



Suomirokkia Trivian tuotanto

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman opinnäytetyö
vuorovaikutteisen median projektinhallinta
Kevät 2007
Jaakko Maaniemi

OPINNÄYTETIIVISTELMÄ

Osasto viestintä	Erikoistumisala vuorovaikutteisen median projektinhallinta
Tekijä Jaakko Maaniemi	
Työn nimi Suomirokkia Trivian tuotanto	
Lopputyön laji mediateko	
Työn valmistumisaika 20.4.2007	Sivumäärä 25
<p>Tiivistelmä</p> <p>Suomirokkia Trivia on lautapeli, johon liittyy interaktiivinen dvd-levy. Peliä pelataan pahvisella pelilaudalla. Osa kysymyksistä esitetään kysymyskorteilta ja osa dvd-levyltä. Dvd-levyltä esitettävät kysymykset käsittelevät musiikki- tai musiikkivideonäytettä.</p> <p>Suomirokkia Trivia on Poko Rekordsin ensimmäinen lautapeli. Tuotteen uutuuden takia pelin tuotanto oli haasteellista. Myös tuotannon kireä aikataulu aiheutti omat haasteensa.</p> <p>Keskeiset vastuualueeni tuotannossa olivat pelisuunnittelu ja interaktiivisen dvd-levyn tuottaminen. Vaikka en ole täysin tyytyväinen pelisuunnitteluuni, täyttää peli tarkoituksensa ja on saadun palautteen perusteella viihdyttävä. Dvd-levyn tuottaminen onnistui paremmin, suurelta osin erittäin ammattitaitoisen dvd-koostajan ansiosta.</p> <p>Peli valmistui ajallaan ja menestyi kaupallisesti.</p>	
Aineisto Lukkari, Ulla. 2004. Digitaalisen sisältötuotantoprojektin hallinta. 1. painos. Helsinki: Edita Publishing Oy Kontiainen, Vesa. 2004. Aitoa Suomirokkia – Poko Rekordsin historia. 1. painos. Helsinki: Like	
Asiasanat lautapeli, interaktiivinen dvd	
Säilytyspaikka TAMK / Taide ja viestintä	
Muita tietoja	

THESIS	SUMMARY
Department Media production	Area of specialisation project management of interactive media
Author Jaakko Maaniemi	
Title The production of Suomirokkia Trivia	
Sort of Final Thesis project	
Date 20.4.2007	Number of pages 25
<p>Summary:</p> <p>Suomirokkia Trivia is a board game which includes an interactive dvd-disc. The game is played on a cardboard game board. Some of the questions are printed on question cards and some are displayed from the interactive dvd-disc. The questions displayed from the dvd-disc focus on a sample of music or music video.</p> <p>Suomirokkia Trivia is the first board game by Poko Rekords. Because the product is of a new kind, the production was somewhat challenging. Tight production schedule created additional challenges as well.</p> <p>My main responsibilities in the production included game design and production of the interactive dvd-disc. While I am not fully satisfied with the game design aspects, the game does fulfill its purpose and is entertaining according to user feedback. The production of the dvd-disc was a clearer success, largely because the author of the dvd-disc was such a skilled professional.</p> <p>The production was finished in time and the product was a commercial success.</p>	
<p>Material</p> <p>Lukkari, Ulla. 2004. Digitaalisen sisältötuotantoprojektin hallinta. 1. painos. Helsinki: Edita Publishing Oy</p> <p>Konttinen, Vesa. 2004. Aitoa Suomirokkia – Poko Rekordsin historia. 1. painos. Helsinki: Like</p>	
<p>Key words</p> <p>board game, interactive dvd-disc</p>	
<p>Filing</p> <p>Tampere Polytechnic, Art and Media</p>	
<p>Other information</p>	

Sisällys

1	Johdanto	2
2	Esituotanto	3
2.1	Tuotantoaikataulu	3
2.2	Työryhmä ja oma roolini	3
2.3	Budjetti ja jälleenmyyntihinta	4
2.4	Ideoinnin lähtökohdat	5
2.5	Formaatin valinta	5
2.6	Formaattivalinnan vaikutuksia	6
3	Suunnittelu	8
3.1	Suunnittelun lähtökohtia	8
3.2	Pelimekaniikan suunnittelu, yritys 1	9
3.3	Pelimekaniikan suunnittelu, yritys 2	9
3.4	Pikapelin synty	10
3.5	Pelimekaniikan viimeistely	10
4	Tuotanto	12
4.1	Kysymysten toimittaminen	12
4.2	Alihankkijoiden etsiminen	13
4.3	Aikataulujen asettamista haasteista	14
4.4	Grafiikan tuottaminen	14
4.5	Peliohjeen kirjoittaminen	15
4.6	Dvd-levyn koostaminen	15
4.7	Leikatuista ominaisuuksista	15
5	Testaus ja tuotannon loppuvaihe	16
5.1	Dvd-levyn testausmenetelmästä	16
5.2	Dvd-levyn testaus ja virheiden korjaus	17

6	Yhteenvetoa ja oman työn arviointia	19
6.1	Valmiin tuotteen analyysiä	19
6.2	Ajatuksia jatkokehityksestä	20
	Lähteet	22
	Liitteet	23

1 Johdanto

Suomirokkia Trivia on kotimaiseen rockmusiikkiin keskittyvä tietovisailupeli. Peliä pelataan pelilaudalla. Kysymykset esitetään kysymyskorteilta sekä dvd-levyltä. Dvd-levyn kysymyksiin liittyy kuva- ja musiikkinäyte tai videonäyte.

Suomirokkia Trivia kuvaa tuotteena useita nykyajan trendejä. Samaan aikaan kun musiikkiteollisuus on kamppailut useita vuosia laskevan levymyynnin kanssa, on peli- ja elämysteollisuus kasvattanut sekä myyntiään että näkyvyyttään mediassa.

Toisaalta erilaisten immateriaalioikeuksien haltijat pyrkivät yhä enenevässä määrin löytämään uusia keinoja omistamiensa sisältökirjastojen kaupalliseen hyödyntämiseen, usein täysin eri alalla ja muodossa kuin mihin oikeudet ovat alun perin syntyneet.

Suomirokkia Trivian taustalta löytyvät nämä ilmiöt. Poko Rekords on vuonna 1977 perustettu suomalainen levy-yhtiö, joka omistaa huomattavan laajan kirjaston ns. suomirokin ääni- ja kuvatalenteita kaupallisine oikeuksineen. Yhtiölle levyttäneitä artisteja ovat mm. Popeda, Yö, Eppu Normaali, Sielun Veljet, Hassisen kone, The 69 Eyes ja Bitch Alert. Poko Rekordsin markkinaosuus Suomessa on 5% (markkinatutkimus/henkilökohtainen tiedonanto, Epe Helenius, syksy 2006)

Suomirokkia Trivian kannalta on myös merkittävää, että Poko Rekords on julkaissut vuosien varrella yksitoista kokoelmalevyä Suomirokkia-brändillä. Suomirokkia-kokoelmalevyt ovat myyneet yhteensä yli 400 000 kappaletta. Brändin tunnettuus kohderyhmässä (20-40 vuotiaat miehet) on siten hyvä (markkinatutkimus/henkilökohtainen tiedonanto, Epe Helenius, syksy 2006)

Suomirokkia Trivian lähtökohdista oli siis luoda uusi kaupallinen hyödyntämiskanava Poko Rekordsin omistamalle äänite-, kuva- ja videomateriaalikirjastolle. Uuden tuotteen oli määrä olla pelillinen ja käyttää Suomirokkia-brändiä.

2 Esituotanto

2.1 Tuotantoaikataulu

Projektin alussa tehdyn nykytilan kartoituksen perusteella oli selvää, että Suomirokkia Trivian tuotantoaikataulusta tulisi kiireinen. Ensimmäinen tuotantopalaveri pidettiin 1.8.2006 ja tuotteen oli määrä ehtiä joulumarkkinoille. Seurapelit ovat hyvin voimakkaasti sesonkituote, joiden myynti sesonkiajan ulkopuolella on vähäistä.

Käytännössä uudenlaisen tuotteen joulumarkkinoille tuominen tarkoittaa, että tuotteen on ehdittävä kauppohenkilöille marraskuun alkupuolella. Tuotetta on ehdittävä markkinoida kuluttajille ennen kuin lahjasuunnitelmat on tehty ja viimeistään lahjanostoajankohdan lähestyessä tuotteen on oltava kuluttajien mielissä vartenotettavana lahjavaihtoehtona.

Vastaavasti tuote on markkinoitava myös jälleenmyyjille – eli saatava konservatiivisesti sisäänostettu ensierä myydyksi kuluttajille viikko-pari ennen kovinta lahjanostokautta, jolloin suuremman täydennyserän on jo oltava kaupan hyllyssä.

Nimelliseksi tuotannon takarajaksi merkittiin 1.11.2006. Aikaa suunnitteluun ja tuotantoon oli siis käytettävissä kolme kuukautta. Ajanjakso saattaa vaikuttaa pitkältä, mutta työryhmän erityispiirteistä johtuen kiireitä ostattiin odottaa.

2.2 Työryhmä ja oma roolini

Suomirokkia Trivian tuotantoon osallistui kaikkiaan tuotannon eri vaiheissa noin 20 henkilöä. Oma roolini oli toimia vastaavana pelisuunnittelijana ja interaktiivisen dvd-levyn tuottajana.

Muita keskeisiä rooleja työryhmässä olivat sisältönäytteistä vastaava tuottaja ja kysymysten toimitustyöstä vastaava tuottaja, jotka olivat molemmat Poko Rekordsin henkilökuntaa.

Graafisesta ulkoasusta vastaavat Art Director ja kuvittaja olivat pitkäaikaisesti Poko Rekordsille työskennelleitä freelancereita, jotka olivat työskennelleet Suomirokkia-brändin kanssa jo aiemmin.

Itse toimin tiiviimmin yhteistyössä dvd-levyn koostaneen freelancerin ja grafiikan toteuttaneen kuvittajan kanssa.

Merkittävää työryhmässä oli, että kukaan työryhmän jäsenistä ei tehnyt Suomirokkia Triviaa päätyökseen eikä kukaan ollut tehnyt pelillistä tuotetta aiemmin. Etenkin Suomirokkia Trivian tuotannon sivutoimisuudesta ennakoitiin aiheutuvan ajankäytöllisiä haasteita – etenkin, kun elettiin yleisesti ottaen kiireistä joulumarkkinoille valmistautumisen aikaa. Kaikilla työryhmän jäsenillä ja yhteistyökumppaneilla oli lukemattomia muita hankkeita ja tuotteita, jotka oli saatava jouluksi myyntiin. Joustovaran ja lisäresurssien tiedettiin olevan vähissä mahdollisten yllätysten sattuessa.

Lisäksi tiedettiin tuotannon loppupuolelle ajoittuvan musiikkialan PopKomm-messut Berliinissä, jotka tulisivat sitomaan osan työryhmästä vähintään 21.-25.9 väliseksi ajaksi – juuri tuotannon loppupuolella.

Näiden haasteiden vastalääkkeiksi nähtiin maltillinen tuotesuunnittelu ja valpas aikataulujen valvonta.

2.3 Budjetti ja jälleenmyyntihinta

Koska en ollut kokonaisprojektin päävastuullinen tuottaja enkä Poko Rekordsin vakituista henkilökuntaa, ei minulle paljastettu kokonaisbudjettia kaikilta osin. En kokenut tätä millään tavalla ongelmaksi, sillä tulin hyvin toimeen saamillani tiedoilla. Oleellisin budjetin osa omalta kannaltani oli se rahasumma, jonka tuli riittää omaan ja dvd-koostajan palkkioon. Summa oli riittävä.

Käsitykseni mukaan Suomirokkia Trivian tuotekehitys sujui budjetoiduissa raameissa. Pelin jälleenmyyntihinta oli ennen joulua 2006 noin 30 euroa ja vuoden 2007 alusta lähtien noin 20 euroa.

2.4 Ideoinnin lähtökohdat

Idea tietovisasta syntyi Poko Rekordsin sisällä. Poko Rekordsin henkilökunta osallistuu usein kansainvälisiin musiikkialan tapahtumiin, ja Suomirokkia Trivian kaltaisia tuotteita julkaistaan suhteellisen runsaasti etenkin Englannissa.

Suomessa vastaavia tuotteita ei ole juuri ollenkaan. Ulkomaisten tuotteiden tuonti ja lokalisointi (siis vähintään tekstin kääntäminen) pienelle Suomen markkinalle ei välttämättä ole kannattavaa tai ainakaan riittävän houkuttelevaa taloudellisesti, ellei tuotetta alun perin suunnitella lokalisoitavaksi.

Kotimaisen tuotannon olemattomuus on sen sijaan yllättävää, ottaen huomioon tietovisan aseman yleisesti tunnettuna ja suosittuna peliviihteen muotona. Erityisesti musiikkiin keskittyvää triviakilpailua on nähty kotimaisessa televisiossa ja musavisakulttuuri elää kuppiloissa jatkuvasti. Musiikkitietämyksellä kilpailu hyväksytään laajasti ikään ja sukupuoleen katsomatta.

Markkinoilla oli siis tilaa.

2.5 Formaatin valinta

Triviapelin formaatin valinnassa oli jonkin verran pohdittavaa. Päälimmäisenä lähtökohdiana siis oli, että formaatin piti pystyä hyödyntämään merkittävästi Poko Rekordsin laajaa ääni- ja kuvatalennekirjastoa. Tämä on keskeinen kilpailuvaltti; kuka tahansa voi tehdä musavisan, mutta alkuperäisäänitteiden ja -videoiden oikeudet on vain Poko Rekordsilla (ja Poko Rekordsin kanssa yhteistyötä tekevillä levy-yhtiöillä).

Kuvan ja äänen esittämisen vaatimus tarkoitti vääjäämättä sitä, että pelin oli tukeuduttava johonkin sähköiseen mediaan tai rakentua kokonaan sellaisen varaan.

Mahdollisia vaihtoehtoja olivat dvd, tietokone- tai verkkosovellus (Flash, selain...), kännykkä, (digi)televisio, television ja kännykän yhdistelmä tai pelikonsoli (käytännössä Playstation 2).

Dvd-formaattiin päädyttiin nopeasti ja useista syistä. Ulkomaisia dvd-pelejä tutkimalla dvd-formaatin hyvät puolet oli helppo havaita. Dvd-soitin löytyy jo lähes kaikista kotitalouksista, joissa se mielletään arkiseksi kapistukseksi. Dvd-soitin on myös tyypillisesti sijoitettu sinne, missä ajanvietto perheen tai kaveriporukan kanssa on

luonnollista, olohuoneeseen. Dvd-soitin täyttää pelin tekniset vähimmäisvaatimukset, eli kuvan ja äänen toistamisen. Itse asiassa dvd-soitin on usein kotitalouden parhaiden kuva- ja äänentoistolaitteiden yhteydessä.

Myös tietokone täyttää tekniset vähimmäisvaatimukset, ja on monessa suhteessa dvd-soitinta monipuolisempi ja joustavampi tekninen alusta (niin paikallista ohjelmaa kuin verkkosovellustakin ajettaessa). Tietokone on kuitenkin edelleen useimmin työhuoneessa, ja jos sen käyttö ei ole tuttua, ei siihen mieluusti kosketa ollenkaan.

Verkkotuotanto puoltaa paikkaansa, jos tavoitellaan kohderyhmää, jolle uusien teknologioiden käyttö on tuttua ja tuotannon sisältö on sellaista, jota käytetään internetiin yhteydessä olevilla koneilla --- verkkoon ei raskasta animaatiota tai äänikerrontaa kannata toteuttaa (Lukkari, 2004, 23).

Kännykkä taas ei sovi seurapeliin ensisijaisesti pienuutensa vuoksi.

Mobiilit päätelaitteet sopivat henkilökohtaiseen sisällön jakeluun ja tavoitettavuuteen. Mobiililaitteet sisällön alustana toimivat hyvin sellaisen tietoaineksen kanssa, jossa ajantasaisuudella, julkaisun nopeudella ja nopealla kuluttajan palautereaktiolla (esim. kilpailukysymykseen vastaamisella tai muulla vuorovaikutteisuuudella) on sisällön kannalta merkitystä (Lukkari, 2004, 23).

Playstation 2 olisi ollut triviapelin vähimmäisvaatimukset huomioiden tekninen ylilyönti. Laitteella on myös rasitteenaan tarvittavan osaamisen rajoittuminen kotimaassa muutamaaan yritykseen ja Sonyn vaatima sertifiointiprosessi. Viimeistään laitteen pieni levikki (Suomessa yli 420 000 kappaletta, joka on toki pelikonsolille erinomainen luku) olisi tehnyt hankkeesta todennäköisesti taloudellisesti kannattamattoman.

Vaikka dvd ei ole kovin hyvä pelialusta, Suomirokkia Triviaan se oli paras.

2.6 Formaattivalinnan vaikutuksia

Dvd soveltuu pelialustaksi suhteellisen heikosti, sillä vuorovaikutuksen mahdollisuudet ovat varsin rajalliset. Dvd:n vuorovaikutteisuusominaisuudet on suunniteltu toiminnallisuudeltaan pelkistettyjen valikoiden käyttöä silmälläpitäen, ja esimerkiksi (video)peleissä usein tarvittavaa laskentatehoa ja monipuolisia

muistinkäsittelymahdollisuuksia ei juuri ole. Dvd:n valinta Suomirokkia Trivian alustaksi tarkoitti muutamaa asiaa.

Peliä ei arveltu voitavan rakentaa yksinomaan dvd-levyltä toimivaksi. Teknisesti se olisi varmaankin ollut mahdollista, mutta dvd:n heikon käytettävyyden ja mahdollisten toimivuusongelmien takia osa pelimekaniikasta päätettiin toteuttaa dvd-levyn ulkopuolella.

Pahvinen pelilauta oli luonteva lisäelementti dvd-levyn rinnalle. Lautapelit ovat tuttuja kaikille ja vastaavia pelilaudan sisältäviä dvd-pelejä on myynnissä ulkomailla. Yhdistelmässä ei siis voinut olla mitään lähtökohtaisesti kelvotonta.

Myös mahdolliset dvd-levyn toimivuusongelmat nähtiin niin vakavana uhkakuvana, että peliä oli määrä pystyä pelaamaan myös kokonaan ilman dvd-levyä. Myös tämä voitiin saavuttaa sisällyttämällä peliin fyysinen pelilauta ja kysymyskortit. Toisaalta juuri dvd:n sisältö on Suomirokkia Trivian keskeisin lisäarvo, joten dvd-levyn ”tarpeettomuutta” ei haluttu korostaa liikaa.

3 Suunnittelu

3.1 Suunnittelun lähtökohtia

Suomirokkia Triviaa suunnittelun aluksi määriteltiin joitakin vaatimuksia, jotka pelin olisi täytettävä:

1. Pelin on oltava kansanomainen, ei Afrikan Tähteä vaikeampi tai monimutkaisempi.
2. Dvd-levyn käyttöliittymän on oltava erittäin yksinkertainen ja levyn toimintojen erittäin nopeita. Dvd:n käytöstä ei saa aiheutua toistuvia odottelutaukoja.
3. Pelissä pärjäämisen pitää olla ennen kaikkea tietämyksestä kiinni, ei onnesta tai pelitaidoista.
4. Kysymyksiin vastaamisessa ei saa olla aikarajoja, sillä ne luovat painostavaa tunnelmaa ja pakottavat keskittymään tiukasti peliin.
5. Jokaisen pelaajan pitää joutua vastaamaan yhden pelin aikana jokaiseen kysymystyyppiin ja jokaista aikakautta käsittelevään kysymykseen. Etenkin videokysymykset nähtiin tärkeiksi pelikokemuksen kannalta.
6. Jos dvd-levy ei yhteensopivuusongelmien vuoksi toimi oikein tai ollenkaan asiakkaan dvd-soittimessa, on peliä pystyttävä pelaamaan sovelletusti ilman dvd-levyn käyttöä.

Lisäksi tehtiin joukko sekalaisia periaatepäätöksiä:

Kysymyskorteilta esitettäviin kysymyksiin päätettiin liittää neljä vastausvaihtoehtoa.

Kaikkien dvd:ltä esitettävien kysymysten päätettiin liittyvän joko musiikki- tai (video)kuvanäytteeseen (ei pelkkää tekstiä kuvaruudulta).

Dvd-levyn tekninen toteutus päätettiin toteuttaa siten, että vastausten tuomarointi jää pelaajille. Näin dvd-levyn tarvitsee vain esittää kysymys ja paljastaa oikea vastaus, ei vastaanottaa vastausta ja tarkistaa onko se oikea.

Päätettiin, että kysymyksiä ei arvoteta vaikeusasteen mukaan. Vaikeusasteen määrittäminen on hyvin subjektiivista. Kysymysten hajauttamisen neljän vuosikymmenen ajanjaksolle katsottiin aiheuttavan luonnollista vaikeustason vaihtelua pelaajakohtaisesti.

Yhden pelin aikana kysyttävien kysymysten määrän haluttiin olevan noin 20.

3.2 Pelimekaniikan suunnittelu, yritys 1

Suunnittelun aluksi kokeilin useita erilaisia rakenteita pelilaudalle. Luonnostelin useita Afrikan Tähtien kaltaisia seittimäisiä rakenteita ja useita erilaisia shakkilaudan kaltaisia ruudukkomaisia rakenteita.

Erilaisia etenemisreittejä sisältävät ratkaisut osoittautuivat kuitenkin hankaliksi. Risteävien reittien ja valintojen sisällyttäminen pelimekaniikkaan olisi väistämättä monimutkaistanut peliä, enkä katsonut monimutkaistamisen olevan perusteltua ilman konkreettista ja näkyvää etua pelin hauskuudessa. Rakenteen monimutkaistuessa myös yllättävien ja vaikeasti löydettävissä olevien suunnitteluvirheiden mahdollisuus kasvaa oleellisesti. Olin myös huolissani sekavan tai monimutkaisen näköisen pelilaudan olevan luotaantyöntävä lautapelejä pelaamattomille ihmisille.

Koska aikaa suunnitteluun oli vähän enkä keksinyt nopeasti riittävän itsestään selvää ja eleganttia ratkaisua reitti- tai ruudukkomaisesta rakenteesta, aloin lähestyä ongelmaa toisesta suunnasta.

3.3 Pelimekaniikan suunnittelu, yritys 2

Tässä vaiheessa suunnittelua tarvitsin ripeää edistystä. Pelisuunnittelu olisi runtattava kasaan muutamassa päivässä.

Halusin ensin sovittaa yhteen suunnitellut kysymystyypit ja halutun kysymysmäärän. Näin selviäisi, montako kysymysruutua peliin lopulta tulisi. Dvd-kysymyksiä tuli näin ollen kahdeksan (kaksi näytelajia per vuosikymmen, neljä vuosikymmentä). Koska halusin vuosikymmenten välisen tasapuolisuuden jatkuvan myös korttikysymyksissä, oli niitä lisättävä neljällä jaollinen määrä; neljä, kahdeksan tai 12. Lisäsin alustavasti 12 korttikysymystä, koska näin päästiin suuntaa-antavaan tavoitemäärään 20.

Näin syntyi kaaviokuva, jonka pohjalta olin suunnitellut rakentavani varsinaisen pelin kulun. Huomasin toki heti, että syntynyt rakenne oli jo sinällään ainakin nimellisesti toimiva pelin rakenne, jos ruudusta seuraavaan etenemisen ehdoksi asetettaisiin oikein vastaaminen. Pidin rakennetta kuitenkin liian yksinkertaisena, jäykkänä ja tylsanä, joten suunnittelin hajottavani sen jollakin tapaa jännittävämmäksi ja jonkinlaisia pelaajien välisiä kilpailutilanteita tai mietoja konflikteja tukevaksi.

Suunnitteluajan käydessä edelleen niukemmaksi aloin kuitenkin nähdä suoraan kaaviosta pelin kuluksi siirrettyssä rakenteessa muutamia hyviä puolia; se olisi erittäin selkeä, eikä siihen käytännössä voinut sisältyä yllättäviä suunnitteluvirheitä. Lisäämällä rakennekuvaan lähtö-/maaliruudun, sekoittamalla ruutujen järjestyksen ja yhdistämällä kaavion päät lenkiksi olisi pelilauta valmis.

3.4 Pikapelin synty

Olin kuitenkin huolissani 20 kysymyksen kierroksen vievän kohtuuttoman pitkään 4-6 pelaajalla, joten kehitelin ajatusta jonkinlaisesta lyhennetystä pikapelistä. Luonnostelin nopeasti kymmenen kysymyksen pikapelilaudan. Koska kymmenen ruudun kierroksen kysymyksiä ei voinut valita samalla matemaattis-symmetrisellä periaatteella kuin 20-ruutuisen pääpelin, jouduin rakentamaan pikapelin ruutujen sisällön uudestaan. Painotin samalla sujuvuutta vielä lisää, pikapelin luonteen mukaisesti.

Pikapelin kysymyssarjaksi muodostui nopeasti yksi korttikysymys per vuosikymmen (4 ruutua), neljä vapaavalintaista videonäyttekysymystä ja täytteeksi vielä kaksi vapaavalintaista korttikysymystä. Lopuksi vaihdoin vielä yhden vapaavalintaisen videokysymyksen vapaavalintaiseksi musiikkikysymykseksi kahdesta syystä: Kyseessä on lopulta musavisa, joten musiikkinäyttekysymys on oltava. Halusin myös huomioida pikapelissä niitä, joiden vahvin tietämys kohdistuu (ja ehkä rajoittuu) 70-luvun musiikkiin.

Esitin luonnokseni työryhmälle, ja koska kukaan ei nähnyt siinä vakavia heikkouksia ja aikaa suunnittelutyöhön ei juuri enää ollut, päätettiin suunnitelma lyödä lukkoon ja siirtyä muihin työvaiheisiin.

3.5 Pelimekaniikan viimeistely

Pelaajaystävällisyyden lisäämiseksi peliin lisättiin jokerikortit. Niiden avulla pelaaja voisi ohittaa itselleen kaikkein hankalimmat kysymykset jumittumatta niihin useiden kierrosten ajaksi.

Jokerikorttien myötä sain ajatuksen alkeellisesta harkintamekaniikasta. Jos pelin perussääntö olisi, että pelaaja palkitaan oikeasta vastauksesta seuraavaan ruutuun siirtymisen lisäksi vielä toisenkin ruudun ylittämismahdollisuudella, voitaisiin tätä toista

palkintoa käyttää jokerikortin käytön hintana. Jokerikortilla pääsee varmasti eteenpäin, mutta menettää samalla mahdollisuuden kahden ruudun etenemiseen saman kierroksen aikana. Näin pelaajalla on syy yrittää vastata epävarmaankin kysymykseen, ja samalla riskeerata koko vuoron tärvääntyminen väärään vastaukseen. *Nyt* peliin tuli jotakin pelillistä; riskien arvioimista ja ottamista, yllättäviä etenemispyrähdyksiä, varman päälle pelaamista.

Jokerikortteihin liittyvä riskin ja palkinnon mekaniikka toimii erityisesti korttikysymysten kanssa, koska pelaajalla on joka tapauksessa 25% mahdollisuus valita oikea vastaus annetuista vaihtoehdoista. Jokerikorttien mekaniikka korostaa myös jonkin verran onnen vaikutusta pelin etenemiseen ja siten tasoittaa pelaajien tietämyksen tason eroja. Näin pelin jännittävyys kasvaa lopputuloksen arvaamattomuuden myötä (ts. pieni etu tietämyksessä ei takaa voittoa).

4 Tuotanto

4.1 Kysymysten toimittaminen

Suomirokkia Trivia sisältää 970 kysymystä. Näistä 720 on kysymyskorteilla olevia monivalintakysymyksiä, 150 musiikkinäytteeseen liittyviä kysymyksiä ja 100 musiikki- ja kuvanäytteeseen tai videonäytteeseen liittyviä kysymyksiä. Kysymysmäärän suuruuden ja aihepiirin laajuuden vuoksi kysymyksien teko jaettiin kaikkiaan viidelletoista musiikkitietäjälle.

Kysymysten valmistumisen aikataulu ylittyi, mikä oli vähällä viivästyttää koko projektin valmistumista. Jälkikäteen ajatelleen aikatauluongelmien muodostumisen olisi voinut ennakoida ainakin osittain ja siten myös osaltaan ehkäistä yksinkertaisesti aikatauluttamalla tiukemmin ja valvomalla aikataulujen pitävyyttä napakammin.

Tärkein syy toimitustyön aikataulun venymiselle oli, että sille oli varattu suhteellisen vähän aikaa. Koko kysymysmassan toimittaminen oli iso työ, ja osasuoritusten jakaminen usean henkilön kesken teki prosessista jokseenkin epätehokkaan.

Käytännössä kysymysten laatimisen urakka oli kuitenkin pakko jakaa, sillä muuten kysymysmassa ei olisi varmasti valmistunut ajoissa eikä koko Suomirokkia Trivian ajallisen skaalan (1970-luvulta 2000-luvulle) suvereenisti hallitsevaa musiikkitietäjää ollut saatavilla (aikataulun puitteissa).

Toinen merkittävä tekijä kysymysten myöhästelylle liittyy ensimmäiseen: yksikään kysymysten toimittajista (toimitustyön valvojien lisäksi) ei tehnyt toimitustyötä varsinaiseksi työkseen tai täysipäiväisesti. Oman työn ohella hoidettavat tehtävät jäävät usein viime hetkellä hoidettavaksi, etenkin jos työn valvoja ei ennätä omilta kiireiltään seurata työn etenemistä päivittäin. Näin kävi myös Suomirokkia Trivian tapauksessa.

Toimitustyö olisi ehkä pysynyt paremmin aikataulussa, jos olisin itse ottanut aktiivisen roolin toimitustyön valvonnassa. On tosin kyseenalaista, olisiko aktiivisempi valvonta yksinään auttanut mitään; toimittajien todelliset kiireet varsinaisten töidensä parissa tuskin olisivat kadonneet mihinkään tuottajan hoputuksella.

4.2 Alihankkijoiden etsiminen

Yksi hoidettavakseni sovitusta pienistä mutta merkittävistä tehtävistä Suomirokkia Trivian tuotannossa oli etsiä toimittaja pelissä käytettäville muovisille pelinappuloille. Tehtävä osoittautui yllättävän hankalaksi ja vaati arvioitua enemmän aikaa.

Hain tietoa pääasiassa käymällä läpi muovialan yritysten ja lelutukkureiden nettisivuja. Käytännössä tämä tapa ei toiminut hyvin, sillä hyvin harvalla yrityksellä oli tarkkoja tuoteluetteloita sivustoillaan nähtävissä. Muovinen pelinappula on myös loppujen lopuksi melko erikoistunut tuote, jonka kysyntä ei ole jatkuvaa kotimaisen lautapelituotannon vähäisyydestä johtuen. Aloin epäillä löytyykö Suomesta yhtäkään muovisen pelinappulan alkulähdettä, siis muovivalumuottia.

Lisäksi oma henkilökohtainen tavoitteeni oli löytää kilpailukykyinen toimittaja puisille pelinappuloille. Puiset pelinappulat olisivat olleet ekologisempia kuin muoviset, mutta yhden tekemäni tarjouspyynnön mukaan huomattavan kalliita. Puisten pelinappuloiden tuotanto- ja siten toimitusaika on lisäksi huomattavan pitkä, joten niistä oli luovuttava.

Muoviset pelinappulat löytyivät lopulta yllättävää kautta ja yllättävin seurauksin. Jo eläkkeelle siirtynyt isäni toimi työuransa ajan muovialan yrittäjänä, ja lapsuudestani muistin erään isäni kanssa asiakkuussuhteessa olleen yrityksen nimen – koska olin leikkinyt yrityksen valmistamilla muovileluilla paljon. Vuosien varrella tietooni oli tullut, että kyseinen yritys on varsin laaja-alainen muovialan alihankkija, jonka tuotevalikoimaan kuuluu paljon muutakin kuin leluja.

Yrityksen sivuilla ei ollut mainintaa pelinappuloista, mutta otin silti yhteyttä sähköpostitse. Saamani vastauksen mukaan yrityksellä oli kuin olikin hallussaan pelinappulan muotti, mutta muotti oli toisen yrityksen omistuksessa. Tämä yritys teetti muotilla pelinappuloita omaan käyttöönsä.

Otin yhteyttä muotin omistavaan yritykseen, joka paljastui suureksi kotimaiseksi lautapeliä valmistajaksi. Kävi myös ilmi, että tällä yrityksellä oli myös erinomaiset valmiudet toimittaa tarvitsemamme kysymyskortit (joiden alihankkijan etsiminen ei ollut vastuullani, mutta tiesin ettei alihankkijaa oltu vielä päätetty).

Kysytyäni alustavat hintatiedot ja toimitusvalmiudet lautapelivalmistajalta pyysin Poko Rekordsin henkilökuntaa jatkamaan neuvotteluja. Tilanne oli tietyllä tavalla kiperä;

Suomirokkia Trivia on jossain määrin kilpaileva tuote lautapelivalmistajan tuotteisiin nähden. Olisiko heillä halua edistää Suomirokkia Trivian valmistumista toimittamalla pelinappuloita ja/tai kysymyskortteja? Joka tapauksessa seuraava askel neuvotteluissa olisi ollut konkreettisista hinnoista neuvottelu ja tilausten teko, jotka olivat neuvotteluvaiheuksien ulkopuolella.

Lopulta kävi niin, että lautapelivalmistaja toimitti Suomirokkia Trivian pelinappulat ja kysymyskortit. Poko Rekords ja lautapelivalmistaja neuvottelevat mahdollisesta jatkoyhteistyöstä.

4.3 Aikataulujen asettamista haasteista

Eräs Suomirokkia Trivian suunnittelua ja tuotantoa hankaloittanut tekijä on kirjapainotuotteiden pitkät toimitusajat. Suomirokkia Trivian tapauksessa haasteiksi osoittautuivat pahvinen pelilauta ja pelin myyntipakkaus.

Pelilaudan ja myyntipakkauksen koko ja materiaali piti päättää kaksi kuukautta ennen pelin valmistumista, jotta kirjapaino ehti tilaamaan tarvittavat materiaalit omilta tavarantoimittajiltaan. Tämä ei ollut varsinaisesti suuri ongelma, mutta rajoitti osaltaan pelisuunnittelua – peliin ei olisi voitu enää projektin loppuvaiheessa lisätä kirjapainosta tilattavia osia.

Pelin suuresta valmistusmäärästä johtuen kirjapainolle piti myös varata aikaa pelilaudan ja myyntipakkauksen painamiseen. Näin ollen pelin suunnittelu piti saada valmiiksi ja lyödä lukkoon viisi viikkoa ennen pelin valmistumista. Aktiiviseen pelisuunnitteluun jäi siis aikaa vain kaksi viikkoa - aikaa erilaisten ideoiden kokeiluun oli niukasti.

4.4 Grafiikan tuottaminen

Suomirokkia Trivian tuotannon kannalta oli suuri etu, että pelissä voitiin käyttää Poko Rekordsin kokoelmalevyistä alkunsa saanutta Suomirokkia-brändiä; haluttu visuaalinen ilme oli työryhmän graafikolle ja AD:lle entuudestaan tuttu. Niinpä pelipakkauksen, - laudan ja dvd-levyn grafiikan tekeminen oli suoraviivaista ja ripeää. Käytännössä kaikki materiaali pystyttiin tekemään valmiiksi yhden asetteluluonnoksen jälkeen. Niin ikään kuvituksen sisällöstä ei tarvittu ideointi- ja määrittelykeskusteluja, vaan voitiin luottaa graafikon näkemykseen ja ideoihin.

4.5 Peliohjeen kirjoittaminen

Pelisuunnittelu on pelin sääntöjen suunnittelua. Niinpä peliohjeiden laatiminen oli luontevasti omalla vastuullani. Pelin rakenteen ja elementtien yksinkertaisuudesta johtuen ohjeiden kirjoittaminen oli suoraviivaista dokumentin kirjoittamista. Keskeinen haaste oli kirjoittaa lyhyesti ja yksiselitteisesti – ylipitkiä ohjeita ei jakseta lukea eikä moniselitteisistä ohjeista ole hyötyä.

4.6 Dvd-levyn koostaminen

Dvd-levyn koostamisen kanssa tuli kiire. Sekä kysymysten että näyttemateriaalin valmistumisen myöhästely johti siihen, että koostaminen pystyttiin aloittamaan täysipainoisesti vasta neljä vuorokautta ennen kuin levyn masterkappale oli määrä toimittaa myyntikappaleet monistavalle tehtaalle.

Olin ymmärtänyt osittain väärin dvd-levyn koostajan vaatimukset kaiken materiaalin toimituksesta ennen levyn kooston aloittamista. Niinpä välitin osittain epätarkkaa tietoa eteenpäin näyttemateriaalia ja kysymyksiä työstäville työryhmille. Olimme siinä uskossa, että dvd-levyn koostoa voisi tehdä edes joiltakin osin suhteellisen tehokkaasti jo osittaisen materiaalin toimituksen jälkeen. Täysipainoinen ja tehokas koostaminen pääsi alkamaan kuitenkin vasta, kun kaikki materiaali oli koostajan saatavilla. Ammattitaitoisen ja sopeutumiskykyisen koostajan ansiosta levy saatiin kuitenkin testauskuntoon juuri ja juuri ajoissa.

4.7 Leikatuista ominaisuuksista

Alun perin Suomirokkia Triviaan suunniteltiin enemmän kysymyksiä ja enemmän näytteitä. Oli myös tarkoitus, että yhteen näytteeseen kohdistuisi useita kysymyksiä, jolloin peli ei alkaisi toistaa itseään niin nopeasti.

Projektin edetessä ja ajan käydessä vähiin näistä ominaisuuksista luovuttiin. Etenkin monimutkaisempaa dvd-koostoa vaativien ominaisuuksien toteutus aiheutti epävarmuutta, sillä esitestaukseen tiedettiin olevan hyvin niukasti aikaa. Toisaalta myös näyte- ja kysymystyöryhmien kapasiteetti käytettiin kokonaan, joten oleellisesti suuremman näyte- ja kysymysmäärän toteuttamiseen ei ollut edellytyksiä.

5 Testaus ja tuotannon loppuvaihe

5.1 Dvd-levyn testausmenetelmästä

Koska dvd-levyllä olevat kysymykset esitetään kunkin kategorian sisältä satunnaisesti arpomalla, oli testaus tehtävä työläästi käsityönä. Tein testauksen pääosin itse valitsemalla tarkastettavana olevan kategorian kysymyksen uudestaan ja uudestaan kunnes olin saanut verrattua kaikkia kategorian kysymyksiä tulostamiini kysymyskäsikirjoituksiin. Tarkastettavia asioita olivat mahdolliset lyöntivirheet, vastausten kohdistuminen oikeaan kysymykseen ja mahdolliset virheet ulkoasussa.

Tällainen menettely tuli kyseeseen vain suhteellisen rajallisen kysymysmäärän vuoksi. Yhden kysymyskategorian tarkistamiseen meni noin tunti, josta suurin osa kului kategorioiden muutaman viimeisen kysymyksen tarkistamiseen. Viimeisten kysymysten esiin arpominen oli siinä määrin puuduttava työvaihe, että tarkkaavaisuuden herpaantuminen muodostui todelliseksi ongelmaksi tarkastusvaiheen lopulla.

5.2 Dvd-levyn testaus ja virheiden korjaus

Ensimmäisen version alustavissa testeissä kävi nopeasti ilmi, että erittäin kiireinen työtahti ja työryhmän sisäiset kommunikaatiokatkokset olivat aiheuttaneet huolimattomuusvirheitä. Toisaalta kyse oli stressaavan työskentelyjakson aikaansaamasta illuusiosta; osin tiedostamaton toiveajatus oli, että dvd-levy olisi tullut ”kerralla valmiiksi” ja että merkittävää korjattavaa ei olisi. Tämä ajatus oli tietenkin väärä ja perinteisen alfa-beta-master-versio -ajatusmallin vastainen:

Multimediatuotannoissa yleinen tuotantovaiheen jaottelu on jako alfa-versioon, beta-versioon ja master-versioon.

Alfa-versiossa testataan:

- rakenteen toimivuus
- tarvittavat lisätyöt
- graafisen ilmeen toimivuus
- toimintaominaisuuksien ja sisällön testaus mallisisällöillä

Beta-versiossa testataan:

- tekninen testaus, kuormittaminen
- toiminnallisuuden testaaminen
- graafinen hienosäätö
- sisällön sijoittaminen paikoilleen ja oikoluku

Master-versiossa testataan:

- toiminnallisuuden lopputestaus
- sisällön lopputarkistus
- pakkauksen, kansien tai ulkoasun suunnittelu ja tarkistus

(Lukkari, 2004, 20-21).

Suurin osa virheistä oli kysymysten toimittajien jäljiltä kysymysteksteihin jääneitä kirjoitusvirheitä. Virheet olivat jääneet koostajalle asti toimitettuihin tekstiedostoihin sekaannuksen takia; oletin saamieni kysymysten olevan oikoluettuja, koska olin kysymysten toimitustyön aikatauluja seurattessani nähnyt oikolukijaksi nimetyn henkilön kysymystyöryhmän henkilöiden listassa. Kyseinen oikolukija oli kuitenkin määrätty tarkistamaan vain kysymyskortteille tarkoitettujen kysymysten tekstit, ei dvd-levylle tehtyjen kysymysten tekstejä.

Dvd-kysymysten oikoluku puolestaan oli epävirallisesti määrätty dvd-kysymysten tuottajalle, mutta hänelle oli sattunut huolimattomuusvirheitä kiireessä. Toisaalta minun olisi dvd-levyn tuottajana luonnollisesti pitänyt oikolukea kysymykset kaikesta huolimatta, mutta ennakkokäsitykseni kysymystekstien valmiudesta olivat vahvat ja kiire painoi.

Epäselvissä projektiorganisaatioissa myös vastuut ovat epäselviä. Tällöin projektin kululle on tyypillistä, että joku projektiin osallistuva luulee, että joku toinen hoitaa asiaa ja vastaa sen toteutumisesta. Ja lopputulemana on, että asia jää hoitamatta --- (Lukkari, 2005, 15)

Myös levyn koostajalle oli sattunut pari vähäistä virhettä levyn koostossa.

Hyvin lyhyen testauksen jälkeen kävi selväksi, että kaikkien virheiden etsimiseen ja korjaamiseen ei ollut enää aikaa alkuperäisen aikataulun puitteissa.

Tilanne ratkaistiin neuvottelemalla levyn toimitusaika uudelleen. Alun perin torstaiksi sovittu toimituspäivä siirrettiin viikonlopun yli maanantaiaamuksi. Näin levyn testaamiseen ja virheiden korjaamiseen saatiin kolme päivää lisää aikaa, joka osoittautui tarpeelliseksi. Levy oli valmis monistettavaksi kello 0.08 sunnuntain ja maanantain välisenä yönä.

6 Yhteenvetoa ja oman työn arviointia

6.1 Valmiin tuotteen analyysiä

Kokonaisuudessaan ensimmäinen Suomirokkia Trivia onnistui melko hyvin. Tärkeintä oli, että peli valmistui ja päätyi myyntiin jotakuinkin suunnitellun aikataulun mukaisesti ilman merkittäviä laatuongelmia.

Parannettavaa jäi, mutta se oli odotettavissa tuotannon olosuhteet huomioiden. Suomirokkia Trivia oli kaikille työryhmän jäsenille ensimmäinen toteutettava triviapeli, kukaan ei pystynyt työskentelemään sen parissa täysipäiväisesti eikä vastaavista tuotteista ole laajasti esimerkkejä ja aiempaa kokemusta.

Suurimmat heikkoudet suunnittelun näkökulmasta ovat pelirakenteen yksinkertaisuus ja rajallinen dvd-kysymysten määrä. Näistä ensimmäinen on yksinomaan minun vastuullani.

Vaikka aikaa suunnittelutyöhön oli rajallisesti ja käytännön kokemusta vielä vähemmän, olisi pelirakenne pitänyt suunnitella edes jonkin verran elegantimmaksi. Nykyisessä muodossaan Suomirokkia Trivian pelirakenne ei ole juuri muuta kuin pelitilanteen kirjanpitomenetelmä. Varsinaista pelattavaa on hyvin vähän, ja sekin on rakennettu pelilaudan ulkopuolelta; jokerikorteilla ja niihin liittyvillä säännöillä.

Sinällään tämä ei ole ratkaisevan paha virhe, sillä rakenne riittää pelaajien välisen kilpailutilanteen synnyttämiseksi ja lopputuloksen ratkaisemiseksi. Ensimmäisenä maaliin ehtinyt on voittaja. Rakenne myös toteuttaa keskeisen suunnittelulle asetetun vaatimuksen; pelissä pärjäämisen tuli olla ennen kaikkea tietämyksestä kiinni, ei pelitaidoista tai onnesta. Oli miten oli, pelirakenne jäi tylsäksi ja mielikuvitukseksi.

Lyhyt ja heikolla inspiraatiolla läpiviety pelisuunnitteluvaihe näkyy pelin oudossa rakenteessa. Kysymysten jakaminen vuosikymmenien ja kysymystyyppien mukaisiin kategorioihin oli tuotannon kannalta välttämätöntä, mutta näitä kategorioita ei olisi varmaankaan pitänyt tuoda peliin asti sellaisinaan. Kysymystyyppien jaottelu kategorioihin on tehty tuotannollisista lähtökohdista, ei pelillisistä. Toisin sanoen kategoriat palvelevat pelin tuotantoa, eivät pelin pelaamista.

Kategorioilla on toki käytännöllinen funktionsa; pelaajan on tiedettävä peliä operoivana käyttäjänä mikä kysymys kysytään, miltä välineeltä ja missä vaiheessa, mutta pelilähtöisesti mietittynä kategorioita olisi varmaankin vähemmän ja kategoriat olisivat mielekkäämpiä. Tällaisia kategorioita voisi olla vaikka ”DVD-kysymys”, ”tekstikysymys” ja ”nopein vastaa -kysymys”. Tiedostin ongelman pari päivää pelisuunnittelun valmistumisen jälkeen, mutta siinä vaiheessa oli myöhäistä tehdä muutoksia.

Myös dvd-kysymysten rajallinen määrä on pelin keskeisiä ongelmia. Tässä asiassa minun olisi tullut olla vaativampi tuottajan roolissa. On tosin kyseenalaista, olisiko jämäkempi ote lopulta näkynyt peliin päätyvässä näyte- ja kysymysmäärässä. Työryhmä teki parhaansa käytettävissä olevan ajan puitteissa, ja silti materiaalinäytteiden ja -kysymysten kanssa päädyttiin aikataulujen ääri rajoille. Oli miten oli, dvd-kysymysten rajallinen määrä heikentää pelin jälleenpeluuarvoa ja pahimmillaan samoja kysymyksiä voi esiintyä toistuvasti jo yhden pelin aikana. Toisaalta tämä ongelma olisi suurelta osin kadonnut, jos alun perin suunniteltu usean kysymyksen kohdistaminen yhteen näytteeseen olisi ehditty toteuttaa.

6.2 Ajatuksia jatkokehityksestä

Jos Suomirokkia Triviaa jatketaan uusilla osilla, on pelin laatua helppo nostaa keskittymällä ensimmäisen version keskeisiin ongelmiin, liian yksinkertaiseen pelimekaniikkaan ja vähäiseen dvd-kysymysten määrään. Jo näitä epäkohtia korjaamalla pelin laatu nousisi merkittävästi.

Myös tuotannon käytäntöjä on syytä parantaa. Ilmiselvä parannuskohde on aikataulutus. Aikaa on varattava enemmän ja sen käyttö on suunniteltava tarkemmin.

Jos ja kun dvd-kysymysten ja -näytteiden määrää nostetaan, tulee testausprosessiin kehittää parempi menetelmä kuin saman kysymyskategorian valitseminen kymmeniä tai satoja kertoja kaikkien kysymysten esiin arpomiseksi. Parempaa menetelmää tarvitaan etenkin, jos alkuperäisen suunnitelman mukaisesti yhteen medianäytteeseen kohdistetaan useita kysymyksiä edistyneemmän dvd-kooston keinoin. Kysymysmäärän noustessa testausmenetelmäksi tulee kyseeseen lähinnä huolellinen tarkastus dvd-koosto-ohjelmassa.

Koostoteknisin menetelmin voitaneen myös estää saman kysymyksen esiintyminen kahta kertaa peräkkäin tai jopa saman pelin aikana.

Tuotteen kannattavuutta voidaan mahdollisesti parantaa luopumalla fyysisistä kysymyskorteista ja esittämällä myös nämä perinteiset triviakysymykset dvd-levyltä. Tällöin tosin pitää kehittää edullinen menetelmä näiden kysymysten levylle viemiseen, sillä muuten koostajan työmäärä lisääntyy merkittävästi ja se puolestaan nostaisi palkkakustannuksia.

Edelleen on mahdollista luopua myös pelilaudasta ja nappuloista, jotka ovat myös kustannuseriä ja aiheuttavat vaatimuksia pelipakkauksen koon suhteen. Pelipakkauksen koko puolestaan vaikuttaa tuotteen varastointiin, kuljetukseen ja vähittäismyyntiin. Pelimekaniikka on mahdollista toteuttaa dvd-levyllä ohjelmallisesti, mutta tällöin haasteiksi muodostuvat levyn käytettävyyden säilyttäminen ja mahdolliset yhteensopivuusongelmat erilaisten dvd-soittimien kesken.

Lähteet

Lukkari, Ulla. 2004. *Digitaalisen sisältötuotantoprojektin hallinta*. 1. painos. Helsinki: Edita Publishing Oy

Kontiainen, Vesa. 2004. *Aitoo Suomirokkia – Poko Rekordsin historia*. 1. painos. Helsinki: Like

Liitteet

Suomirokkia Trivial suunnitteludokumentti, versio 0.8 (14.9.2006), laatinut Jaakko Maaniemi

Sisällys:

Sisällys:	1
Lyhyesti:	1
Pelilauta:	2
Pelin kulku:	2
Kysymyskortit:	3
Dvd-levy:	4
Dvd-levyn toiminta:	4
Pelipakkauksen sisältö:	6
Aikataulu:	6
Työryhmä:	6

Lyhyesti:

Suomirock –dvd-trivia on 2-6 pelaajan tietovisailupeli. Peliin kuuluu pelilauta, dvd-levy ja kysymyskortteja. Kysymykset ovat suomirock-aiheisia.



* dvd-levyn etiketti

Pelilauta:

Triviaan pelilauta on suorakaiteen muotoinen, 2-4 palasta koostuva pahvilevy (400x540mm). Pelilaudan samalle puolelle on painettu kahden erillisen pelin pelilauta; 20 kysymyksen **pääpeli** ja 10 kysymyksen **pikapeli**.

***Pelin kulku:***

Pelaajat aloittavat lähtöruudusta ja etenevät pelilaudalla myötöpäivään. Pelaajat siirtävät pelinappulaansa omalla vuorollaan yhden ruudun kerrallaan. Pelinappulan siirtämisen jälkeen pelaajalta kysytään pelilaudan ruudussa ilmoitettu kysymys. Jos pelaaja vastaa oikein, hän saa siirtää pelinappulaansa yhden ruudun lisää (ja vastata uuteen kysymyksen). Jos pelaaja vastaa väärin, siirtyy vastausvuoro seuraavalle pelaajalle.

Pelaajille jaetaan pelin alussa kolme kertakäyttöistä jokerikorttia. Jokerikortin käyttäminen vastaa oikeaa vastausta (=sallii pelaajan siirtyä seuraavaan ruutuun). Pelaaja voi käyttää jokerikortin omalla vuorollaan viimeistään kuultuaan seuraavan kysymyksensä. Jokerikorttia ei voi käyttää väärän vastauksen jälkeen. Yhden vuoron aikana voi käyttää vain yhden jokerikortin.

Pelin voittaa se pelaaja, joka kiertää koko pelilaudan ympäri ja saapuu maaliruutuun ensimmäisenä.

Kysymyskortit:

Osa pelin kysymyksistä on kysymyskortteilla. Kysymyskortteja on 180 kappaletta. Kussakin kysymyskortissa on neljä kysymystä, yksi kustakin pelin vuosikymmenistä (70-luku, 80-luku, 90-luku, 2000-luku).

Jokaiseen kysymykseen on neljä vastausvaihtoehtoa (a, b, c, d). Oikeat vastaukset on merkitty korttiin erivärisellä tekstillä.

1970

Mitä erikoista on Hurriganesin esikoislevyllä "Rock And Roll All Night Long"?

- a) levy kaiverrettiin punaiselle vinyylille
- b) levyn toinen puoli äänitettiin liveinä, toinen studiossa**
- c) levyssä oli Suomen ensimmäinen värikansi
- d) levyn liitteenä oli sarjakuva

1980

Minkä vuoksi Smack-yhtye taipui esiintymään Yhdysvalloissa nimellä Salvation?

- a) Los Angelesissa vaikutti jo 3 Smack-nimistä bändiä
- b) Disney-yhtiöt omistivat oikeudet Smack-nimeen
- c) Yhtyeen oikea nimi sisälsi liian räikeän huumeviittauksen**
- d) Yhtyeen amerikkalainen manageri piti uutta nimeä myyvämpänä

1990

Mitä poikkeuksellista oli Apulannan "Aivan kuin kaikki muutkin" -levyssä?

- a) Sen kaikki kappaleet kestivät tasan kolme minuuttia
- b) Sen kappaleilla ei ollut muuta nimeä kuin järjestysnumero**
- c) Sen kaikissa kappaleissa oli tismalleen sama kitarasoolo
- d) Sitä myytiin aluksi vain Anttilassa

2000

Missä Don Johnson Big Bandin vokalisti Tommy Lindgren suoritti siviilipalveluksensa?

- a) Suomen Punaisessa Ristissä
- b) Suomen Amnestyissä**
- c) Suomen eduskunnassa
- d) Suomen Greenpeacessa.

Dvd-levy:

200 pelin kysymyksistä on dvd-levyllä. Dvd-levyllä olevat kysymykset liittyvät aina johonkin dvd-levyllä olevaan ääni- tai videonäytteeseen. Myös dvd-levyllä olevat kysymykset näytteineen on jaettu neljään luokkaan vuosikymmenien mukaan (70-luku, 80-luku, 90-luku, 2000-luku).

Dvd-levyllä on yhteensä 150 ääninäytettä, 50 videonäytettä ja 50 still kuva+audio -näytettä.

Dvd-levyn toiminta:**Alkuvalikko**

Dvd-levyn käynnistyttyä ruudussa näkyy alkuvalikko. Alkuvalikossa on kaksi valintaa; Aloita peli ja Ohjeet. Valitsemalla Ohjeet ruudulla näytetään lyhyet peliohjeet. Valitsemalla Aloita peli siirrytään pelivalikkoon.



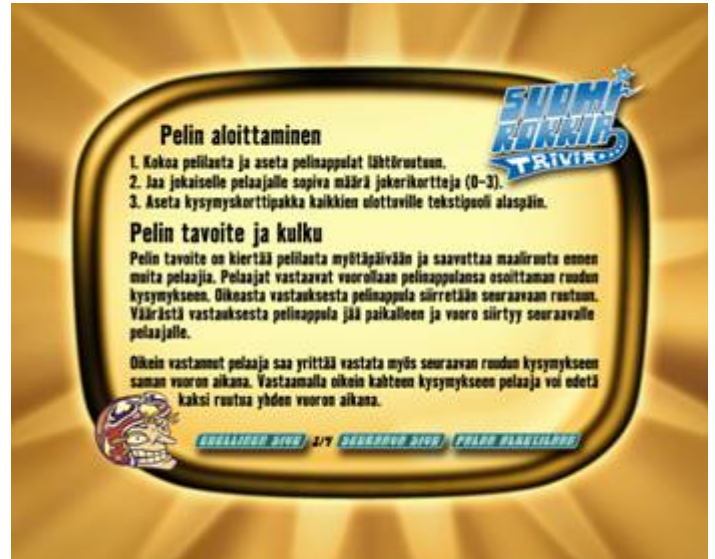
Pelivalikko

Pelivalikossa on yhteensä kahdeksan (8) valintaa (video- ja musiikinäyte jokaiselle neljälle vuosikymmenelle):



Kun pelaajat ovat valinneet oikean kysymystyyppin pelilaudan ruudun mukaisesti, kone arpoo jonkin kyseisen kategorian näytteen. Näyte ja kysymys näytetään ruudulla. Ruudulla on myös valinnat ”Toista näyte” ja ”Näytä vastaus”. Vastausta näytetään 5 sekuntia jonka jälkeen peli palaa automaattisesti pelivalikkoon.





Pelipakkauksen sisältö:

Pelipakkaus sisältää

1. neljästä osasta koostuvan pelilaudan
2. 180 kysymyskorttia
3. 20 jokerikorttia
4. kuusi muovista pelinappulaa
5. dvd-levyn
6. kuoren dvd-levylle
7. peliohjeen

Aikataulu:

demo elokuun loppuun mennessä
täysin valmis marraskuun puoliväliin mennessä

Työryhmä:

Jaakko Maaniemi – pelisuunnittelu, copywrite jaakko.maaniemi@rokki.net
 Tex Hänninen – graafikko tommi.hanninen@netsonic.fi
 Markus Castren – dvd-levyn koostaminen mcastren@uiah.fi
 Epe Helenius – chief in command epe@poko.fi
 Jouni Tamminen – tami@poko.fi