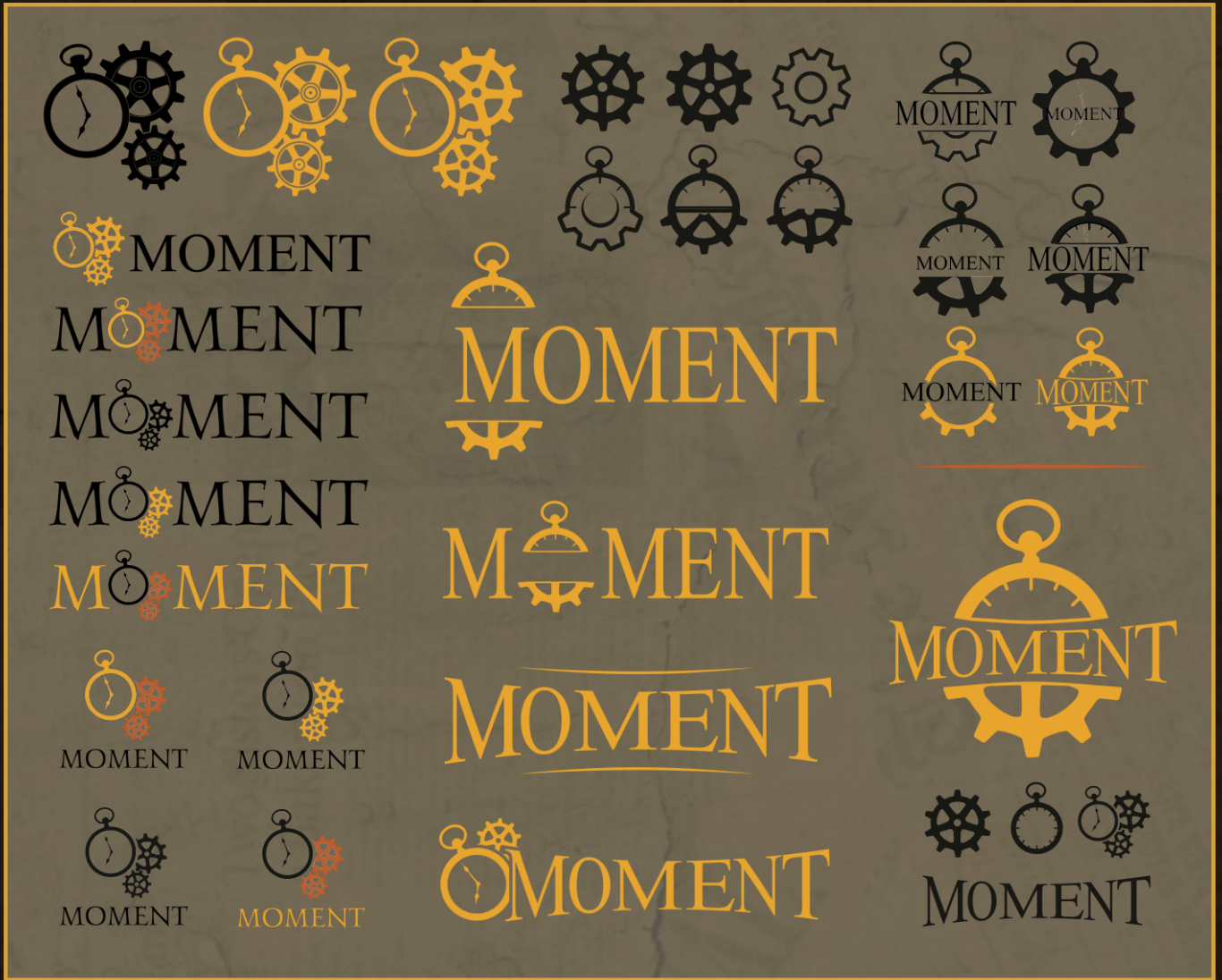
Laadimme tarinan, jossa kerromme hieman taustoistamme ja mikä ajaa meitä pelisuunnittelun pariin. Tätä tekstiä ajattelimme hyödyntää esimerkiksi verkkosivuilla ja tuotepakkauksessa. Tarina tuo lukijan lähemmäs suunnittelijoita ja mahdollisesti vaikuttaa hankintapäätökseen.

”Olemme muotoilun opiskelijoita, jotka ovat hurahtaneet pulmapelien maailmaan. Niiden suunnittelu on mielenkiintoista ja tuottaa iloa niin keksijälle kuin ratkojallekin. Pulmapelit tarjoavat unohtumattomia kokemuksia läheisten kanssa, mutta myös kehittävät ongelmanratkaisukykyä ja parantavat yhteistyötaitoja. Halusimme luoda pulmapelielämyksen, joka mahdollistaa uudelleen koettavan ja viihdyttävän pelihetken.”

Logo

Moment-nimi tulee englannin sanasta ”moment”, joka tarkoittaa sekä hetkeä että voiman momenttia. Kun pohdimme pulmanratkaisupeliin liittyvää symboliikkaa, mieleemme tuli hammasrattaat, jotka kuvaavat ongelmanratkaisua yhteistyön voimin ja voiman ”momentti” syntyy rattaiden välisestä vuorovaikutuksesta. Taskukello puolestaan kuvaa aikaa tehtävien ratkaisemiseen ja hetkeä läheisten kanssa vietettäväksi. Nimi on lyhyt ja helppo lausua, sekä sillä on myös useampi merkitys, jotka sopivat kumpikin erinomaisesti itse tuotteeseen.

Halusimme yhdistää sekä hammasrattaan että taskukellon logoon, mutta silti pitää ilmeen yksinkertaisena ja helposti ymmärrettävänä. Mietimme, että logon tulee olla toimiva monessa yhteydessä esimerkiksi verkkosivuilla, tuotepakkauksessa ja pelin osissa. Ensi alkuun ajatuksena oli yhdistää taskukello ja kaksi ratasta, mutta lopputuloksesta tuli todella yksityiskohtainen ja vaikeasti hahmotettava kauempaa katsoessa, eikä itse aseteltu tekstin kanssa toiminut. Koska halusimme kuitenkin säilyttää rattaan ja taskukellon, päätimme yhdistää ne yhdeksi objektiksi ja asettaa tekstin halkaisemaan se vaakasuunnassa. Halusimme lisätä tekstiin kaarevuutta, mikä tekee mielestämme logosta vaikuttavamman näköisen ja tuo siihen lisää dynamiikkaa. Lopputulokseen olemme tyytyväisiä, sillä se on mieleenpainuva yksityiskohtiensa kanssa, joita on kuitenkin maltillisesti. Seuraavalla sivulla olevassa kuvassa (ks. kuva 14. Logon suunnittelun eri vaiheita, 21) näkyy logon suunnitteluprosessin eri vaiheita ja valmis lopputulos.



KUVA 14. Logon suunnittelun eri vaihteita (Kainu, Kauppinen 2022)

Värimaailma

Halusimme värimaailman olevan melko neutraali, mutta kuitenkin tyylikäs ja ajaton. Mielenkiintoa tuo mustan ja muiden valitsemiemme sävyjen välillä oleva kontrasti sekä messingin ja kuparin sävyt näyttävät kauniilta mustalla pohjalla. Pelin osissa haluaisimme hyödyntää puuta ja ajattelimme pusiin pelinosiin kaiverrettavan tarvittavaa grafiikkaa ja siksi valitsimme vaalean koivun yhdeksi sävyksemme. Huomasimme monen pulmanratkaisupelin brändin käyttävän hyvin kirkkaita värejä, kuten violettia ja sinistä yhdessä mustan ja valkoisen kanssa, ja uskomme siten meidän värimaailmamme erottuvan hyvin jo markkinoilla olevien pelien joukosta.

#fdf1ca

#d6a33c

#a55d35

#1d1608

Typografia

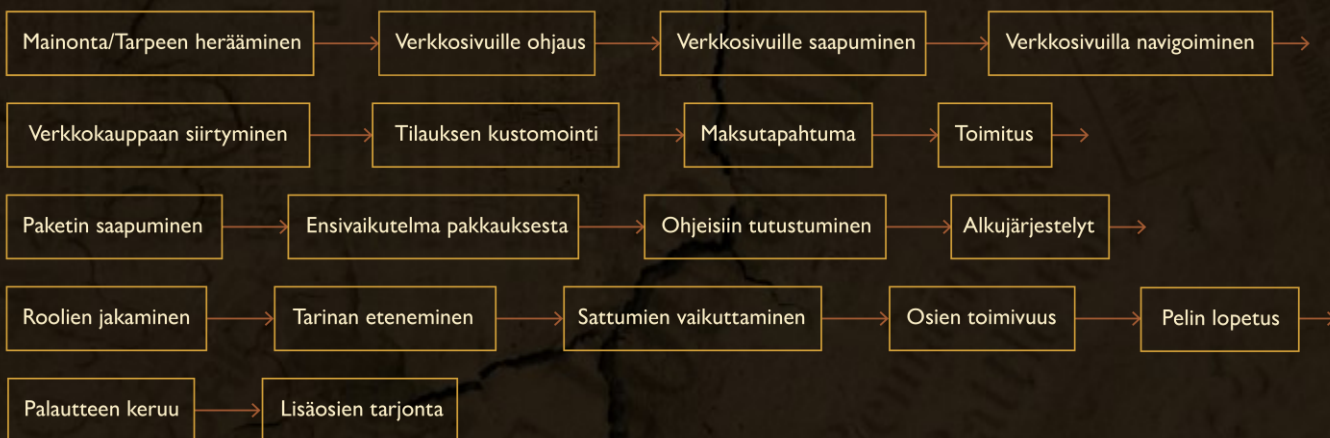
Ensin pohdimme hieman koristeellisemmän fontin käyttöä, mutta päädyimme valitsemaan pelkistetyemmän fontin niin, että muut graafiset yksityiskohdat saivat loistaa. Kävimme läpi erilaisia ilmeeseen sopivia fontteja ja löysimme lopulta *Lateef Regular* ja *Gill Sans Nova*-fontit, jotka ovat yksinkertaisia, tyylikkäitä ja helposti luettavissa. *Lateef Regular* fonttia käytimme myös logon pohjalla, sitä hieman muunnellen.

Lateef Regular

Gill Sans Nova

Asiakaskokemus

Määritimme kuvitteellisen käyttäjän ja tuotteen väliset kohtaamispisteet, jotka vaikuttavat asiakaskokemukseen. Lähdimme pohtimaan, mikä johtaa käyttäjän ensikohtaamiseen ja miten liikkuminen siitä eteenpäin mahdollisesti toimii. Oletimme, että kuvitteellisella käyttäjällä on mahdollisuus tuotteen netistä tilaamiseen. Nämä kaikki kohtaamispisteet ovat tärkeää pitää mielessä suunnittelun eri vaiheissa, jotta tuotteesta ja palvelusta voidaan saada mahdollisimman toimiva kokonaisuus. Hyödynsimme asiakaskokemuksen suunnittelussakin Ruokolaisen Brändikäsikirjaa (Ruokolainen 2020, 137–138).



KUVA 15. Käyttäjän ja tuotteen väliset kohtaamispisteet (Kainu, Kauppinen 2022)

4. Peli

4.1 Pelin suunnittelun lähtökohdat

Yhteisen taustatutkinnan ja brändin ilmeen pohdinnan jälkeen aloin työstämään omaa osuuttani eli pelin suunnittelua. Yhdessä tekemämme työ oli muodostanut *Moment*-pelistä kuvan uudenaikaisena yhteistyöpulmanratkaisupelinä, jossa on mukana elementtejä rooli- ja pakopeleistä. Halusimme pelistä muototuvan pelisarjan, joiden eri osissa pelin kulku pysyy samana, mutta juoni, teema ja roolit vaihtuvat.

Apunani pelin suunnittelun oman kokemukseni lisäksi käytin Katleena Kortesuon (2018) aiemmin mainittua kirjaa *Pakohuone – suunnittele, toteuta, pakene* saadakseni lisää tietoa pakohuoneissa käytetyistä pulmista sekä Ville Vuorelan (2007) *Pelintekijän käsikirja*-kirjaa oppiakseni pelisuunnittelusta ylipäätään. Kun olin asettanut selkeät raamit pelin tyyliin ja tehnyt aikataulun projektin etenemisestä, muodostin suunnittelun tueksi listan pelin tärkeimmistä ominaisuuksista sen halutun luonteen saavuttamiseksi. Avaan näitä ominaisuuksia seuraavaksi.

Viihdyttävyyys

Pelin tärkein ominaisuus pelaajan näkökulmasta on mielestäni pelin viihdyttävyyys. Halusin pelin tuottavan pelaajille iloa ja olevan mukaansatempaava elämys. Ville Vuorela kuvaa kirjassaan pelin vetovoiman perustuvan siitä löytyviin "koukkuihin", jotka saavat pelaajan uppoutumaan peliin kerta toisensa jälkeen. Näistä koukuista hän mainitsee esimerkiksi pelihahmoon samaistumisen, mahdollisuuden irtautua arjesta, voitettavat haasteet ja yhteisöllisyyden tarpeen. (Vuorela 2007, 27–30.) Lähdin siis pohtimaan sitä, millaisia koukkuja pelistämme tulisi löytymään ja kuinka siitä saadaan viihdyttävä erilaisille pelaajille erilaisiin tilanteisiin.

Uudelleen pelattavuus

Uudelleen pelattavuus nousi tärkeäksi ominaisuudeksi pelin suunnittelussa. Huomasimme jo olemassa olevissa pulmanratkaisu- ja pakohuonelautepeleissä paljon puutteita tällä saralla. Monet ratkaistavat pulmat näissä ovat sellaisia, joihin on vain yksi oikea ratkaisu, eikä peliä sen kerran ratkottua ole mieltä lähteä ratkomaan uudestaan. Uudelleen pelattavuuden pyrin ottamaan huomioon pulmia ja tehtäviä kehitellessäni niin, että ne voidaan ratkaista luovuutta käyttämällä usealla tavalla. Sattumien tuominen mukaan pelin kulkuun tekee pelikerroista joka kerta erilaisen.

Kustomoitavuus

Kustomoitavuus oli ominaisuus, joka nousi meillä ensimmäisenä mieleen pelin luonnetta käsitellessämme. Vaikka en kuitenkaan kokenut kustomoitavuuden lopulta olevan niin merkittävä asia pelikokemuksen kannalta, halusin pitää sen osana peliä. Pidin tärkeänä, että pelin järjestäjällä on mahdollisuus tehdä pelistä omannäköisensä. Esimerkiksi järjestäjä voi vaikuttaa pelin vaikeuteen ja kestoon valinnoillaan. Sen lisäksi valittu peliympäristö muuttaa tunnelmaa ja pelin kulkua. Lähdin myös työstämään ideaa roolien kustomoitavuudesta.

Ympäristön hyödyntäminen

Ympäristön hyödyntäminen pelissä muuttaa mielestäni pelin luonteen täysin. Halusin irtautua ajatuksesta perinteisestä lautapelistä, jossa istutaan pelilaudan ympärillä koko pelin ajan. Lähdin suunnittelemaan pelin kulkua niin, että se mahdollistaa liikkumisen tilassa ja jopa vaatii sitä tehtävissä onnistuakseen. Näin myös peliin saa uuden tuntuja vaihtamalla peliympäristöä.

Yhteisöllisyys

Yhteisöllisyyden ja ryhmähengen parantaminen pelin avulla on myös oleellinen lähtökohta suunnitteluun. Haasteiden ja tehtävien tulisi olla sellaisia, että jokaiselle tiimin jäsenelle riittää tekemistä ja niiden ratkaisuun vaaditaan kommunikointia ja yhteistyötä. Halusin jokaisen roolin olevan merkityksellinen ja niihin sisältyvän roolikohtaisia erityistehtäviä.

Tarinallisuus

Tarinallisuus on mielestäni merkittävä osa pelielämystä. Pelin ideoimisessa pyrin ottamaan huomioon sen, miten saan juonen kantamaan koko pelin läpi. Jos tehtävät ovat liian monimutkaisia ja tuntuvat irrallisilta tarinallisuus jää helposti taka-alalle. Koen, että pelin kulun ja toimintojen pitää tuntua loogisilta ja merkityksellisiltä, mikä auttaa juonen sujuvaa etenemistä. Uskon myös hyvän juonen auttavan pelaajia eläytymään ja lisäävän motivaatiota yhteisen tavoitteen saavuttamiseen.

4.2 Teema ja juoni

Teemaa pohtiessani pyörittelin aluksi monia vaihtoehtoja. Koska pelimme on ajateltu pelisarjaksi, halusin kehittää eri peliteemoja yhdistävän maailman. Olimme yhdessä päättäneet alustavasta ilmeestä ja asettaneet suuntaviivoja, mikä rajasi teeman ja juonen suunnittelua niin, että jätin jo alkuun ajatukset tulevaisuuteen sijoittuvasta modernista pulmapelistä. Avainsanoja mitä poimin itselleni teeman ja juonen suunnittelun tueksi yhteisen pohdinnan jälkeen olivat esimerkiksi: vintage, mystisyys, vanhat laitteet, rattaat ja kellot. Koska verkkosivujen ja pelin ulkoinen ilme olivat mielestäni melko vakavasti otettavia, aloin leikitellä ajatuksella yhdistää tähän humoristisen juonen, sillä meidän pelimme on tarkoitettu enemmänkin kevyeksi viihteeksi kuin vakavamieliseksi kilpailuksi.

Lopulta alkoi muodostumaan idea sanomalehdestä ja sen toimituksessa työskentelevistä henkilöistä. Valittavissa eri peliteemoissa kaikissa seikkaillaan *Mystery of The Moment* nimisen sanomalehden toimituksessa, mutta tehtävät sijoittuvat eri aikakausiin ja juoni rakentuu eri mysteerin ympärille. *Mystery of The Moment* on siis kuvitteellinen sanomalehti, joka uutisoi erilaisista mysteereistä kuten: yliluonnollisista tapahtumista, rikoksista, katoamistapauksista ja salaliittoteorioista. Huumoria juoneen tuo sanomalehden häikäilemätön tapa tehdä mitä tahansa uuden uutispommin ja suosion eteen. Pelin lähtötilanteessa lehden lukijamäärät ovat laskeneet ja kun toimitus saa vihjeen mahdollisesta mysteeristä, he lähtevät muodostamaan uutista sen ympärille yrittäen pelastautua ahdingostaan.

Mystery of The Moment on sanomalehti, jota on julkaistu useiden vuosikymmenten ajan. Lehdessä uutisoidaan hämmästyttävistä mysteereistä ja ratkaisemattomista rikoksista yliluonnollisiin tapahtumiin. Lehdellä on oma pieni uskollinen fanikuntansa, mutta yleisesti se on tunnettu hieman kyseenalaisista tutkimuksistaan. Jotkut jopa syyttävät lehden levittävän vain täysin perättömiä juoruja. Kriitikkistä huolimatta lehden toimituksessa työskennellään uupumatta uusien jymyjuuttujen eteen, eikä mitään keinoja kaihdeta mysteerikertomuksia metsästäessä.

4.3 Roolit

Moment-pelissä roolit ovat suuressa osassa, koska eri rooleilla on erilaisia tehtäviä ja mahdollisuuksia pelin aikana. Tärkein rooli pelissä on lehden pomo, joka toimii pelinjohtajana. Hän hoitaa alkujärjestelyt, tarinankerronnan, ajan pitämisen ja pelaajien suorittamien tehtävien arvioimisen. Idean tämän tyyllisestä pelinjohtajasta sain *Mysterium*-lautapelistä (Nevskij & Sidorenko 2015), jossa yhden pelaajan rooli on olla kummitus, joka pystyy rajallisin keinoin kommunikoimaan meedioiden eli muiden pelaajien kanssa. Vaikka yhdellä pelaajista on hyvin erilainen rooli ja tehtävät, peli on yhteistyöpeli ja siinä tavoitellaan yhteistä ratkaisua ja voittoa.

Meidän pelissä muut pelaajat ovat lehden toimituksen työntekijöitä tai muuten tutkittavaan mysteeriin liittyviä henkilöitä. Tämänlaisia rooleja voisi olla peliteemasta riippuen esimerkiksi: toimittaja, kuvaaja, harjoittelija, asiantuntija, utelias naapuri sekä silminnäkijä. Roolit ja niiden kuvaukset suunnittelin humoristisella otteella, vaikka tietysti roolin toteutus on aina sen pelaajasta kiinni. Ajatuksenamme on, että rooleja pystyisi kustomoimaan verkkosivujen kautta, mikä tekisi

pelikokemuksesta mahdollisesti vielä elämyksellisemmän. Eri peliteemat ovat tarkoitettu eri kokoisille ryhmille ja tällöin roolien määrä voi vaihdella neljästä jopa yli kymmeneen. En ole vielä ratkaissut haastetta, joka tulee vastaan, jos esimerkiksi neljä pelaajaa tahtoi pelata teemaa, johon kuuluu kuusi roolia. Ehkä yhden pelaajan olisi mahdollista pelata useampaa roolia tai jotkut roolit voisi jättää pelistä pois ilman, että se estää pelaamisen.

4.4 Tavoite ja pelin kulku

Halusimme pelimme olevan yhteistyöpeli, joten alkuun oli keksittävä tavoite tai lopputulos, jota kohden pelaajat yhdessä pyrkivät. Koska pelissä seikkaillaan sanomalehden toimituksessa, loogisena yhteisenä tavoitteena on lehden lukijakunnan kasvu. Pääjuonena on siis selviytyä yhteistyön voimin haasteista ja rakentaa tutkittavan mysteerin ympärille mahdollisimman uskottava ja kiinnostava uutinen.

Lisätäkseeni ulottuvuutta suunnittelin sivujuonen, mikä mahdollistaa pelissä väritetyn lehtijutun muodostamisen lisäksi selvittämään mysteerin todelliset taustat. Tämän selvittäminen muuttaa pelin lopputulemaa hieman. Vuorela (2007, 30) toteaa kirjassaan roolipelien suunnittelussa olevan oleellista ottaa huomioon kilpailuvietin ja yhteistyön välisen määrän, sillä suurin osa ihmisistä haluaa myös päästä näyttämään oman osaamisen pelissä. Huomioidakseni kilpailuhenkisempiä pelaajia, ajattelin pelissä pystyvän yhteisen tavoitteen lisäksi kilpailemaan henkilökohtaisesta kunnianasta. Tämä lisäisi yksilön motivaatiota pelaamiseen. Mietin myös pelinjohtajalla olevan mahdollisuus nimetä yksi pelaajista sabotoijaksi, jonka tehtävä on hankaloittaa muiden pelaajien onnistumista jäämättä kuitenkaan itse kiinni. Tämä voisi olla täysin valinnainen lisäys tilanteissa jossa peliin kaivattaisiin lisää jännitystä. Ohjeisiin tiivistin pelin tavoitteen näin: ”Mystery of The Moment-sanomalehden toimituksella on viikko aikaa koota elämänsä paras uutinen ja laittaa lukijamäärät kasvuun.”

Yhteinen tavoite

Mikä?

Lehden lukijamäärän nousu

Miten?

Haasteissa onnistuminen ja hyvä tuuri

Lisätehtävä

Mikä?

Oikean mysteerin selvittäminen

Miten?

Mysteriilaatikon auki saaminen

Viikon onnistuja

Mikä?

Yksi pelaaja valitaan viikon onnistujaksi

Miten?

Tehtävissä onnistuminen

Sabotoija

Mikä?

Yksi pelaaja nimetään sabotoijaksi

Miten?

Hankaloittaa muiden pelaamista jäämättä itse kiinni

Pelissä yksi pelikierrros kuvastaa yhtä päivää ja pelikiirroksia pelataan siis seitsemän. Alkuvalmistelut hoitaa pelinjohtaja ohjeiden avustuksella. Kun pelaajat ovat kokoontuneet paikalle, pelinjohtaja selittää säännöt ja tavoitteet. Tämän jälkeen pelaajat saavat kuulla taustatarinan ja roolit esitellään. Tarinankerronnan jälkeen suunnittelin pelin kulun (ks. kuva 17. Pelin kulku) etenevän tiivistetysti näin:

1. Pelaajat heittävät vuorotellen noppaa
2. - Pariton luku: Pelaaja nostaa tehtäväkortin ja toimii sen mukaan
- Parillinen luku: Pelaaja nostaa sattumakortin ja toimitaan sen mukaan
3. Pelinjohtaja esittää päivän haasteen ja ajan sen suorittamiseen
4. Kello käynnistetään ja pelaajat ryhtyvät suorittamaan haastetta
5. Kun aika päättyy, suoritus keskeytetään välittömästi
6. Pelinjohtaja arvioi pelaajien onnistumisen annettujen kriteereiden avulla
7. Pisteet lasketaan ja merkataan ylös

Pelin alussa pelinjohtaja on järjestänyt pelin osat annettujen ohjeiden mukaan. Aina haasteen loputtua pelaajat palaavat tason ympärille, mistä pelikortit ja –alustat löytyvät. Tätä aluetta kutsutaan lehden toimituksen pääkonttoriksi. Rajattu pelialue pääkonttorin ympärillä toimii mysteerin tutkimuskohteena.

Kun pelikiirroksia on pelattu seitsemän, lasketaan kokonaispisteet. Pistemäärä kertoo, kuinka hyvin pelissä on onnistuttu. Pelissä onnistumiseen vaikuttaa siis sattumat, tuuri, kekseliäisyys, nopeus ja yhteistyön sujuvuus. Pelinjohtajalla on myös suuri vaikutusvalta siihen, miten haastava peli on ja millä tahdilla se etenee. Tärkeimmät pelivälineet ovat noppa, ajastin ja erilaiset pelikortit.



KUVA 17. Pelin kulku (Kainu 2022)

4.5 Pelin osat

Seuraavaksi esittelen pelin osat ja niiden tarkoituksen pelissä. Pyrin siihen, että jokaisella pelin osalla on merkitys ja ne vastaavat johonkin pelin luonteen kannalta oleelliseen tarpeeseen, joka suunnittelun lähtökohdissa nousi esille. Suunnitelmat pelin osien ulkoasusta ja sisällöstä ovat vasta luonnoksia ja niiden toimivuus täytyisi selvittää usealla testikerralla. Kuitenkin visuaalisten suunnitelmien tekeminen esimerkiksi pelikorteista auttoi minua hahmottamaan peliä kokonaisuutena. Ne myös antavat suuntaa sille, minkä tyylinen lopullinen versio pelistä voisi tulevaisuudessa olla. Suunnittelin osat, jotka ovat yhteisiä peliteemasta riippumatta, mutta näiden lisäksi eri peliteemat vaativat erilaisia haasteisiin liittyviä osia. Nämä peliteema kohtaiset osat suunnittelimme niin, että jos niihin joutuu pelin aikana tekemään muutoksia esimerkiksi piirtämällä tai repimällä, niin verkkosivujen kautta saa tarvittaessa tulostettua uusia kappaleita. Tällä taataan pelin uudelleen pelattavuus. Pelaaminen vaatii myös muita apuvälineitä, mutta ne ovat ihan tavallisia joka kodista löytyviä asioita kuten jokin laite ajan mittaamiseen.



KUVA 18. Konseptikuva pelin osista (Kainu 2022)

Haastekortit

Haastekortit ovat tehtäviä, joiden ympärille peli muodostuu. Yksi haaste suoritetaan aina yhdellä pelikierroksella ja pelinjohtaja ohjeistaa sen muille pelaajille, kuten lehden pomo esittelisi työtehtävän alaisilleen. Haastavinta korttien tehtäviä suunniteltaessa oli se, ettei niihin saanut olla vain yhtä tiettyä ratkaisua, mikä estäisi niiden uudelleen pelaamisen. Ratkaisin tämän pulman muotoilemalla haasteet niin, että lopputulos on erilainen riippuen pelaajien mielikuvituksesta ja kekseliäisyydestä sekä pelialueesta ja sieltä löytyvistä tarpeista. Tietysti kymmenien pelikertojen jälkeen pelaaja varmasti oppisi käyttämään toimivaksi todettuja ratkaisutapoja, mutta se ei varsinaisesti estä haasteen uudelleen ratkomista tai kadota pelin viihdearvoa. Halusin haasteiden vaativan ennen kaikkea kekseliäisyyttä ja yhteistyötaitoja eikä niinkään erityistä tietotaitoa aiheesta tai loogista päättelyä. Tärkeintä minulle oli tehdä haasteista hauskoja suorittaa ja saada ne upotettua peliteeman juoneen. Korttesuo (2018, 38) kirjoittaa toimivien pulmien kantavan juonta ja auttavan tarinan etenemistä, minkä takia juoni suunnitellaan ennen pulmia. Haasteiden tehtävät itsessään ovat melko yksinkertaisia, mutta ideana onkin kilpailla aikaa vastaan. Haasteiden aikana pelaajat liikkuvat pelialueella ja hyödyntävät sieltä löytyviä asioita tehtävissä. Siispä sama haaste eri ympäristössä voi tuntua aivan uudelta.

Lisätäkseen erilaisia pelikertoja ajattelin, että yhteen peliteemaan kuuluu useampi haastekortti, joista pelinjohtaja valitsee seitsemän ja muodostaa niistä omanlaisen kokonaisuuden. Suunnitelmassani (ks. kuva 19. Konseptikuva haastekortista) haastekortti sisältää haasteen nimen ja lyhyen pohjustuksen tehtävään, tehtävänannon, aikarajan sekä vaikeusasteen. Pysin pitämään korttien tekstisisällön ja ilmeen selkeänä. Varsinkin tehtävänannon halusin olevan sellainen, minkä voi nopeasti käydä läpi uudestaan, vaikka kiireessä haasteen keskellä. Haasteista, joissa on lyhyt aikaraja ja korkea vaikeusaste, on mahdollista saada enemmän pisteitä kuin helpommista haasteista. Toisaalta myös vaikeamman haasteen epäonnistuessa riski menettää pisteitä on suurempi. Näiden ominaisuuksien avulla pelinjohtaja voi haasteiden valintavaiheessa muodostaa ajaltaan sekä vaikeudeltaan sopivan pelin tilanteeseen ja pelaajiin nähden. Opas haasteen suorituksen pisteytykseen ja tieto haasteesta mahdollisesti tarvittavista materiaaleista löytyvät ohjeista, mistä pelinjohtaja voi ne lukea.





HERRA PIKEN PÄIVÄKIRJA

Herra Piken työhuoneesta löytyy kaksi irrallista päiväkirjan sivua. Aluksi lehden toimitus innostuu löydöstä todella. Pian he kuitenkin joutuvat pettymään, sillä tekstin sisältö on suorastaan masentavan tylsää. Sivuja ei sellaisenaan saa kummoista uutista aikaan, mutta ehkä pienellä käsittelyllä asiaan saataisiin muutos.

TEHTÄVÄ

- Etsikää irti revityt päiväkirjan sivut tutkimuskohteesta
- Tehkää tarvittavia muutoksia tekstiin ja sivujen ulkoasuun niin, että niitä voidaan käyttää uutisessa todistusaineena ylläluonnollisista tapahtumista
- Suoritutkaa haasteesta annettussa aikarajassa

 10 MINUUTTIA

 KESKIVAIKEA

KUVA 19. Konseptikuva haastekortista (Kainu 2022)

Sattumakortit

Sattumakortit ovat tärkeä osa pelin uudelleen pelattavuuden kannalta. Sattumien seurauksena pelin kulku on joka kerralla erilainen. Sattuma voi esimerkiksi helpottaa tai vaikeuttaa tulevaa haastetta. Riippuen taas siitä mikä seuraava haaste on, vaikutukset näkyvät eri tavalla. Suunnittelin myös sattumakortteja, jotka sisältävät kaksi eri vaihtoehtoa ja seuraava toiminto selvitetään noppaa heittämällä. Näistä muodostuu tavallaan sattumien ketjuja, joiden kautta erilaiset lopputulemat moninkertaistuu. Sattumakortit vaikuttavat aina kaikkiin pelaajiin, eikä vain kortin nostaneeseen pelaajaan. Tämä erottaa ne seuraavalla sivulla esitetyistä tehtäväkorteista (ks. kuva 21. Konseptikuva tehtäväkorteista, 31).

Ulkoasultaan suunnittelin sattumakortit muuhun ilmeeseen sopivaksi (ks. kuva 20. Konseptikuva sattumakorteista). Konseptikuvassa pohja on Euroopassa yleisesti käytetyn pelikortin mitoissa eli 58 x 89 mm, mutta teksti asettuu siihen mielestäni turhan ahtaasti. Kortin toimiva koko pitäisi selvittää testaamalla tekstin luettavuutta eri mittasuhteissa. Haluan kuitenkin sattuman esitettävän kortissa tarinallisessa muodossa, sillä näin uskon niiden tuntuvan pelaajasta enemmän juonenkäänteiltä.

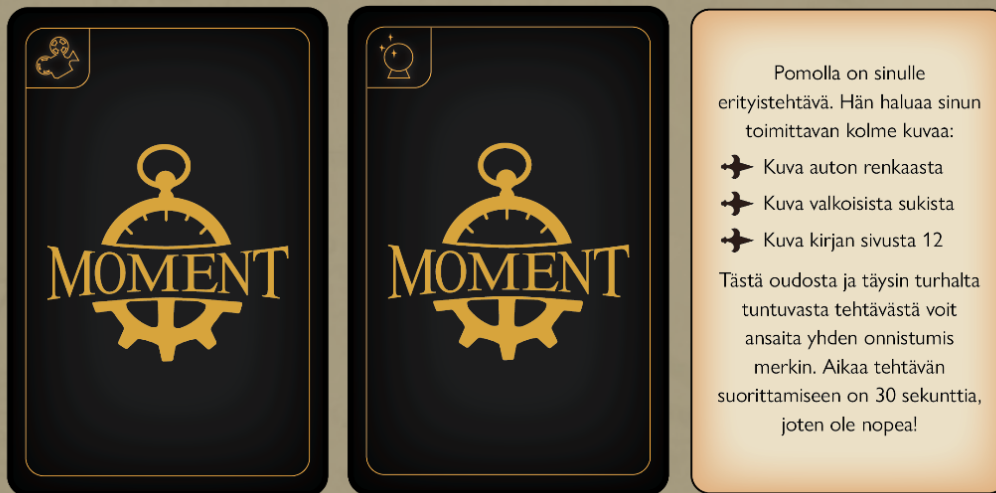


KUVA 20. Konseptikuva sattumakorteista (Kainu 2022)

Tehtäväkortit

Tehtäväkortit ovat ikään kuin sattumakortit, mutta niissä esitetty toiminto koskee vain kyseistä pelaajaa. Tehtäväkortin toiminto voi esimerkiksi asettaa kyseiselle pelaajalle jonkin erityisaseman tulevan päivän haasteeseen tai sitten olla henkilökohtainen lyhytkestoinen tehtävä, josta on mahdollista ansaita onnistumismerkki itselleen. Tehtäväkorttien tarkoitus on korostaa roolien merkitystä pelissä. Vaikka *Moment* on yhteistyöpeli ja haasteita ratkotaan tiimissä, halusin yksilöidenkin pääsevän esiin. Tehtävät muotoilin roolihahmon työnkuvaan sopivaksi niin, että ne auttavat pelaajaa uppoutumaan rooliin. Myös näin pelaaja voi roolia vaihtamalla saada uutta näkökulmaa peliin usean pelikerran jälkeen.

Suunnittelin tehtäväkorttien (ks. kuva 21. Konseptikuva tehtäväkorteista) taustapuolelle kultaisen *Moment*-logon tummalle pohjalle. Ajattelin tumman sävyn erottuvan hyvin pelialustasta (ks. kuva 23. Konseptikuva pelialustasta, 32). Suunnittelin rooleja kuvastavat symbolit ja sijoitin symbolin kortin vasempaan yläkulmaan, jotta tunnistaa mille roolille kyseinen kortti kuuluu.



KUVA 21. Konseptikuva tehtäväkorteista (Kainu 2022)

Noppa



Nopan halusin lisätä, sillä se tuntui helpoimmalta keinolta tuoda lisää sattumaa peliin. Nopan heittäminen on pelissä yksi toiminnoista, mutta saatu luku ei tässä yhteydessä merkitse pelialudalla liikuttavia ruutuja. Koska nopassa on kuusi lukua ja useimmiten pelissä tarvittiin vain päätös kahden vaihtoehdon välillä, päätin ratkaisun selviävän parillisilla ja parittomilla luvuilla. Noppaa heittämällä ratkaistaan nostaako pelaaja sattuma- vai tehtäväkortin pelattavalla kierroksella. Lisäksi osa sattuma- ja tehtäväkorteista sisältää useamman vaihtoehdoisen lopputuleman, joka selvitetään nopan avulla.

KUVA 22. Konseptikuva nopista (Kainu 2022)

Pelialustat

Pelialustojen tarpeellisuudesta olen vielä kahden vaiheilla. Pelin pelattavuuden kannalta en näe niillä suurtakaan merkitystä, mutta ne voisivat toimia hyvin pelin kustomoitavana osana. Suunnittelin pelialustasta (ks. kuva 23. Konseptikuva pelialustasta) löytyvän roolin nimi ja lyhyt kuvaus hahmosta. Verkkosivujen kautta kuvausta pystyisi muokkaamaan ja keksimään hahmon nimen tai sitten käyttää omaansa. Lisäksi löytyy paikka hahmon kuvalle, jonka voisi valita joko valmiista kuvista tai lisätä oman kuvan. Pelialustasta käy ilmi roolin tärkein tehtävä pelissä ja tieto mahdollisesti roolin käytössä olevista apuvälineistä. Esimerkiksi kuvaaja on ainoa, joka pelin aikana saa käyttää kameraa ja reporterit taas ainoa, jolla on muistiinpano välineet käytössä. Ajattelin pelialustassa voivan olla alue mihin kyseisen roolin tehtäväkorttipinon pystyisi asettamaan. Näin ne olisivat helposti pelaajan lähellä nostettavana. Myös pelaajan keräämille onnistumismerkkeille olisi omat paikat alustan alareunassa. Pelialustojen tärkein tehtävä olisi siis toimia esittelynä roolista ja auttaa organisoimaan kortteja ja pelimerkkejä. Tavallaan pelialusta kuvaa myös roolin työpistettä lehden pääkonttorissa.



KUVA 23. Konseptikuva pelialustasta (Kainu 2022)

Onnistumismerkit



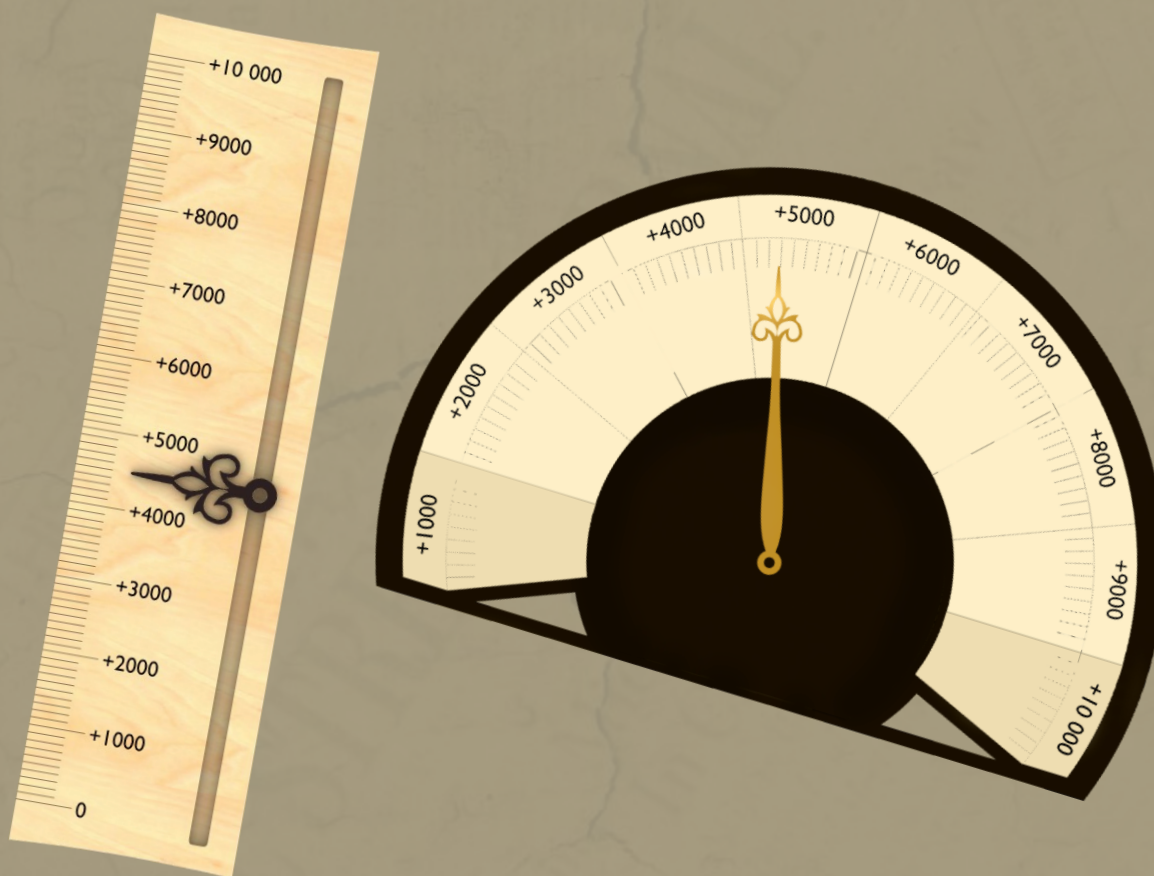
Onnistumismerkit tuovat yksilökilpailua yhteistyöpeleihin. Keksinkin idean viikon onnistujan tittelistä, jonka saa eniten pelin aikana onnistumismerkkejä kerännyt pelaaja. En vielä ole päättänyt onko tämän tittelin voitolla muita seurauksia kuin voittajan itsevarmuuden kohotus vai vaikuttaako se jollain tavalla pelin lopputulokseen. Lähinnä näen onnistumismerkkit leikkimielisenä, varsinaisen yhteistyöpeleiden sivulla tapahtuvana kilpailuna, mikä ajaa pelaajia antamaan parastaan tehtävissä. Onnistumismerkkejä pelaaja pystyisi ansaitsemaan pelissä ainakin tehtäväkorttien avulla, mutta vielä on pohdittava mitä muuta kautta niitä voisi kerätä.

KUVA 24. Konseptikuva onnistumismerkeistä (Kainu 2022)

Lukijamittari

Lukijamittarin tarkoituksena on pitää kirjaa pelaajien onnistumisesta tavoitteen saavuttamiseksi. Siihen kirjataan sattumakorteista ja joka pelikierroksen jälkeen haasteista saadut tai menetetyt pisteet. Seitsemän pelikierroksen jälkeen lukijamittarin osoittama pistemäärä kertoo pelaajien onnistumisen suhteessa tavoitteeseen. Päätöstä siitä, kuvastaako lukijamittarin luvut lehden uusien tilaajien määrää, vaiko kappalemäärää mitä painettuja lehtiä on myyty, en ole vielä tehnyt. Alla esitetyissä mallinuksissa (ks. kuva 25. Konseptikuva lukijamittareista) lukijamittari näyttää tilaajamäärän kasvun. Pelin alussa mittarin osoitin asetetaan noltaan, mikä kuvastaa tämän hetken lukijamäärää, joka on tuntematon. Suunnittelin pisteiden liikkuvan aina sadan yksikön verran kerrallaan. Aluksi mittarissa oli myös negatiiviset luvut, mutta niiden olemassaolo tuplasi väkisin mittarin koon, mikä ei tuntunut käytännölliseltä. Kuitenkin pelin lopussa tarkastellaan lehden suosion kasvua ja on ehkä hyvä ettei mittari voi laskea nolaa alemmaksi, sillä myös tuuri on suuressa osassa pelissä.

Ulkomuodoltaan lukijamittarin näin mielessäni ensin lämpömittarin tyyliä, jossa luvut ovat aseteltu allekkain pystysuunnassa olevalle tasolle. Mallinnuksen tehtyäni tarkastelin tätä versiota yhdessä muiden pelinosien kanssa ja se ei tuntunut sopivan joukkoon. Pian sain idean *Moment*-logosta löytyvästä puolikkaasta taskukellosta ja lähdin mallintamaan puoliympyrän mallista mittaria. Valmistusmateriaaliksi pohdin koivuvaneria, sillä se sopisi kokonaisilmeeseemme ja tuntuisi laadukkaalta sekä kestävältä. Lukijamittarin lopullinen ilme ja käytännöllisyys vaatii vielä lisää ideointia ja testausta.



KUVA 25. Konseptikuva lukijamittareista (Kainu 2022)

Rattaat ja mysteerilaatikko

Halusin luoda peliin lisää ulottuvuutta lisäämällä päätavoitteesta irrallisen tehtävän. Koska pelissä lehden toimituksen eli pelaajien tärkein päämäärä on lisätä lehden suosiota, mysteerin todelliset taustat jäävät taka-alalle. Siitä sain idean antaa mahdollisuuden pelaajille selvittää myös oikeat syyt tapahtumille. Olin pohtinut, missä yhteydessä logossa ja muissa grafiikoissa esiintyvät hammasrattaat pääsisivät osaksi peliä ja tähän tehtävään ne tuntuivat sopivan.

Pelinjohtaja piilottaa seitsemän eri kokoista hammasratasta pelialueelle ennen pelin alkua. Pelaajat saavat etsiä rattaita vain haasteen ollessa käynnissä, joten he joutuvat yhdessä pohtimaan kuinka paljon rajallisesta suoritus ajasta käytetään etsintään. Tämä takaa myös sen, että jokaiselle riittää tehtävää haasteen aikana. Pelin alussa pelinjohtaja esittelee pelaajille tutkintakohteesta löydetyn mysteerilaatikon (ks. kuva 26. Konseptikuva mysteerilaatikosta). Jos pelaajat ovat seitsemän pelikierroksen jälkeen onnistuneet löytämään kaikki seitsemän ratasta pelialueelta he saavat vielä ennen lopullista pisteiden laskua minuutin aikaa yrittää avata mysteerilaatikon. Laatikon kyljessä on kiinnikekohdat, joihin rattaat täytyy järjestää oikeille paikoilleen. Kun rattaat ovat oikein, laatikko aukeaa kammesta pyörittämällä. Laatikosta löytyy ratkaisu mysteeriin ja vielä viimeinen sattumakortti. Sattumakortin toimintoa ei ole pakko suorittaa, mutta jos pelaajat päättävät yhdessä sen tehdä, he heittävät noppaa selvittääkseen kohtalonsa.

Uskon tämän sivutehtävän todella lisäävän mielenkiintoa peliin. Se tuo mukaan myös elementtejä pakohuoneista, joissa usein etsitään piilotettuja esineitä ja niiden avulla ratkaistaan jokin pulma. Rattaiden etsintä kannustaa liikkumaan tilassa ja pitää pelaajat valppaana. Tämän lisäksi pelaajilta vaaditaan yhteistyötaitoja ja järjestelmällisyyttä työnjaossa, jotta pulman ratkaisu onnistuu. Pelinjohtaja voi rattaita piilottaessakin vaikuttaa pelin vaikeustasoon ja näin huomioida pelin luonteen suhteessa pelaajaryhmään.



KUVA 26. Konseptikuva mysteerilaatikosta (Kainu 2022)

Ohjeet

Ohjeet ovat vielä hyvin keskeneräiset. Tämä tietysti on aivan loogista, sillä pelikin on vasta konseptin tasolla ja muutoksia tulee varmasti vielä paljon ohjeiden sisältöön. Tein kuitenkin suunnitelmaa siitä, mitä asioita ohjeista pitäisi löytyä ja millainen niiden yleisilme voisi olla. Ohjeiden suunnittelussa pyrin ottamaan huomioon niiden luettavuuden ja helpokäyttöisyyden. Tätä vaikeutti se, miten monta osa-aluetta ohjeiden tulisi sisältää.

Ohjeiden täytyy sisältää erilliset ohjeet pelinjohtajalle, jotka neuvovat alkujärjestelyissä sekä yleiset ohjeet pelaajille. Näissä yleisissä ohjeissa tulee esiin tavoite, säännöt ja pelin kulku. Lisäksi tarvitaan ohjeet haasteiden arviointiin pelinjohtajalle ja mahdollinen tieto haasteen vaatimista lisäjärjestelyistä. En ole vielä päättänyt miten pelaajien onnistuminen arvioidaan pelin päätyttyä, mutta yksi vaihtoehto olisi pistetaulukko ohjeiden lopussa mihin sitten verrataan pelaajien ansaitsemia pisteitä. Pohdin myös vaihtoehtoa, missä pelinjohtaja voi pelin alussa asettaa itse tavoite pistemäärän, joka pelaajien tulee saavuttaa. Tämä sopisi niissä tilanteissa, joissa pelinjohtaja ottaa roolia ohjelmanumeron järjestäjänä ja haluaisi kehittää itse esimerkiksi jonkin palkinnon muille onnistuneesta suorituksesta. Taustatarinan ajattelin ensin löytyvän joltain erilliseltä tulosteelta, mutta päädyin sisällyttämään sen ohjeiden mukaan.

Kun mietin ohjeiden visuaalista ilmettä, ajattelin heti olevan hauskaa ja teemaan sopivaa, jos ohjelehti näyttäisi sanomalehdeltä (ks. kuva 27. Konseptikuvia ohjeista). Koska pelinjohtaja käyttää ohjeita pelinaikana, ajattelin varsinkin pelaajille näkyvän kansisivun olevan tärkeä. Päädyin siihen, että kansisivu on sama, mikä löytyy verkkosivuilta teemojen esittelystä. Tässä kansisivussa on lyhyt kuvaus teemasta ja pelin ominaisuuksista. Ohjeita pelinjohtajalle suunnitellessani jäin jumiin sen kanssa, mikä määrä informaatiota on riittävästi. Seuraava vaihe eteenpäin pääsemiseksi olisi varmasti antaa ohjeet käteen jollekin joka ei tiedä pelistä mitään ja seurata onnistuuko pelin järjestäminen häneltä näillä tiedoilla.

The image shows a conceptual layout of the game rulebook pages, designed to look like a newspaper. The layout is divided into several sections:

- Top Section:** "WORLD'S GREATEST NEWS" and "MYSTERY OF THE MOMENT".
- Left Column:** "NAAPURISSA KUMMITTELEE?" (Neighbors are haunting?).
- Right Column:** "ROOLIT" (Roles), "YHTEISTYÖ" (Cooperation), and "VAIKEUSTASO" (Difficulty Level).
- Center Section:** "OHJEET PELINJOHTAJALLE" (Instructions for the Game Master). This section includes a "ALKUVALMISTELUT" (Preparation) section with a grid of icons and a "PÄIVÄNUMERO" (Daily Number) section.
- Bottom Section:** "PELIOHJEET" (Game Instructions). This section includes "TAVOITE" (Goal), "SÄÄNNÖT" (Rules), and "PELIN KULKU" (Game Flow).

The design uses a mix of text, images, and icons to create a newspaper-like feel. The "ALKUVALMISTELUT" section features a grid of icons representing different game elements, and the "PELIOHJEET" section includes a "SÄÄNNÖT" section with a list of rules and a "PELIN KULKU" section with a flowchart.

KUVA 27. Konseptikuvia ohjeista (Kainu 2022)

4.6 Sanjan pohdintaa

Opinnäytetyötä aloitellessani minulla oli suuret suunnitelmat saada peli siihen pisteeseen, että ainakin ensimmäistä prototyyppiä on päästy testaamaan ja sen toimivuutta havainnoimaan kevään aikana. Pian tajusin sen olevan epärealistinen tavoite huomioiden ajan rajallisuuden ja oman harrastaneisuutta lukuun ottamatta vähäisen osaamisen pelisuunnittelun saralta. Kuitenkin minua ajoi eteenpäin mielenkiinto aihetta kohtaan ja innostus mielestäni loistavasta ideasta. Vaikka lopputulos on paljon keskeneräisempi kuin alkujaan toivoin kaiken sen uuden oppimisen ja keksimisen sekä ongelmien ratkomisen jälkeen en voi ainakaan sanoa olevani pettynyt omaan suoritukseen.

Nautin eniten juonen ja teeman muotoilusta, mihin käytinkin paljon aikaa. Lisäksi itselleni ainakin tässä vaiheessa pelin osien ulkoasu ja koko konseptin visuaalisuus tuntui melkein tärkeämmältä kuin itse pelimekaniikka. Ja koska joku on joskus sanonut, että tee niin kuin itselle tekisit, tein juuri niin. Keskitin siis voimavarani mukaansatempaavan juonen luomiseen sekä pelinosien luonnosteluun. Tietysti pyrin myös rakentamaan toimivan pelinkulun, mutta ennen useaa testikertaa sen todellista toimivuutta ei kuitenkaan pysty arvioimaan.

Haastavinta minulle oli oman ajatusprosessin jäsentely tekstin muotoon. Usein keksin nopeasti ratkaisun ongelmaan, joka nousi esiin projektia tehdessä, mutta haasteeksi muodostui löytää ratkaisuun pääsyyn johtanut polku. Kykyäni havainnoida omaa työskentelyä ja ajatusprosesseja on todella kehittynyt opinnäytetyötä tehdessä.

Koska meitä oli kaksi tekijää, se helpotti oman suunnittelun etenemistä. Aina oli joku, jolle jakaa ideoitaan ja saada niistä palautetta. Jälkeenpäin ajatellen olisi ollut hyödyksi jakaa ideoitaan vielä herkemmin muillekin henkilöille. Monesti pidän ideat itselläni niin kauan, että olen saanut ne muotoiltua mielestäni valmiiksi ja esitän ne vasta sitten ääneen. Näin menetän varmasti mahdollisuuksia saada muiden avulla ideoista parempia ja toimivampia. Takerruin liiaksi ajatukseen siitä, ettei peliä voi testata ilman jotain konkreettista kokeiltavaa, vaikka jo ideoita olisi pystynyt testauttamaan muilla.

Kaiken kaikkiaan opin paljon uutta niin pelisuunnittelusta kuin projektinhallinnasta. Pelin jatkokehityksen kannalta minulla on tieto siitä mitkä ovat seuraavat vaiheet. Meillä on selkeä kuva konseptin ilmeestä ja pelin luonteesta, joka on hyvä pohja tulevaan. Tiedostan joutuvani tekemään pelinkulun sisältöön paljon muutoksia testauksen jälkeen. Esimerkiksi haasteiden aikarajat ja tehtävistä saatujen pisteiden määrä voidaan päättää vasta kun tiedetään, miten ne käytännössä toimii. Suunnittelun lähtökohdat olen mielestäni onnistunut pitämään hyvin mielessäni projektin työstön aikana, ja ne olivat taustalla jokaisessa valinnassani, minkä tein pelikonseptia rakentaessani. Olen iloinen, että päädyimme aiheeseen, joka haastoi, opetti ja motivoi meitä koko opinnäytetyön ajan.

5. Verkkosivut

5.1 Verkkosivujen suunnittelun lähtökohdat

Suunnittelimme brändin luomisvaiheessa logon, fontin sekä värimaailman ja tämä auttoi minua pääsemään heti liikkeelle etusivun rakentamisessa. Tiesin jo heti aloittaessamme opinnäytetyön, että sivuista tulisi tummapohjainen, selkeärakenteinen ja sävyiltään suurikontrastinen.

Tarkoituksena oli rakentaa verkkosivuista peliä tukeva alusta, joka myötäilee kuvitteellisen brändimme ilmettä ja sisältää kaiken tarvittavan informaation pelistä. Pääsin kuitenkin verkkosivun rakenteen suunnittelun pariin vasta, kun saimme selvitettyä pelin luonteeseen liittyviä tarpeita, joita sivuilla tarvittiin. Vaikka olisin halunnut tehdä kaikista verkkosivuille tulevista sivuista luonnokset, omia voimavarojani ja opinnäytetyön laajuutta tarkastellessani tulin päätökseen, että priorisoin oman tekemiseni laatua enemmän kuin määrää. Siksi asetin tavoitteekseni luoda opinnäytetyön aikana etusivun lisäksi yhden alisivun, joten rakensin listan, mitä alisivuja verkkosivu tarvitsisi ja valitsin niistä tärkeimmän suunniteltavakseni, joka oli Tilaa oma pelisi-sivu. Tavoitteenani oli myös oppia kokonaisvaltaista verkkosivujen suunnittelua ja ajanhallintaa laajan projektin suhteen.

Luonnostelin verkkosivujen valmistukselle yleisen päämäärän ja jaoin sen pienempiin yksityiskohtiin, jotta tiedostin itse mitä kaikkea suunnitteluprosessiin kuuluu ja millaisella tahdilla minun olisi hyvä työstää projektia. Kirjoitin päämäärät, tavoitteet ja yksityiskohdat projektikalenteriin (ks. kuva 28. Kuukausi Annan projektikalenterista), mistä minun oli helppo seurata tekemistäni. Tämä auttoi minua hahmottamaan kokonaisuuden ja eri elementtien, eli kokonaisuuden osien, valmistumistavoitteita ja missä vaiheessa olin itse sillä hetkellä. Lisäksi loin sivuista mielekkäät, joissa näkyvät tarvittavat elementit ja nämä sivut esitetään etusivun ja *Tilaa oma pelisi*-sivun esittelyn yhteydessä (38 & 50).

MAALISKUU 2022						
MAANANTAI	TIISTAI	KESKIVIikko	TORSTAI	PERJANTAI	LAUANTAI	SUNNUNTAI
	1	2 Oppari Painikkeet & Nuolet	3	4 Oppari Toteutisäätö etusivulle	5 Oppari Footer	6
7 Hiihtoloma	8 Oppari Headerit	9	10	11	12	13
14	15 Oppari Teema-lehti valmis	16	17 Oppari Palaveri	18 Oppari Etusivun rakenne	19	20
21	22	23	24	25 Oppari Työstä, raportti, etusivun viimeistelyä	26 Oppari	27 Oppari
28	29	30 Oppari Pelaaja-profiilit	31			

KUVA 28. Kuukausi Annan projektikalenterista (Kauppinen 2022)

Neil Leonard, Andrew Way ja Frédérique Santune kertovat kirjassaan *Web and digital for graphic designers* Gestalt teoriasta, jonka periaate on heidän mukaansa yleisesti tiivistettynä kokonaisuuden olevan eri sen osien summasta. He esittävät, että kaikki verkkosivuja koskevat yksityiskohdat pitäisi koota huolellisesti, ei vain niiden esteettisten ja toiminnallisten ominaisuuksien vuoksi, vaan että ne olisivat myös järkeviä verkkosivuilla (Leonard, Way & Santune 2020, 30.). Kun pohdin sivun ilmettä ja yksityiskohtia, mietin mitkä niistä kannattaisi pitää niin yksinkertaisena kuin mahdollista ja mitkä puolestaan olisivat kokonaan ylimääräisiä sivuilla. Tämä ajatus seurasi mukani koko suunnitteluprosessin aikana, mutta .

5.2 Etusivu

Aloitin etusivun suunnittelun rakentamalla siitä karkean rautalankamallin Adobe Xd-ohjelmaan, mikä sisälsi elementtejä, jotka antaisivat tarpeeksi tietoa, eivätkä silti olisi ylimääräisiä monimutkaistamassa sen kokonaiskuvaa. Tahdoin sivun olevan selkeärakenteinen ja looginen seurata. Pidin elementit mahdollisimman yksinkertaisina ja lisäsin niihin aina toimintakehotteet, joiden tehtävänä on siirtää käyttäjä elementissä mainittuun kohtaan verkkosivuilla.

Kun etusivun rakenne alkoi selkeytyä, itse sivun tausta alkoi näyttämään paljaalta. Halusin tuoda sinne jotain tekstuuria, mutta kuitenkin vain sen verran, ettei siihen kiinnitä erikseen huomiota. Käytin siinä siis reilusti tummennettua vanhaa sanomalehden kuvaa, joka toi heti paljon arvokkaamman tunteen sivulle. Seuraavassa kuvassa (ks. kuva 29. Miellekartta etusivun elementeistä) etusivulta löytyvät elementit ovat koottuna miellekarttaan, jonka tein suunnittelun alkuvaiheessa ja näiden elementtien suunnitteluprosessista tulen kertomaan seuraavissa kappaleissa. Etusivun kokonaisilme (liite 4) löytyy raportin lopusta kuvaliitteenä.



KUVA 29. Miellekartta etusivun elementeistä (Kauppinen 2022)

Yläpalkki

Yläpalkki eli navigaatiovalikko on toistuva elementti, joka tulee sijaitsemaan aina sivun yläreunassa verkkosivuilla liikkuesssa ja sieltä löytyy neljä otsikkoa: *Etusivu*, *Pelit*, *Meistä* ja *Yhteystiedot*. Ideana oli yhtenäistää yläpalkki sivun ilmeeseen pitämällä molemmat saman sävyisinä, mutta erotin palkin ohuella ja vaalealla vaakaviivalla, jotta se ei kokonaan uppoaisi sivulle. Sijoitin logon palkin keskelle, koska vasempaan reunaan sijoitettuna neliölogo näytti erittäin pieneltä ja koko palkki vaikutti keskeneräiseltä. Halusin kuitenkin pitää rakenteen yksinkertaisena, että sivulla liikkuminen olisi mahdollisimman helppoa sekä etsittävät asiat löytyisivät heti ja pohdinkin aluksi sen sisältävän vain logon ja avattavan menuvalikon, mutta päädyin kirjoittamaan otsikot esille palkkiin vähentämään ylimääräisiä välivaiheita sivun navigoinnin suhteen ja antamaan käyttäjälle selkeän kuvan sivuston rakenteesta.

Pelit-pudotusvalikosta löytyy neljä alaotsikkoa: *Tilaa oma pelisi*, *Lisämateriaalit*, *Top News* ja *UKK* eli usein kysytyt kysymykset. Kokeilin pudotusvalikon pohjana aluksi paperipohjaa, jota myöhemmin käytin teemalehdessä, mutta ilmeestä tuli erittäin sekava, eikä sen perusteella olisi päätelty pudotusvalikon olevan osa päävalikkoa. Vaihdoin pohjan samanlaiseksi kuin päävalikolla, korostin pudotusvalikon reunoja vaaleilla reunusviivoilla ja tämän jälkeen valikko näytti jo paremmalta. Halusin silti liittää jotain grafiikkaa erottamaan sen päävalikosta sekä tuomaan yksityiskohtia, joten lisäsin reunusgrafiikkaa ylä- ja alareunoille, kuten kuvassa (ks. kuva 30. Yläpalkki ja auki oleva pudotusvalikko) näkyy.



KUVA 30. Yläpalkki ja auki oleva pudotusvalikko (Kauppinen 2022)

Alapalkki

Alapalkki eli footer on puolestaan kaikkien sivujen alaosassa ja sisältää yhteystiedot, logon, navigaatiovalikon otsikkolinkit, someikonit, tekijänoikeusmerkinnät ja tarkoin valittua grafiikkaa. Aluksi jätin alapalkin ilman sivuilta löytyviä rattaita, mutta se näytti hieman liian pelkistetyltä kokonaisilmeeseemme nähden, joten lisäsin yksityiskohdat häivytettynä taustalle. Sommittelin footerin tiedot sen keskelle säilyttääkseni saman linjan yläpalkin kanssa, jonka voi nähdä kuvasta (ks. kuva 31. Alapalkki, 40) seuraavalta sivulta.



KUVA 31. Alapalkki (Kauppinen 2022)

Header

Header tarkoittaa sivun ylälaidasta löytyvää aluetta, johon vierailija kiinnittää huomionsa ensimmäiseksi. Aluksi pohdin, olisiko sivuille tultaessa ensimmäisen graafisen elementin hyvä olla paikallaan pysyvä vai liikkuva. Päädyn liikkuvaan versioon, sillä se herättää enemmän mielenkiintoa ja lähdin etsimään tarkoitukseen sopivaa videomateriaalia. Kokeilin aluksi videota tiimalasista, joka kuvaisi ajan kulumista, mutta se ei sopinut sivun yleisilmeeseen, joten päädyin lopulta valitsemaan videon taskukellosta elementin pääpisteeksi. Seuraavassa kuvassa (ks. kuva 32. Headerin alkuperäinen versio) näkyy alkuperäinen menuvalikko ja header, vanhalla tiimalasivideolla, tekstisommitelmalla, menuvalikolla ja reunusgraafiikalla.



KUVA 32. Headerin alkuperäinen versio (Kauppinen 2022)

Kun olin stabiloinut, eli vakauttanut, ja tehnyt pieniä värikorjauksia videoon, pohdin fontin kokoa ja tekstin asettelua. Halusin tekstin olevan helposti erottuva, joten lisäsin videon päälle gradienttikerroksen, joka tummentaa videon alareunaa tekstin kohdalta. Käytin ensin vain *Lateef*-fonttia sellaisenaan, mutta kun olin tehnyt suurimman osan verkkosivuista ja palasin uudelleen headerin pariin, kokeilin logosta löytyvää kaarevaa tekstiosiota, joka rikkoi suorakulmaista rakennetta ja toi tarvittua dynaamisuutta sivulle (ks. kuva 33. Headerin lopullinen versio).



KUVA 33. Headerin lopullinen versio (Kauppinen 2022)

Etusivun esittelyteksti

Halusin, että etusivulle tultaessa siellä tulisi esiin pelin yleinen teema, mikä saisi mielenkiinnon heräämään ja toivottaisi mahdollisen käyttäjän tervetulleeksi sivulle. Pelkkä sivulla leijuva teksti ei kuitenkaan ollut toivomani lopputulos, joten asetin sille tumman pohjan erottamaan sen sivun taustasta ja lisäsin ylä- ja alapuolelle reunusgrafiikkaa, jotka määrittävät selkeästi, mistä elementti alkaa ja mihin se päättyy. Seuraavan sivun kuvassa (ks. kuva 34. Etusivun esittelyteksti, 42) näkyy viimeisin versio sivun esittelytekstistä.

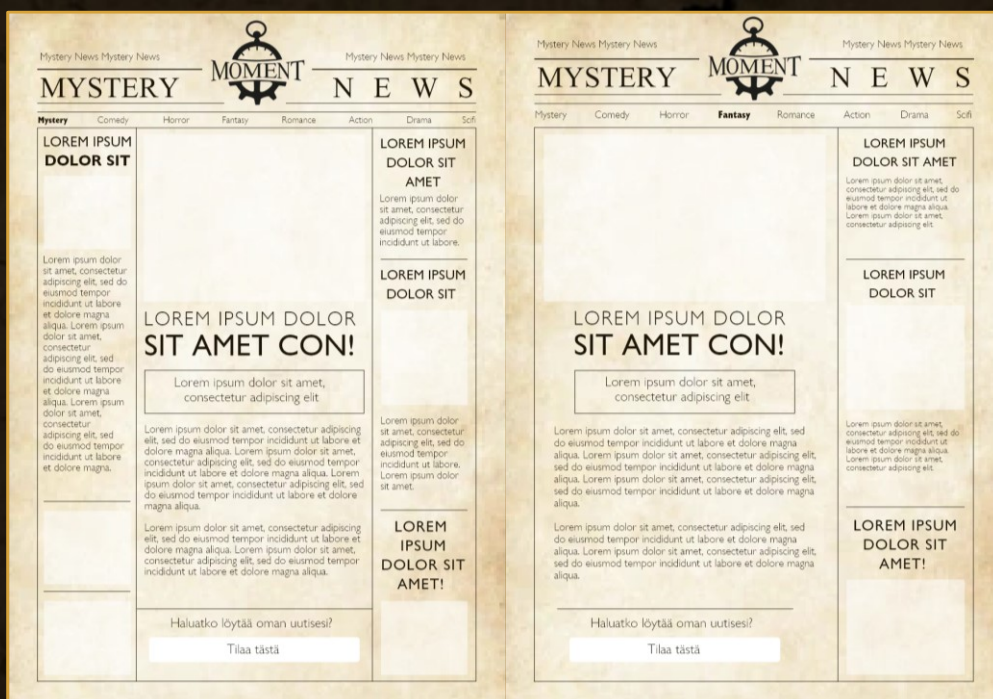
Järjestä unohtumaton ja ainutlaatuinen pulmapelielämys missä ja milloin itse haluat!

Mystery of the Moment -sanomalehti on julkaissut erilaisia mysteerejä jo useiden vuosikymmenten ajan. Kirjoitusten aiheet vaihtelevat yliluonnollisista tapahtumista ja salaliittoteorioista selvittämättömiin rikoksiin ja pienestä uskollisesta fanikunnastaan huolimatta he ovat yleisesti tunnettuja hieman kyseenalaisista tutkimuksistaan. Jotkut jopa syyttävät lehden levittävän vain täysin perättömiä juoruja. Kriittikistä huolimatta lehden toimituksessa työskennellään uupumatta uusien jymyjuuttujen eteen, eikä mitään keinoja kaihdeda mysteerikertomuksia metsästäessä.

KUVA 34. Etusivun esittelyteksti (Kauppinen 2022)

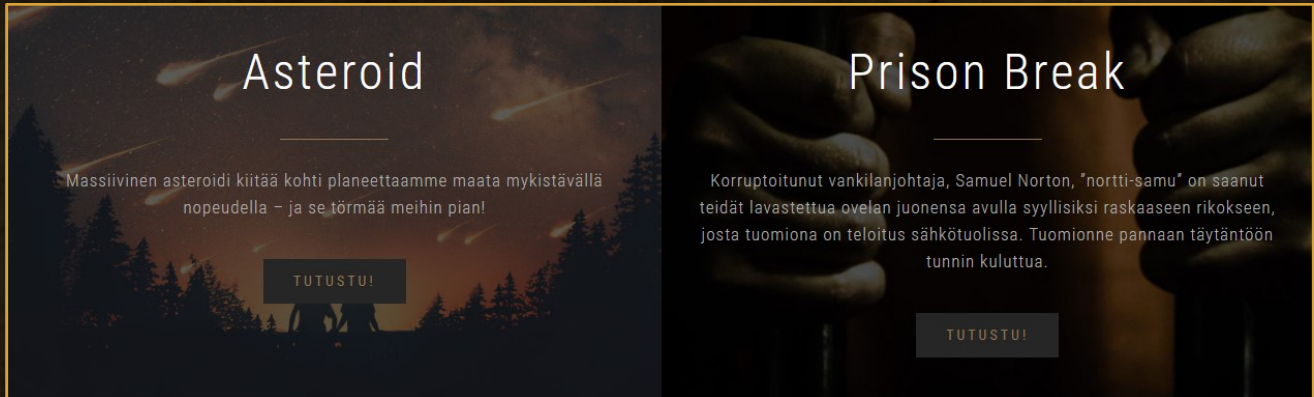
Teemojen esittely

Aluksi suunnittelin etusivulle tulevan teemalehtiä sanomalehtiaukeaman tyyllisesti, jotka kertovat teemasta tarvittavat tiedot. Alla olevassa kuvassa (ks. kuva 35. Teemalehdet sanomalehtiaukeamana) on alustava luonnos näistä lehdistä. Vasemmanpuoleisessa versiossa on kolme palstaa, mutta pienen tilan vuoksi fontin koko pienentyi vaikeasti luettavaksi, joten tein myös toisen vaihtoehdon, jossa palstoja oli vain kaksi. Myöhemmin muita osia suunnitelllessani, lehdet eivät kuitenkaan enää sopineet sivulle ja vaikuttivat erittäin irrallisilta kokonaisilmeeseen nähden ja siksi hain uutta inspiraatiota niiden esitystapaan.



KUVA 35. Teemalehdet sanomalehtiaukeamana (Kauppinen 2022)

Inspiraatio syntyi Sandscape-sivulta (Sandscape 2018), missä teemat olivat esitetty hyvin yksinkertaisesti. Voimakkaasti tummennetun taustan päälle sijoitettu teeman kuvaus pitää elementin kompaktina, herättää mielenkiinnon ja houkuttelee käyttäjää tutustumaan teemaan tarkemmin. Alta nähtävässä kuvassa (ks. kuva 36. Kuvaleike teemojen esittelystä Sandscape-sivulla) on Sandscapen teemojen yhteinen ilme.



KUVA 36. Kuvaleike teemojen esittelystä Sandscape-sivulla (Sandscape 2017)

Päätin tehdä kaksi erilaista kokeiluversiota teemojen esittelytavasta. Ensimmäisessä versiossa kaksi teemaa oli vierekkäin, kuten Sandscapen sivuilla ja elementtiä reunusti reunusgrafiikat. Tummennettujen ja seepian sävyisten taustakuvien päälle tuli kummallekin teemalle niitä kuvaava teksti ja toimintakehote teeman tilaukseen. Tämä kuitenkin näytti mielestäni hieman sekavalta, eikä tekstin lukeminen ollut vaivatonta. Seuraavassa kuvassa (ks. kuva 37. Ensimmäinen versio teemojen esittelytavasta) olevat kaksi teemaa on lisäksi hankala erottaa toisistaan ja siirryinkin seuraavaan vaihtoehtoon suunnitteluun.



KUVA 37. Ensimmäinen versio teemojen esittelytavasta (Kauppinen 2022)

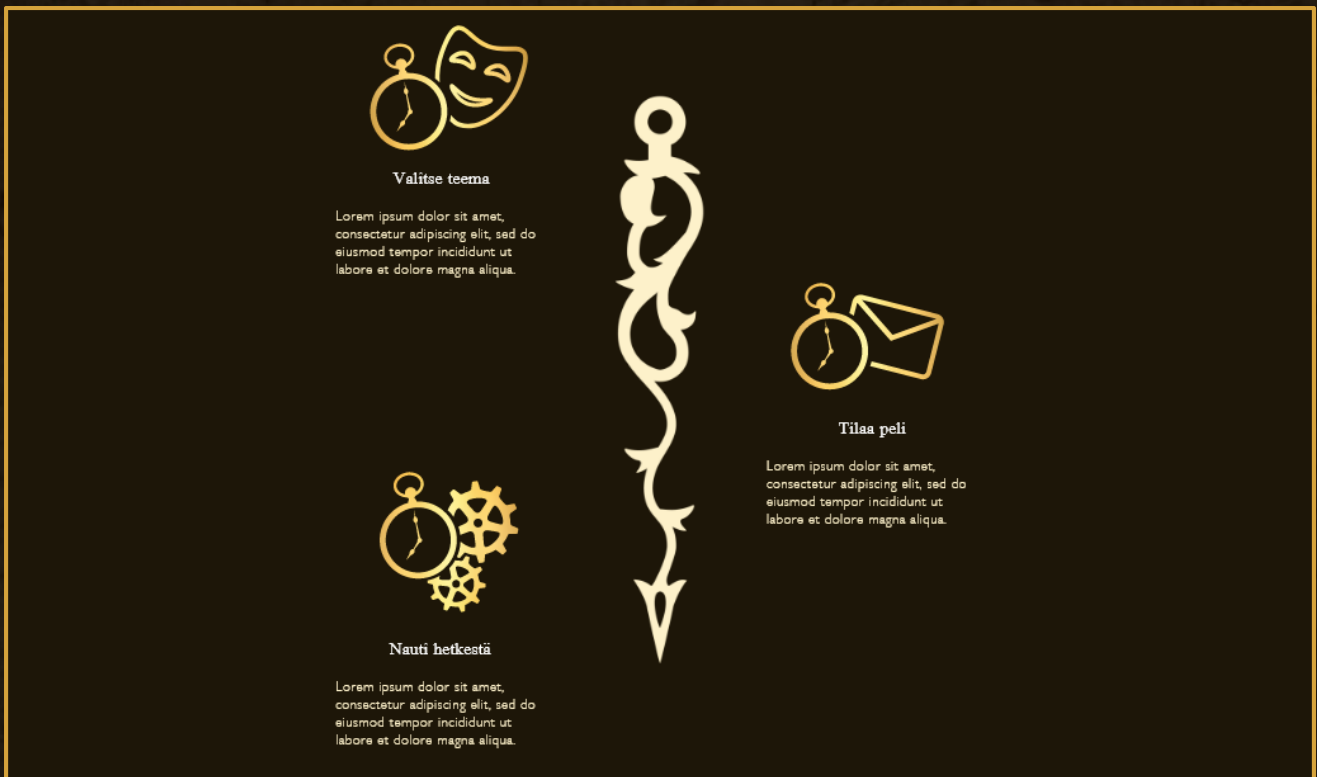
Toisessa versiossa pidin teeman kuvan ja tekstin erillään luettavuuden parantamiseksi ja lisäksi reunusgrafiikkaa sekä ylä- ja alareunoille että keskelle teemojen erottamiseksi, sillä edellisessä vaihtoehdossa teemat vaikuttivat sulautuvan yhteen. Huomasin muokkauksia tehdessäni, että teksti "Lue lisää" ei kerro tarpeeksi selkeästi toimintakehotteen tarkoitusta, joten vaihdoin sen toimintaa paremmin kuvaavaksi *Tutustu*-painikkeeksi. Vähensin myös kuvien tummennusta, koska niiden päältä ei ollut enää tarkoitus lukea tekstiä. Näillä muutoksilla elementin tyyli sopi sivun kokonaisuuteen paremmin, kuten seuraavasta kuvasta näkyy (ks. kuva 38. Viimeinen versio teemojen esittelytavasta).



KUVA 38. Viimeinen versio teemojen esittelytavasta (Kauppinen 2022)

Tilausprosessin kulku

Halusin tuoda sivulle esiin tilausprosessin kulun, joka selkeyttäisi käyttäjän tilauskokemusta. Alun perin ajattelin, että vertikaali esitystapa toisi sivulle lisää mielenkiintoisuutta ja rikkoisi sen rakennetta, mutta erilaisia versioita kokeillessani horisontaali esitystapa oli selkeämpi ymmärtää. Seuraavalta sivulta löytyvässä kuvassa (ks. kuva 39. Tilausprosessin vaiheet vertikaalisesti esitettynä, 45) pystysuuntaista lukusuuntaa oli vaikea hahmottaa eikä viisarin merkitys ollut kovin selkeä.



KUVA 39. Tilausprosessin vaiheet vertikaalisesti esitettyinä (Kauppinen 2022)

Ensimmäisen kokeilun jälkeen sommittelin prosessin vaiheet vaakasuoraan linjaan, mikä jo itsessään helpotti elementin hahmottamista. Tarkoitukseni oli säilyttää sama viisarigrafiikka pystysuorasta versiosta, mutta tein siihen tarvittavia muutoksia, jotta se ei veisi huomiota elementin pääpisteestä. Himmensin sen tilausprosessin vaiheiden taustalle osoittamaan kulun suuntaa vain toissijaisesti. Kokeilin eri kokovaihtoehtoja viisarille ja päädyin lopulta koko sivun levyiseen versioon, sillä pienemmät vaihtoehdot hukkuivat tekstien ja ikonien alle.

Lisäsin myös eri prosessin vaiheille numeroinnin, jotta niiden kulkusuunnasta olisi vaikea erehtyä ja seuraavan sivun kuvan (ks. kuva 40. Lopullinen esitystapa tilausprosessin vaiheista, 46) kokonaisuudesta tuli toimiva. Sijoitin elementin loppuun toimintakehötteen teeman tilaukseen, jotta käyttäjän olisi mahdollisimman helppo siirtyä suoraan asiayhteyteen.



KUVA 40. Lopullinen esitystapa tilausprosessin vaiheista (Kauppinen 2022)

Pelin yleisesittely

Pelin yleisesittelyelementissä kerrotaan, kelle peli oli suunnattu ja minkälaisiin tilanteisiin peli sopii. Vaikka aluksi en ollut ajatellut laittavani etusivulle mitään ylimääräistä osiota, lisäksi tämän esittelyn, jotta uusilla käyttäjillä olisi pienempi kynnyksen pelin esitilaamiseen ja käyttäjät saisivat heti selkeän käsityksen pelistä (ks. kuva 41. Pelin yleisesittely sekä toimintakehote *Meistä*-sivulle). Tekstin yhteydessä on myös toimintakehote, joka siirtää käyttäjän *Meistä*-sivulle, mistä hän voi tarkemmin tutustua toimintaamme.

Moment-pulmapelielämys sopii monen eri tilanteeseen, monelle eri porukalle!

Sinun ei tarvitse olla pulmapelien veteraani tätä peliä ensikertaa pelatessasi! Jos haluat viettää aikaa läheisten kanssa pelin parissa, tämä kokemus on myös sinulle. Kokoa vain ryhmäsi koolle ja ottakaa *Mystery of the Moment* haltuunne!

Peli on suunniteltu suurella innolla henkilöille, jotka rakastavat eläytymistä, tarinoihin uppoutumista ja erilaisien pulmien ratkaisemista sekä loogisilla että luovilla menetelmillä. Esittelemekin sen teille sanoinkuvaamattomalla ylpeydellä!

Keitä olemme?

KUVA 41. Pelin yleisesittely sekä toimintakehote *Meistä*-sivulle (Kauppinen 2022)

Pelikokemuksia

Halusimme saada asiakaskokemuksia esille verkkosivuille, mutta tavalla, mikä on jo itsessään sivun kokonaisteemaan ja -ilmeeseen sopiva, eikä pelkästään käyttäjien vapaata sanaa. Mielestämme palautteen antamisesta saisi mielenkiintoisempaa ja osallistavampaa, jos palaute itsestään toimisi osana sivuun ilmettä ja sillä olisi selkeät raamit. Näin pelikokemuksia voisi verrata toisiinsa hieman kilpailuhenkisessä muodossa.

Sanomalehden sivut sopivat mainiosti ilmeeseen kun niitä käytettiin teemojen esittelyssä ja mietimme, voisiko käyttäjien referensseille tehdä samanlaisen. Ideana oli, että pelaajat saisivat pelin pelattuaan jättää sivuillemme oman uutisensa, jonka yhteyteen he saisivat kertoa kokemuksensa, mitä peliä he pelasivat ja minkälaiseen lopputulokseen he pääsivät kuvan, loppupisteiden tai molempien muodossa.

Alla olevassa kuvassa (ks. kuva 42. Käyttäjien pelikokemuksia sanomalehden muodossa) on kuvattu etusivulle tuleva versio pelikokemuksien esitystavasta. Tulevaisuudessa näille asiakkaiden uutisille kehiteltäisiin myös oma sivunsa, joka lisää pelaajien yhteisöllisyyden ja osallisuuden tunnetta.



KUVA 42. Käyttäjien pelikokemuksia sanomalehden muodossa (Kauppinen 2022)

Pelin sisältö

Avasin sivuilla lyhyesti, mitä pelipaketti sisältää ja mitä käyttäjä saa, kun tilaa *Moment*-pelin meiltä. Halusin tehostaa mielikuvaa, että pelimme ei ole pelkästään kertakäyttöinen ja suoraviivainen lautapeli, vaan käyttäjä saa pelin mukana monipuolisia tehtäviä, elämyksellisen tarinan sekä laadukkaat pelitarvikkeet. Jaoin nämä tärkeimmät piirteet kolmeen eri osaan ja niiden kuvauksien kirjoittamisen jälkeen suunnittelin niille sivun ilmeeseen sopivat laatikot. Jälkeenpäin katsoessani seuraavalta sivulta löytyvän kuvan (ks. kuva 43. Lyhyet kuvaukset tilattavan pelin sisällöstä, 48) elementtiä laatikot muistuttivat hieman pelikortteja, mikä on oikein sopiva sivuille.



KUVA 43. Lyhyet kuvaukset tilattavan pelin sisällöstä (Kauppinen 2022)

Kehote yhteydenottoon

Suunnittelin sivun loppuun vielä yhteydenotto-osuuden (ks. kuva 44. Toimintakehote *Yhteystiedot-* ja *Usein kysytyt kysymykset*-sivuille), mistä on mahdollista siirtyä joko yhteystietoihin tai *Usein kysytyt kysymykset*-sivulle. Aluksi ajattelin laittaa elementtiin pelkästään *Ota yhteyttä*-toimintakehoteen, mutta muiden elementtien muotoilun jälkeen palasin uudestaan tämän yksityiskohdan pariin ja lisäsin *Usein kysytyt kysymykset*-painikkeen. Tämä antaa käyttäjille mahdollisuuden etsiä itse vastauksia kysymyksiin, joita muut ovat jo miettineet ja tarjoaa vaihtoehtoisen tavan saada vastauksia henkilöille, joille yhteydenotto on suuri kynnyks.



KUVA 44. Toimintakehote *Yhteystiedot-* ja *Usein kysytyt kysymykset*-sivuille (Kauppinen 2022)

5.3 Tilaa oma pelisi-sivu

Tilaa oma pelisi-sivun ylä- sekä alapalkki ovat samat kuin *Etusivu*-kohdassa mainitut, joten en toista itseäni tässä kappaleessa kertomalla niistä uudelleen. Tavoitteenani oli tehdä sivun rakenteesta erittäin yksinkertainen, sillä liian monta eri osa-aluetta tekisi sivusta levottoman ja vaikeasti hahmotettavan. Teeman valintaan ja pelaajaprofiilien kustomointiin liittyvien elementtien suunnittelun jälkeen päätin lisätä sivulle myös esittelytekstin, jossa selitettäisiin käyttäjälle selkeästi tilauksen kulun. Sivun rungon ja kokonaisilmeen muotoilussa kesti yllättävän kauan koko projektin keston nähden, sillä en osannut päättää elementtien rakenteista ja sivulle tarvittavista yksityiskohdista. Lopulta kuitenkin päädyin mielestäni sopivaan kokonaisuuteen ja alla olevassa miellekartassa (ks. kuva 42. Miellekartta *Tilaa oma pelisi*-sivun elementeistä) esitän kaikki sivulle tulevat elementit. *Tilaa oma pelisi*-sivun kokonaisilme (liite 5) löytyy raportin lopusta kuvaliitteenä.



KUVA 42. Miellekartta *Tilaa oma pelisi*-sivun elementeistä (Kauppinen 2022)

Header

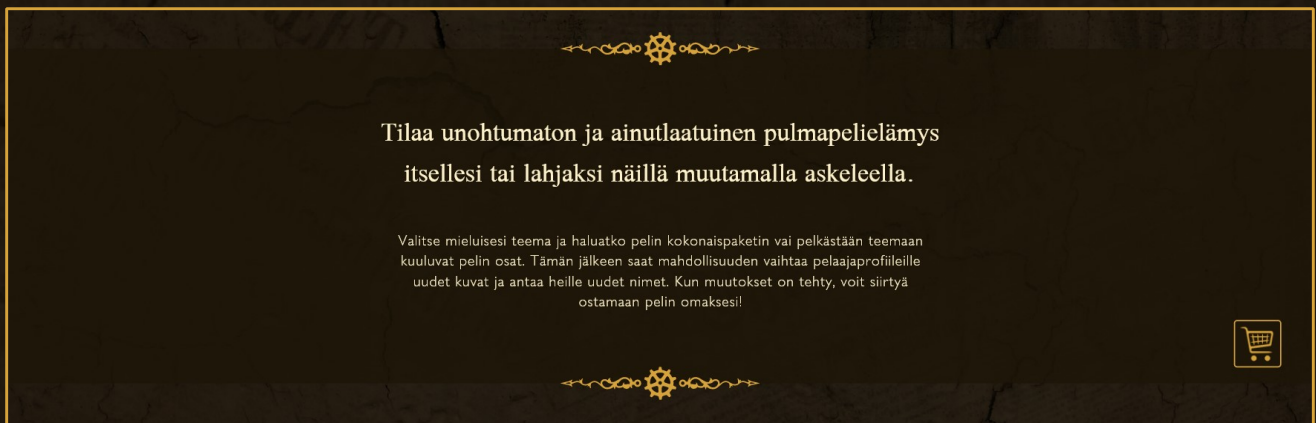
Mielestäni verkkosivuston alasivujen headereihin olisi hyvä tulla yleisilmeeseen sopivia elementtejä, joten käytin sen taustakuvassa hammasrattaita ja taskukelloa. Sävytin kuvan messingin väriseksi ja tummensin sitä sen verran, että tekstiä olisi helpompi lukea. Suurensin otsikkotekstin kirjainväliä erottamaan sen muista otsikoista. Jouduin palaamaan tämän saman yksityiskohdan pariin useaan kertaan, sillä sopivan kirjainvälin muotoilu oli haastavaa. Lopuksi madalsin headeria sen verran, että taustalla oleva kuva on selkeästi erotettavissa, sillä en halunnut sen vievän liikaa tilaa sivuilta. Seuraavalla sivulla esitetty kuva (ks. kuva 43. *Tilaa oma pelisi*-sivun header, 50) on headerin viimeisin versio.



KUVA 43. *Tilaa oma pelisi*-sivun header (Kauppinen 2022)

Tilaa oma pelisi-sivun esittelyteksti

Koen sivulle tultaessa olevan hyvä tietää, mitä siellä tehdään. Koitin tiivistää tässä elementissä esittelytekstin mahdollisimman selkeäksi sivulle tuleville vierailijoille sekä pidin yhtenäisyyden vuoksi grafiikat samanlaisena kuin etusivun esittelytekstissä. Lisäsin tämän elementin vasta, kun muut osiot olivat jo melkein valmiita, mutta sen yksinkertaisuuden ja valmiin pohjan vuoksi työstäminen oli erittäin nopeaa ja vaivatonta (ks. kuva 44. *Tilaa oma pelisi*-sivun esittelyteksti ja ostoskärryikoni). Lisäsin sivun oikeaan alareunaan sen mukana liikkuvan ostoskärryikonin, jotta käyttäjän on helppo seurata tilaustaan ja siirtyä tarkastelemaan tilaustaan sitä kautta.



KUVA 44. *Tilaa oma pelisi*-sivun esittelyteksti ja ostoskärryikoni (Kauppinen 2022)

Teeman valinta

Aluksi olin suunnitellut, että teemalehdeltä valittaisiin vain haluttupeliteema ja muut yksityiskohdat, kuten paketin koko, tiedot ja arvostelut näkyisivät ostovaiheessa. Sivun kuitenkin näytti liian tyhjältä ja tahdoin myös vähentää käyttäjälle syntyviä välivaiheita tilatessa. Vaihdoin elementin asettelua siis niin, että siihen kuuluu peliteeman valinnan lisäksi muutkin muokattavat ominaisuudet.

Halusin, että teemat esitetään yleiseen ilmeeseen sopivasti ja käytinkin niiden pohjana sanomalehteä, jonka oli aluksi tarkoitus tulla etusivulle. Siihen oli helppo koota teemaan liittyvät tärkeimmät asiat, eikä se silti näyttänyt irtonaiselta tai ahtaalta. Pohdin, mitä tietoja itse teemasta olisi hyvä mainita. Roolit, teeman tiivistetty juoni ja vaikeustaso olivat asioita, mitkä olivat ensimmäisenä mielessä, mutta mietin myös teeman tyylin, kuten yhteistyöpelin ja kilpailuhenkisen tiimien taistelun, lisäämistä. Kirjoitin teeman kategoriat lehden yläosaan sen nimen alle, jotta teemat olisivat helppo kategorioida ja käyttäjät saisivat heti yleisen käsityksen peliteeman tyylistä. Alla olevassa kuvassa (ks. kuva 45. Teeman valintaan kuuluvat osat ja yksityiskohdat) on viimeisin versio kokonaisuudessaan.

1. Valitse teema ja pelipaketti

Teeman nimi
Naapurissa kummittelee?

MYSTERY OF THE MOMENT

Mysteeri Rikos Kauhu **Fantasia** Romanssi Toiminta Draama

NAAPURISSA KUMMITTELEE?

Mystery of the Moment-sanomalehden toimituksessa tuskaillaan laskeneiden lukijamäärien vuoksi. Illalla toimiston pääkonttorin puhelin pärähtää soimaan. Lehden pomo nostaa laurin ja valmistautuu vastaamaan vihaisen entisen lukijan syytöksiin. Hänen ylätöksensä puhelimen toisessa päässä onkin läheisen pikkukylän asukas, joka haluaa antaa vinkein mahdollisista kiinnostavista mysteereistä. Pomon mielenkiinto herää välittömästi ja hän pyytää soittajaa kertomaan lisää.

Soittaja aloittaa kertomalla asuvansa kauniilla rauhallisella asuinalueella, tai sellainen se ainakin ennen viime syyskuuta oli. Oudot tapahtumat saivat alkunsa, kun hänen naapuritaloonsa muutti uusi asukas. Tyypistä oli kuulemma saanut heti epäilyttävän kuvan, mutta nyt hänestä ei kuitenkaan ole kuulunut mitään ja soittaja haluaa tilanteen näkevän päivänvaloa.

ROOLIT
Pomo (Pelinjohtaja)
Toimittaja
Kuvaaja
Harjoittelija
Meedio
Naapuri

Pelaajamäärä:
4 - 6 pelaajaa

YHTEISTYÖ

VAIKEUSTASO

Keskivaikea

Perusosa + Teema
60.00 €

Pelkkä teema
25.00 €

Arvostelut Mitä tarvitset? Sisältö (Spoileri-varoitus)

Mahtava kokemus, vaikka porukkaa oli tosi paljon! Tekemistä riitti kaikille ja saatiin monessa kohtaa kunnan naurut.

- Matti Meikäläinen

Ollaan jo pitkään kaivattu vapaa-ajan tekemistä mikä ei tunnu pelkältä suorittamiselta. Peli oli tosi helppo tilata ja paketti on niin hieno, että laitettiin esille olohuoneeseen.

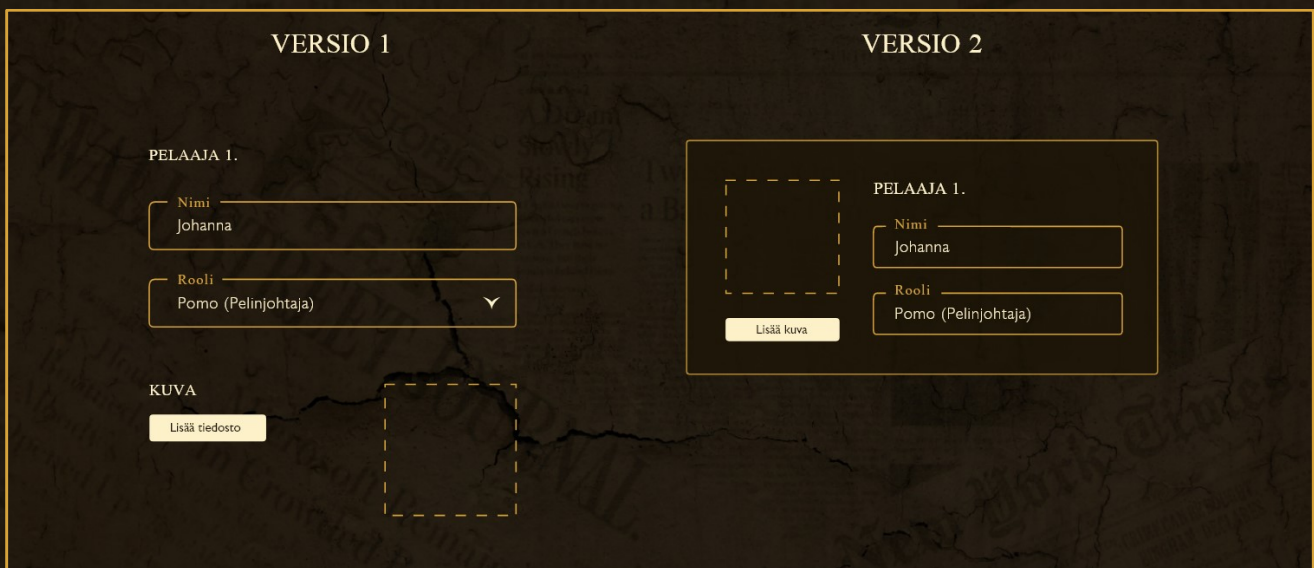
- Julia Luukku

KUVA 45. Teeman valintaan kuuluvat osat ja yksityiskohdat (Kauppinen 2022)

Pelaajaprofiilit

Opinnäytetyön aihetta suunnitellessamme sain inspiraation Paraskirjani-sivulta (Paraskirjani 2022), missä haluttuun lastenkirjaan saa muokattua muun muassa päähenkilön nimeä, sukupuolta ja ulkonäköä. Mietimme mitkä olisivat olennaisia yksityiskohtia, joita käyttäjä pystyisi muokkaamaan pelissämme ja päädyimme lopulta niiden olevan nimen ja pelaaja-avataarin valinta. Pohdimme roolien sukupuolivalinnan lisäämistä pelaajaprofiilin kustomointivaiheeseen, mutta päädyimme jättämään sen kokonaan pois. Muutoksia pelihahmoihin ei kuitenkaan ole pakko tehdä, vaan peliin kuuluu oletushahmot, joiden tiedot ovat jo valmiiksi asetettu valintakenttiin.

Tarkoituksena oli, että käyttäjä pystyy muokkaamaan roolien yksityiskohdat mahdollisimman helposti ja siksi pidin grafiikan yksinkertaisena. Pohdin, miten saisin hahmovalinnat erotettua selkeästi toisistaan ja kuitenkin näyttämään yhtenäiseltä, joten lisäsin pelihahmon kustomointikenttään rajauksen. Tämä erottaa pelaajat selkeästi toisistaan, eikä elementistä tullut yhtä sekavaa painikkeiden ja tekstikenttien viidakkoa. Seuraavassa kuvassa (ks. kuva 46. Pelihahmon alkuperäinen (vas.) ja lopullinen (oik.) kustomointikenttä) on kustomointikentän muutos alkuperäisestä lopulliseen versioon.



KUVA 46. Pelihahmon alkuperäinen (vas.) ja lopullinen (oik.) kustomointikenttä
(Kauppinen 2022)

Riippen peliteemasta löytyvistä valittavien roolien määrästä, sivulta löytyy tarvittava määrä kustomointikenttiä. Tällä sivulla esitettyyn versioon (ks. kuva 47. *Tilaa oma pelisi*-sivun header, 53) lisäsin niitä kuusi. Hahmojen kustomoinnin perään lisäsin toimintakehotteen, jonka kautta käyttäjä pääsee tilaamaan pelinsä helposti. Mietin erilaisten painikeratkaisuiden välillä, mutta päädyin pitämään tässäkin kohtaa samanlaisen painikkeen ilmeen, koska käyttäjällä on jo valmiiksi mielikuva painikkeen ulkonäöstä ja se sopi hyvin tähänkin yhteyteen.

2. Valitse pelaajat

<p>PELAAJA 1.</p> <p>Nimi <input type="text" value="Johanna"/></p> <p>Rooli <input type="text" value="Pomo (Pelinjohtaja)"/></p> <p><input type="button" value="Lisää kuva"/></p>	<p>PELAAJA 2.</p> <p>Nimi <input type="text" value="Mikko"/></p> <p>Rooli <input type="text" value="Toimittaja"/></p> <p><input type="button" value="Lisää kuva"/></p>
<p>PELAAJA 3.</p> <p>Nimi <input type="text" value="Oscar"/></p> <p>Rooli <input type="text" value="Kuvaaja"/></p> <p><input type="button" value="Lisää kuva"/></p>	<p>PELAAJA 4.</p> <p>Nimi <input type="text" value="Hope"/></p> <p>Rooli <input type="text" value="Harjoittelija"/></p> <p><input type="button" value="Lisää kuva"/></p>
<p>PELAAJA 5.</p> <p>Nimi <input type="text" value="Toivo"/></p> <p>Rooli <input type="text" value="Meedio"/></p> <p><input type="button" value="Lisää kuva"/></p>	<p>PELAAJA 6.</p> <p>Nimi <input type="text" value="Maria"/></p> <p>Rooli <input type="text" value="Naapuri"/></p> <p><input type="button" value="Lisää kuva"/></p>

3. Valmista?

KUVA 47. Pelaajaprofiilien kustomointimahdollisuus (Kauppinen 2022)

5.4 Graafiset elementit

Tiesin heti suunnittelun alkuvaiheessa, että halusin pitää sivuille tulevat yksityiskohdat suurikontrastisina ja selkeästi tunnistettavina. Mielestäni niiden oli hyvä erottua taustasta ja olla yksityiskohtaisia, mutta kuitenkin sen verran pelkistettyjä, etteivät ne näyttäisi sekavalta pienemmässä mittakaavassa. Työstin graafisia elementtejä sitä mukaan, kun niille oli tarvetta. Huomasin palaavani aina uudelleen yksityiskohtien pariin, jos jokin ei tarkemmin pohdittuani näyttäneykään sopivalta sen tarkoitukseen.

Ikonit

Hammasratas- ja taskukelloikonia suunnitellessamme opinnäytetyön alussa minulla oli jo ideana, että tulen käyttämään sitä osana tilausprosessin kulun kuvaamista. Kun olin kirjoittanut prosessin vaiheet, pystyin muotoilemaan myös niitä kuvaavat yksityiskohdat taskukellon rinnalle.

Leonard, Way ja Santune (2020, 28) puhuvat kirjassaan semiotiikasta eli merkkien ja symbolien tutkimuksesta ja miten ne osoittavat tietyn merkityksen tietyille ihmisryhmille. Tekstiä pohtiessa mietin tilauksen teeman valintaa kuvaavia asioita sekä siihen liittyviä mielleyhtymiä ja selkeimpänä mieleen painui teatterinaamio. Tilausosioon hahmottelin puolestaan kirjekuoren, joka yhdistetään usein postitoimitukseen ja myös kuvastaa haluttua toimintoa. Tahdoin, että nämä ikonit erottuisivat muusta grafiikasta, joten vaihdoin niiden sävyt yksivärisestä kultatekstuuriin, kuten kuvassa (ks. kuva 48. Tilausprosessin kulkua kuvaavat ikonit.) näkyy.



KUVA 48. Tilausprosessin kulkua kuvaavat ikonit (Kauppinen 2022).

Viimeisenä lisäyksenä tein myös ostoskärry- ja tähti-ikonin, jotka näkyvät kuvasta alla (ks. kuva 49. Ostoskärry- ja tähti-ikoni). Nämä ovat yksityiskohtia, joita en alussa edes muistanut ennen kuin päädyin kohtaa missä niitä tarvitsisi. Pidin näiden ikonien tyylin yksinkertaisena, sillä molemmat tulivat sivuille erittäin pienenä versiona.



KUVA 49. Ostoskärry- ja tähti-ikoni (Kauppinen 2022)

Nuolet

Kokeilin erilaisia nuolityyppejä (ks. kuva 50. Nuolivaihtoehtoja (lopullinen nuoli oikealla)) yksityiskohtaisista sekä vintage-tyylisistä nuolenkärjistä ja kellonviisarin päistä pelkistettyihin nuoliin. Yksityiskohtaiset nuolet eivät erottuneet sivulla kovin hyvin muista elementeistä ja pelkistetyt nuolet näyttivät liian modernilta kokonaisilmeeseen nähden. Päädyin kaartamaan nuolen reunoja tuomaan orgaanista muotoa ja vaihdoin nuolen rajauksen täyttöväriin, jotta se erottuisi paremmin sekä sivun taustasta että muista elementeistä.



KUVA 50. Nuolivaihtoehtoja (lopullinen nuoli oikealla) (Kauppinen 2022)

Painikkeet

Painikkeiden kohdalla mietin täyttövärin ja rajauksen välillä. (ks. kuva 51. Painikevaihtoehtoja (lopullinen painike oli alin versio)) Alussa pohdin puutekstuurin käyttöä painikkeen taustavärinä, mutta muita graafisia elementtejä suunnitellessani niiden ilmeet eivät sopineet toisiin, joten päädyin painikkeiden rajaukseen. Kokeilin lisätä painikkeiden päihin nuoligrafiikkaa sekä ratasgraafiikkaa ja lopulta valitsin ratasilmeen, joka sopii sekä logoomme että muuhun grafiikkaan.



KUVA 51. Painikevaihtoehtoja (lopullinen painike oli alin versio) (Kauppinen 2022)

Muuta grafiikkaa

Suunnittelin tilausprosessin kulkua kuvaavan kellon viisarin, joka olisi elementin taustalla. Halusin tuoda sivuille esille jotain kelloon viittaavaa ja viisari toimi mainiosti sekä suunnan osoittamiseen että tuomaan mielenkiintoa elementteihin. Palasin usein muokkaamaan viisarin yksityiskohtia. Alussa suunnitelmissa oli käyttää puun tekstuuria, mutta viisari tuli taustalle himmeänä, joten pinta ei olisi erottunut. Lähtökohta ja lopputulos viisarista näkyy seuraavassa kuvassa (kuva 52. Viisarit (alempi viisari oli lopullinen versio)).



KUVA 52. Viisarit (alempi viisari oli lopullinen versio) (Kauppinen 2022)

Reunusgrafiikkaa suunnitellessa minulla oli visio hyödyntää niitä elementtien ylä- ja alareunassa sekä tekstikenttien ympärillä. Yhdistin hammasrattaan ja kaksi viisaria tukemaan kokonaisilmettämme. Aluksi tein reunusgrafiikkaan enemmän rattaita tuomaan yksityiskohtia. Grafiikkaa käytetään kuitenkin skaalattuna pieneen mittakaavaan, eikä siitä saanut selvää mikä sen tarkoitus oli. Vähensin rattaiden määrän vain yhteen, mikä näkyy alla olevasta kuvasta (kuva 53. Reunusgrafiikkaa, joista alempi valittiin lopulliseksi.).



KUVA 53. Reunusgrafiikkaa, joista alempi valittiin lopulliseksi. (Kauppinen 2022)

5.5 Annan pohdintaa

Alussa projekti lähti käyntiin vauhdilla ja vaikka hidasteita sekä ongelmia myöhemmin matkalla tulikin, prosessi saatiin aina lopulta etenemään. Huomasin omaa työskentelyäni tarkkaillessa, että koitin saada ideat ja inspiraatiot ensin visuaalisesti esille, jonka jälkeen keskityin toimivuuteen ja käyttäjäystävällisyyteen. Tämä auttoi sivujen rakenteen hahmottamisessa ja kokonaisuuden ymmärtämisessä, mikä puolestaan helpotti sivun rakentamisen aloittamisessa.

Suunnittelin verkkosivut Adobe Xd -ohjelmalla ja sen käyttö sujui erinomaisesti siihen nähden, että olen vasta vähän aikaa kyseistä ohjelmaa käyttänyt. Muiden Adobe-ohjelmien, kuten Illustratorin ja Premieren osaaminen tuki projektin työstämistä niin ikonisuunnittelun kuin videon muokkauksen suhteen. Opintojen aikana sisäistämiäni uusia oppeja tulikin hyödynnettyä moneen otteeseen. Olen huomannut, kuinka laaja-alaista sivujen suunnittelu on, kun tarkoitus on aloittaa aivan alusta saakka. Minulle ei aluksi edes tullut mieleen, kuinka paljon erilaisia pieniä yksityiskohtia täytyy ottaa huomioon. Kun purin projektin pienempiin osiin, sain selkeytettyä itselleni, mitä kaikkea minun tuli suunnitella. Näin minun oli helpompi lähteä liikkeelle ja pystyin noudattamaan itselle asettamiani päämääriä ja aikarajoja.

Välillä kadotin suunnan elementin kokonaiskuvasta, mutta näissä tilanteissa eteenpäin auttoi siirtyminen muiden tehtävien pariin. Huomasin pitkiä aikoja putkeen työskennellessäni keskittymiseni herpaantuvan, mikä alussa häiritsi työskentelytahtiani. Jouduin ottamaan tämän huomioon aikataulua suunnitellessani, mutta tämän tiedostettuani keksin eri keinoja oman työskentelyni tehostamiseksi. Sama ongelma esiintyi myös kirjoittamisen kohdalla. Tekstin tuottaminen sekä verkkosivuille että raporttiin oli minulle haasteellista, sillä en saanut lauseita sellaiseen muotoon, joka vastasi ajatuskulkuani. Kun en saanut asiaa heti kirjoitettua ylös, sen muotoilu myöhemmin uudestaan luettavaan asuun oli vaikeaa. Lopulta sain kaikki haluamani asiat avattua, vaikka siinä kesti odotettua kauemmin.

Yhteistyö sujui projektin aikana mainiosti ja huomasin, että aikoina, kun en saanut motivoitua itseäni aloittamaan työn tekoa, auttoi, kun olimme sopineet tapaamisaikoja ja teimme omia projektejamme samassa tilassa. Olen tehnyt huomioita, millaisessa ympäristössä työskentelen tehokkaimmin ja millaisessa puolestaan minun on vaikeampi keskittyä. Osaan näiden havaintojen avulla tehostaa työskentelyäni tulevaisuudessa.

Opinnäytetyön aikana olen saanut paljon oppia itsestäni, omista työskentelymenetelmistäni ja osaamisestani. Usein huomaan aliarvioivan omia taitojani, mutta näin lopputulosta taaksepäin katsoessa olen erittäin tyytyväinen siihen, mitä sain aikaiseksi. Aina on asioita, jotka olisi kannattaisi tehdä toisin, mutta näitä oppeja en olisi saanut, ellen olisi työstänyt projektia juuri kuten tein ja tunnen kehittyneeni valtavasti.

6. Yhteenveto

Alkuinnostus lähti jo molempien mielenkiinnosta pelejä kohtaan ja sai vahvistusta opintojen aikana suorittamastamme Informaatiomuotoilu-kurssista, jossa suunnittelimme pakohuoneprototyyppejä. Motivaatio kasvoi sitä mukaan, kun heittelimme ideoita toisillemme ja pikkuhiljaa muotoilimme niistä konseptin pelikokonaisuudesta. Alkuperäinen mielikuvamme ilmeestä on pysynyt lähes muuttumattomana ja verkkosivu- ja pelikonseptin visuaaliset ilmeet vastaavat toisiaan. Käyttämämme lähteet ovat pääosin verkosta haettuja, koska halusimme saada viimeisimmät tiedot esimerkiksi pelien valmistajien sivuilta. Useat pelisuunnittelua käsittelevät painetut lähteet olivat monia vuosia vanhoja, mutta loppujen lopuksi pelaamisen ydinajatus on varmasti säilynyt samana.

Yhteistyömme prosessin aikana on ollut todella sujuvaa ja pystyimme hyödyntämään omia vahvuksiamme kattavasti, sekä tukemaan toisiamme haastavissa tilanteissa. Vaikka työstimmekin omia osa-alueitamme erillään, pidimme jatkuvasti tiivistä yhteyttä ja teimme päätöksiä yhdessä. Koska teimme opinnäytetyötä kahdestaan, ideoiden jako ja välittömän palautteen saanti oli nopeaa ja auttoi projektin eteenpäin saamisessa. Toivomme, että työstämme huokuu kokemamme innostus aihetta kohtaan ja sen mahdollisesti inspiroivan lukijaansa viemään omia projektejaan eteenpäin. Hyvä idea kantaa jo pitkälle ja sen ympärille rakentuu muut osat. Olemme erittäin tyytyväisiä saavutettuun lopputulokseen.

Saimme paljon tietoa brändinmuotoiluun, pelisuunnitteluun ja verkkosivujen suunnitteluun liittyen. Projektin aikana pääsimme hyödyntämään oppejamme palvelu- ja tuotemuotoilun sekä graafisen suunnittelun saralla. Koska kyseessä oli laaja projekti, tarvitsimme paljon projektinhallintataitoja ja meidän täytyi löytää olennaiset osa-alueet, joihin keskittää energiamme pysyäksemme aikataulussa.

Valmiiksi tuotteeksi ja palveluksi tämän konseptin työstäminen on vasta alkutekijöillä, mutta olemme tehneet paljon taustatutkimusta ja rakentaneet vahvan pohjan, mistä jatkaa suunnitelmia eteenpäin. Meillä on tieto siitä, mitkä ovat seuraavat työvaiheet ja mitä resursseja tulisimme tarvitsemaan pelin tuotteistamista ajatellen. Näiden oppien avulla voimme luottavin mielin suunnata kohti tulevaa!

LÄHTEET

Kirjalähteet:

Kortesuo, Katleena 2018. PAKOHUONE – suunnittele, toteuta, pakene. Tallinna: Karisto Oy.

Leonard, Neil & Way, Andrew & Santune, Frédérique 2020. [e-kirja] Web and digital for graphic designers. Bloomsbury Visual Arts.

Ruokolainen, Pekka 2020. [e-kirja] Brändikäsikirja – näin teet yritysbrändistä vetovoimaisen! Helsinki: Kauppakamari.

Vuorela, Ville 2007. Pelintekijän käsikirja. Helsinki: BTJ Finland Oy.

Nettilähteet:

Cryptic Cargo – Aaltonen, Laura & Sandberg, Max 2017. <https://www.crypticcargo.com/fi/fi/>, Cryptic Cargo Ltd Oy. Viitattu 18.1.2022.

Deckscape – Chiacchiera, Martino & Sorrentino, Silvano 2017. <https://deckscape.dvgiochi.com/?lang=eng>, dV Giochi. Viitattu 18.1.2022.

Dungeons & Drangons – Gygax, Gary & Arneson, Dave 1974. <https://dnd.wizards.com/what-is-dnd/basics-play>, Wizards of the Coast. Viitattu 18.1.2022.

Escape Room in a Box – Patel, Juliana Moreno & Rubin, Ariel 2019. <https://boardgamegeek.com/boardgame/279911/escape-room-box-flashback>, Mattel Inc. Viitattu 18.1.2022.

Escape Room the Game – 2016. <https://escaperoomthegame.com/fi-fi/tietoja>, Identity Games. Viitattu 18.1.2022.

EXIT The Game – Brand, Inka & Markus 2016. <https://www.exit-das-spiel.de/content/>, Kosmos. Viitattu 18.1.2022.

Exite Box– Tekijä tuntematon 2020. <https://www.exite.fi/fi/box/>, Exite Live Games. Viitattu 18.1.2022.

Mysterium – Nevskij, Oleksandr & Sidorenko Oleg 2015. <https://www.lautapelit.fi/product/21731/mysterium>, Lautapelit.fi. Viitattu 18.1.2022.

Pandemia – Leacock, Matt 2009. <https://www.lautapelit.fi/product/13059/pandemic>, Asmodee Nordic. Viitattu 18.1.2022.

Paras Kirjani [nettisivusto] 2022. <https://www.paraskirjani.fi/>. Viitattu 17.12.2021.

Parri, Janne 7.8.2017. 5 syytä, miksi pakohuoneet innostavat. Mysteeri-sivuston blogi. Saatavissa: <https://www.mysteeri.com/5-syyta-miksi-pakohuonepelit-innostavat/>. Viitattu 15.3.2022.

Salaisuuksien saari – Leacock, Matt 2020. <https://www.lautapelit.fi/product/15360/salaisuuksien-saari>, Lautapelit.fi. Viitattu 18.1.2022.

Sandscape [nettisivusto] 2018. <https://sandscape.fi/>. Viitattu 11.3.2022.

Steampunk määritelmä – <https://fi.wikipedia.org/wiki/Steampunk>. Viitattu 18.1.2022.

Stenros, Jaakko 2009. Roolipelit: yksin ja yhdessä pelatut fantasiamaailmat. Pelitieto-sivun artikkeli. Saatavissa: <https://pelitieto.net/roolipelit/>. Viitattu 28.1.2022.

Unlock! – Carroll, Alice & Demaegd, Cyril & Cauët, Thomas 2017.

<https://www.lautapelit.fi/product/23926/unlock-1---escape-adventures-eng>, Space Cowboys. Viitattu 18.1.2022.

Xtensio [nettisivusto] 2022. <https://xtensio.com/product-canvas-template/>. Viitattu 4.2.2022.

Muu aineisto:

Kokeiltu peli: Brand, Inka & Markus 2017. EXIT – PAKOHUONEPELI. Unohdettu saari, Kosmos. Testattu: 29.1.2022

KUVALUETTELO

KUVA 1. Kauppinen, Anna 2022. *Unohdettu saari*-pelin testaaminen. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.

KUVA 2. Cryptic Cargo. 2017. <https://www.crypticcargo.com/fi/fi/>. Viitattu 18.1.2022.

KUVA 3. Deckscape. 2017. <https://deckscape.dvgiochi.com/?lang=eng>. Viitattu 18.1.2022.

KUVA 4. Escape Room in a Box. 2019. <https://boardgamegeek.com/boardgame/279911/escape-room-box-flashback>. Viitattu 18.1.2022.

KUVA 5. Escape Room the Game. 2016. <https://escaperoomthegame.com/fi-fi/tietoja>. Viitattu 18.1.2022.

KUVA 6. EXIT The Game. 2016. <https://www.exit-das-spiel.de/content/>. Viitattu 18.1.2022.

KUVA 7. Exite Box. 2020. <https://www.exite.fi/fi/box/>, Exite Live Games. Viitattu 18.1.2022.

KUVA 8. Unlock!. 2017. <https://www.lautapelit.fi/product/23926/unlock-1---escape-adventures-eng>. Viitattu 18.1.2022.

KUVA 9. Dungeons & Dragons. 1974. <https://dnd.wizards.com/what-is-dnd/basics-play>. Viitattu 18.1.2022.

KUVA 10. Mysterium. 2015. <https://www.lautapelit.fi/product/21731/mysterium>. Viitattu 18.1.2022.

KUVA 11. Pandemia. 2009. <https://www.lautapelit.fi/product/13059/pandemic>. Viitattu 18.1.2022.

KUVA 12. Salaisuuksien saari. 2020. <https://www.lautapelit.fi/product/15360/salaisuuksien-saari>. Viitattu 18.1.2022.

KUVA 13. Kainu, Sanja & Kauppinen, Anna 2022. Ensimmäinen käyttäjäpersoona. Kuopio: Kainu & Kauppinen kokoelmat.

KUVA 14. Kainu, Sanja & Kauppinen, Anna 2022. Logon suunnittelun eri vaiheita. Kuopio: Kainu & Kauppisen kokoelmat.

KUVA 15. Kainu, Sanja & Kauppinen, Anna 2022. Käyttäjän ja tuotteen väliset kohtaamispisteet. Kuopio: Kainu & Kauppisen kokoelmat.

KUVA 16. Kainu, Sanja 2022. Pelin tavoitteet. Kuopio: Sanja Kainun kokoelmat.

KUVA 17. Kainu, Sanja 2022. Pelin kulku. Kuopio: Sanja Kainun kokoelmat.

KUVA 18. Kainu, Sanja 2022. Konseptikuva pelin osista. Kuopio: Sanja Kainun kokoelmat.

KUVA 19. Kainu, Sanja 2022. Konseptikuva haastekortista. Kuopio: Sanja Kainun kokoelmat.

KUVA 20. Kainu, Sanja 2022. Konseptikuva sattumakorteista. Kuopio: Sanja Kainun kokoelmat.

KUVA 21. Kainu, Sanja 2022. Konseptikuva tehtäväkorteista. Kuopio: Sanja Kainun kokoelmat.

KUVA 22. Kainu, Sanja 2022. Konseptikuva nopista. Kuopio: Sanja Kainun kokoelmat.

KUVA 23. Kainu, Sanja 2022. Konseptikuva pelialustasta. Kuopio: Sanja Kainun kokoelmat.

KUVA 24. Kainu, Sanja 2022. Konseptikuva onnistumismerkeistä. Kuopio: Sanja Kainun kokoelmat.

KUVA 25. Kainu, Sanja 2022. Konseptikuva lukijamittareista. Kuopio: Sanja Kainun kokoelmat.

- KUVA 26. Kainu, Sanja 2022. Konseptikuva mysteerilaatikosta. Kuopio: Sanja Kainun kokoelmat.
- KUVA 27. Kainu, Sanja 2022. Konseptikuvia ohjeista. Kuopio: Sanja Kainun kokoelmat.
- KUVA 28. Kauppinen, Anna 2022. Kuukausi Annan projektikalenterista. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.
- KUVA 29. Kauppinen, Anna 2022. Miellekartta etusivun elementeistä. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.
- KUVA 30. Kauppinen, Anna 2022. Yläpalkki ja auki oleva pudotusvalikko. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.
- KUVA 31. Kauppinen, Anna 2022. Alapalkki. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.
- KUVA 32. Kauppinen, Anna 2022. Headerin alkuperäinen versio. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.
- KUVA 33. Kauppinen, Anna 2022. Headerin lopullinen versio. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.
- KUVA 34. Kauppinen, Anna 2022. Etusivun esittelyteksti. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.
- KUVA 35. Kauppinen, Anna 2022. Teemalahdet sanomalehtiaukeamana. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.
- KUVA 36. Sandscape. 2018. <https://sandscape.fi/>. Viitattu 11.3.2022.
- KUVA 37. Kauppinen, Anna 2022. Ensimmäinen versio teemojen esittelytavasta. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.
- KUVA 38. Kauppinen, Anna 2022. Viimeinen versio teemojen esittelytavasta. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.
- KUVA 39. Kauppinen, Anna 2022. Tilausprosessin vaiheet vertikaalisesti esitettynä. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.
- KUVA 40. Kauppinen, Anna 2022. Lopullinen esitystapa tilausprosessin vaiheista. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.
- KUVA 41. Kauppinen, Anna 2022. Pelin yleisesittely sekä toimintakehote Meistä-sivulle. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.
- KUVA 42. Kauppinen, Anna 2022. Käyttäjien pelikokemuksia sanomalehden muodossa. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.
- KUVA 43. Kauppinen, Anna 2022. Lyhyet kuvaukset tilattavan pelin sisällöstä. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.
- KUVA 44. Kauppinen, Anna 2022. Toimintakehote Yhteystiedot- ja Usein kysytyt kysymykset-sivuille. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.
- KUVA 45. Kauppinen, Anna 2022. Miellekartta *Tilaa oma pelisi*-sivun elementeistä. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.
- KUVA 46. Kauppinen, Anna 2022. *Tilaa oma pelisi*-sivun header. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.
- KUVA 47. Kauppinen, Anna 2022. *Tilaa oma pelisi*-sivun esittelyteksti ja ostoskärryikoni. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.

KUVA 48. Kauppinen, Anna 2022. Teeman valintaan kuuluvat osat ja yksityiskohdat. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.

KUVA 49. Kauppinen, Anna 2022. Pelihahmon alkuperäinen (vas.) ja lopullinen (oik.) kustomointikenttä. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.

KUVA 50. Kauppinen, Anna 2022. Pelaajaprofiilien kustomointimahdollisuus. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.

KUVA 51. Kauppinen, Anna 2022. Tilausprosessin kulkua kuvaavat ikonit. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.

KUVA 52. Kauppinen, Anna 2022. Ostoskärry- ja tähti-ikoni. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.

KUVA 53. Kauppinen, Anna 2022. Nuolivaihtoetoja (lopullinen nuoli oikealla). Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.

KUVA 54. Kauppinen, Anna 2022. Painikevaihtoetoja (lopullinen painike oli alin versio). Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.

KUVA 55. Kauppinen, Anna 2022. Viisarit (alempi viisari oli lopullinen versio). Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.

KUVA 56. Kauppinen, Anna 2022. Reunusgrafiikkaa, joista alempi valittiin lopulliseksi. Kuopio: Anna Kauppisen kokoelmat.

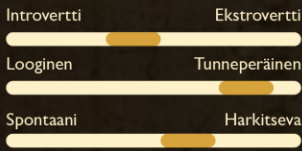
LIITE 1. Toinen käyttäjäpersoona



Salla

Ikä 12
Työ Ala-astelainen
Perhe Asuu äidin ja pikkuveljen kanssa
Sijainti Kuopio, rivitalo

Persoonallisuus



Taiteellinen Pohdiskeleva
Kiltti Rehellinen

Olen kuudesluokkalainen tyttö. Muutimme perheemme kanssa puoli vuotta sitten Jyväskylästä Kuopioon. Ikävöin vanhoja koulukavereitani, mutta olen jo hieman ehtinyt tutusta uusiin luokkalaisiin. Rakastan lukea kirjoja ja kirjoitan myös itse tarinoita, joita luen pikkuveljelleni. Haluaisin, että kavereillani on mukavaa seurassani ja kaikki otetaan huomioon.

Haaveet

- Isona kirjailijaksi
- Hyvät arvosanat koulusta
- Ikimuistosen ohjelman suunnitteleminen syntymäpäiville

Haasteet

- Perheellä on rajallisesti rahaa käytössä
- Uusiin ihmisiin tutustuminen
- Tarvitsee aikaa sopeutumiseen

Brändit ja vaikuttajat



HopLop



The Sims



Suomalainen kirjakauppa

Motivaatio



Käytetyimmät kanavat



Tarpeen herääminen

Syntymäpäivät ovat tulossa ja Salla haluaa kutsua niitä juhlistamaan uudet koulukaverit sekä vanhat ystävät.

Hän haluaisi juhliin jotain erityistä ohjelmaa, joka helpottaisi tutustumista.

Budjetin takia ei pysty varaamaan mitään erilaista tilaa ja Sallan koti on ahdas niin monelle vieraille, joten juhlat olisi tarkoitus järjestää pihalla.

Tiedon etsintä

Salla pohtii yhdessä äitinsä kanssa vaihtoehtoja ja äiti kertoo ystävänsä vinkkaamasta pulmapelielämyksestä.

Sallan äiti pyytää ystävänsä lähettämään hänelle kyseisen verkkosivun linkin.

Verkkosivut

Salla innostuu välittömästi, sillä peli kuulostaa juuri sellaiselta aktiviteetiltä, mitä hän toivoikin.

Siirtyy selkeiden ohjeiden avulla kustomoimaan tilattavaa peliä.

Valitsee magia-teeman, 12 hengen ryhmäkoon, normaalin vaikeusasteen.

Äiti viimeistelee tilauksen ja he jäävät odottamaan lähetystä.

Pelin alkuvalmistelut

Salla lukee hyvissä ajoin ohjeet ja onneksi ne ovat myös helppo ymmärtää.

Ennen juhlien alkua äiti ja Salla valmistelevat pelaamispaikan puistoon katoksen alle.

Vieraat ohjataan oikeaan paikkaan ja heille kerrotaan pelin säännöt.

Pelaaminen

Salla toimii pelin ohjaajana/kertojana.

Peli etenee erilaisten tehtävien kautta, joihin vaikuttaa "Sattumat" sekä pelin ohjaajan päätökset.

Pelin aikana alkaa satamaan, mutta ei estä pelin kulkua, vaan tuo lisää tunnelmaa.

Peli kestää tältä ryhmältä noin puolitoista tuntia. Pelin lopussa äiti on valmistellut yllätyspussit pelaajille.

Pelin jälkeen

Ryhmä siirtyy herkkupöytään ja jutustelevat innossaan juuri pelatusta pelistä.

Peli on toiminut helppona jäänmurtajana ja opettanut ryhmätaitoja.

Lapset levittävät koulussaan tietoa MOMENT:sta ja siitä tulee monelle uusi ajanviettotapa.

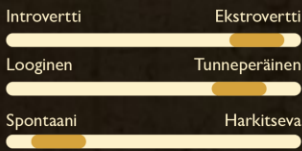
LIITE 2. Kolmas käyttäjäpersoonaa



Riitta

Ikä 51
Työ Opettaja
Perhe Asuu miehen ja kolmen lapsen kanssa
Sijainti Sodankylä, omakotitalo

Persoonallisuus



Urheilullinen Kekselijäs Puhelias Herkkä

Olen kolmen lapsen äiti ja opettaja Sodankylästä. Rakastan työtäni koululla ja se viekin arkipäivästäni suurimman osan. Vapaa-aikana harrastan erilaisia käsitöitä ja uutena innostuksena kohteena on kestävyysjuoksu. Teemme mieheni kanssa vaellusretkiä ja luonnon hyvinvointi on minulle erittäin tärkeää, joten pyrin kuluttamaan vastuullisesti ja kestävästi.

Haaveet

- Maratonin juoksu ensi kesänä
- Hyvä terveys kaikille läheisille
- Roolimallina oleminen lapsille

Haasteet

- Pienessä kunnassa ei ole paljon tarjontaa viihdykkeiksi
- Ei ole autoa käytössä, kulkee kaikkialle pyörällä tai kävellen
- Työn ja perheen äitinä olon lisäksi haluaisi keksiä lisää harrastuksia

Brändit ja vaikuttajat



Partioaitta



fiksuruoka.fi



Paikalliset yritykset

Motivaatio



Käytetyimmät kanavat



Tarpeen herääminen

Päätää järjestää työporukalle yhteisöllisyyttä lisäävää toimintaa.

Pienellä paikkakunnalla ei ole paljon mahdollisuuksia, joten Riitta päättää järjestää virkistytymisillan koulun tiloissa kollegoilleen.

Ruoan ja rupattelun lisäksi hän haluaa järjestää jotain viihdyttävää ja yllätyksellistä toimintaa.

Tiedon etsintä

Saa kuulla MOMENT:sta opettajien Facebook-ryhmästä.

Pitää siitä, että tuote on kotimainen ja valmistettu vastuullisesti.

Siirtyy tuotteen verkkosivuille.

Verkkosivut

Pitää sivuston ilmeestä ja pelin tuomista kustomointimahdollisuuksista.

Siirtyy selkeiden ohjeiden avulla kustomoimaan tilattavaa peliä.

Valitsee Tiimien taisto -teeman, kahdeksan hengen ryhmäkoon, normaalin vaikeusasteen.

Riitta viimeistelee tilauksen ja jää odottamaan lähetystä.

Pelin alkuvalmistelut

Riitta tutustuu peliin ja ohjeisiin yhdessä kollegoiden kanssa.

Jakautuvat kahteen tiimiin, joiden jäsenet arvotaan.

Pelaaminen

He kilpailevat vastakkain erilaisissa leikkimielisissä tehtävissä, joiden kulkuun vaikuttavat "Sattumat"

Peli kestää noin 45 minuuttia. Pelin lopussa voittava tiimi saa palkinnoksi mitalit.

Pelin jälkeen

Jatkavat iloista illanvietettä ja jakavat somessa kuvia pelistä ja mainitsevat MOMENT:n.

Riitta vie pelin kotiin ja pelaa sitä uudelleen perheensä kanssa.

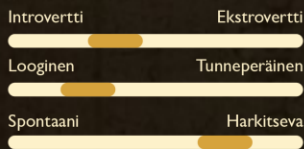
LIITE 3. Neljäs käyttäjäpersoona



Oliver

Ikä	36
Työ	Rakennusinsinööri
Perhe	Asuu aviomiehen ja kahden lapsen kanssa
Sijainti	Ylivieska, omakotitalo

Persoonallisuus



Perhekeskeinen Älykäs Kärsivällinen Rauhallinen

Olen kahden lapsen isä ja rakennusinsinööri. Koti on minulle maailman tärkein paikka, vaikka en ehdi viettää siellä niin paljon aikaa kuin haluaisin. Arvostan laadukkuutta sekä ajatonta designia ja se näkyy niin pukeutumisessani kuin kodin sisustuksessa. Haluan tarjota perheelleni kaiken heidän tarvitseman ja vaikka meillä aika-ajoin kiistellään niin viihdymme hyvin yhteisten askareiden parissa.

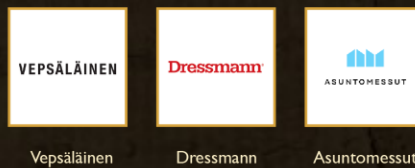
Haaveet

- Oman talon rakentaminen
- Mökin hankinta
- Perheen kanssa Suomen ympäri asuntoautolla

Haasteet

- Vähän vapaa-aikaa
- Mahdollinen etäännyminen lapsistaan, kiistoja perheessä

Brändit ja vaikuttajat



Motivaatio



Käytetyimmät kanavat



Tarpeen herääminen

Haluaa viettää vapaaviikonlopun kotona yhdessä lapsiensä ja puolisonsa kanssa.

Keskustelee yhdessä puolisonsa kanssa, että haluaisivat keksiä innostavaa tekemistä koko perheelle.

Tiedon etsintä

Oliverin selatessa nettiä, vastaan tulee mainos MOMENT-pelistä.

Tutustuu tarkemmin ja pyytää puolisoaan katsomaan tarkemmin.

Verkkosivut

Tykästyvät verkkosivun ulkonäköön ja sen tyylikkyyteen.

Siirtyy selkeiden ohjeiden avulla kustomoimaan tilattavaa peliä.

Valitsee aarrejahti-teeman, neljän hengen ryhmäkoon, helpon vaikeusasteen.

He viimeistelevät tilauksen ja jäävät odottamaan lähetystä.

Pelin alkuvalmistelut

He tutustuvat pelin ohjeisiin ja Oliverin puoliso ilmoittaa haluavansa olla ohjaaja.

Perhe selvittää säännöt yhdessä ja jakavat roolit.

Pelaaminen

Peli etenee erilaisten tehtävien kautta, joihin vaikuttaa "Sattumat" sekä pelin ohjaajan päätökset.

Peli kestää tältä ryhmältä noin tunnin. Pelin lopussa vanhemmat ovat hankkineet lapsille palkinnoksi lauantaiherkkuja.

Pelin jälkeen

Peli onnistui hyvin ja perhe oli tyytyväinen pelin kulkuun ja ulkonäköön.

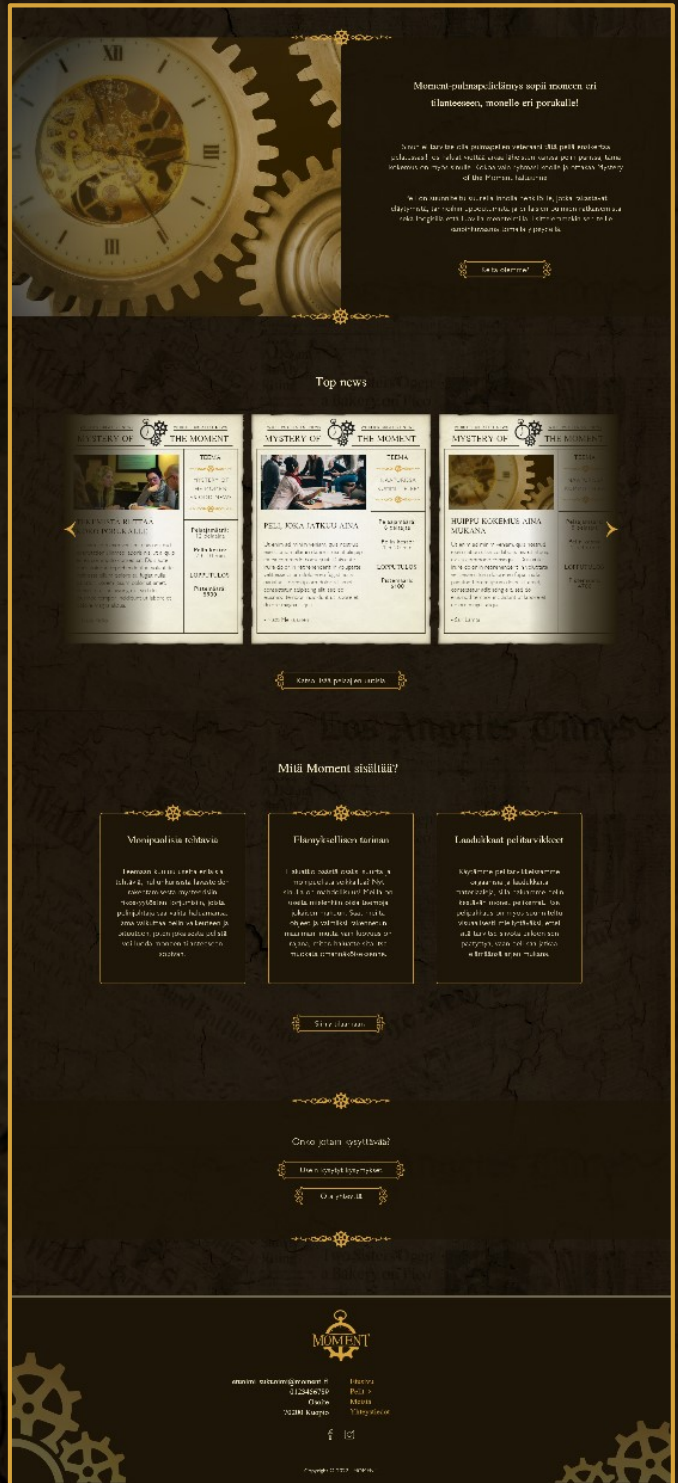
Perhe kokoontuu pelaamaan peliä jatkossakin useaan otteeseen.

Ostavat pelin lahjaksi ystäväperheelleen ja suosittelevat sitä muillekin.

LIITE 4. Etusivun kokonaisilme kahdessa osassa



Yläosa



Alaosa

LIITE 5. Tilaa oma pelisi-sivun kokonaisilme

Etuosio Pelit Meistä Yhteistyöt

Tilaa oma pelisi

Tilaa unohtumaton ja ainutlaatuinen pelipaketti itsellesi tai lahjaksi näillä muutamalla askeleella.

Valitse mieleisesi teema ja haluatko pelin kokonaispöytä vai pelikassan teemaan kuuluvat pelit osat. Tämän jälkeen saat mahdollisuuden vaihtaa pelisijoittelulle uudet kuvat ja antaa heille uudet nimet. Kun muutokset on tehty, voit siirtyä ostamaan pelin omaksesi!

1. Valitse teema ja pelipaketti

Teeman nimi
Naapurissa kummittelee? ▼

PERASSA + TEEMA
6000 €
 Valitse

PELKKÄ TEEMA
2500 €
 Valitse

Arvostelut Määrittelyt? Suojái (Spoileri-varoitus)

★★★★★
Mielikokemus, vaikka joutukaa oli tos. ajelot! Teematid niid káki e ja saat ni monessa kúttas kunnon neurut.

- Masi Meisid nen

★★★★★
Oleaa jo oitáid ka vatti, vattas ajot tekemástá vidd e tunnu peliká vuontámmeilla. Néi ok uoi helppu silka ja parvái ni min fenne, emá la temis esse ehuuonesson.

- Julia Lehtel

★★★★★
Oleaa jo oitáid ka vatti, vattas ajot tekemástá vidd e tunnu

2. Valitse pelaajat

PELAAJA 1. Nimi: Juhana Rooli: Pommi (Päänsittáid) <input type="button" value="Lisá kuva"/>	PELAAJA 2. Nimi: Mikko Rooli: Pölmittäj <i>a</i> <input type="button" value="Lisá kuva"/>
PELAAJA 3. Nimi: Oskari Rooli: Kuvattaja <input type="button" value="Lisá kuva"/>	PELAAJA 4. Nimi: Ilope Rooli: Harjoittelija <input type="button" value="Lisá kuva"/>
PELAAJA 5. Nimi: Teemu Rooli: Meedio <input type="button" value="Lisá kuva"/>	PELAAJA 6. Nimi: Maria Rooli: Naapuri <input type="button" value="Lisá kuva"/>

3. Valmistu?

ctunimi.sukunimi@moment.fi Etuosio
0123456789 Pelit +
Osoite Meistä
70200 Kuopio Yhteistyöt

Copyright © 2022 MOMENT