

# OSALLISTAVAN PELINKEHITYKSEN ABC

HANNA TUOHIMAA, VILLE KANKAINEN, ULLA LEMSTRÖM, TARJA MERISTÖ



## Johdanto

Zet-hankkeessa kehitettiin hyötypeliä yhdessä nuorten kanssa. Tavoitteena oli varsinaisen pelin lisäksi myös kerätä käytännön kokemuksia osallistavasta sovelluksen kehityksestä hyödyksi muille. Hanketta toteuttivat Laurea-ammattikorkeakoulu ja Valaa Oy (ent. Meanfish) yhteistyössä Hangon ja Lohjan kaupunkien sekä Evangeliska Folkhögskolanin Hangon mediapajan kanssa. Hanke sai rahoitusta Hämeen ELY-keskukselta Euroopan sosiaalirahastosta.

Tämä ohjeistus on ensisijaisesti suunnattu tahoille, joita käyttäjien osallistaminen ja pelien hyödyntäminen osana omaa toimintaa kiinnostaa. Ohjeistus on kuitenkin laadittu sillä oletuksella, että sovelluksen kehityksessä on mukana ammattilaistaho, joka vastaa käytännössä sovelluksen kehityksestä ja teknisestä toteutuksesta. Zet-hankkeessa toisena kumppanina hanketta toteuttamassa oli hyötypelien kehittämiseen erikoistunut pelialan yritys Valaa Oy. Mikäli sovellusta ollaan kehittämässä hanketoiminnan ulkopuolella, tulisi sovelluskehityksen ammatillainen osallistaa prosessiin muulla tavoin, esimerkiksi ostopalveluna.

Tulevaisuudessa, avointen pelinkehitysalustojen kehittyessä, on sovelluskehitys mahdollisesti toteutettavissa myös ilman sovelluskehityksen ammattilaista. Yksi tällainen omatoimista pelinkehitystä tukeva alusta on esimerkiksi Valaa Oy:n kehittämä Errantry, jonka avaamista kaikkien käyttöön Zet-hankkeessa myös valmisteltiin. Näin avoimella lähdekoodilla Zet-hankkeessa toteutettu Reptilian Overlords -peli olisi myös hankkeen jälkeen nuorten edelleen kehitettävissä.

Zet-hankkeen pelinkehitysprosessia toteutettiin Hangossa ja Lohjalla vuosina 2015-2016. Hanke käynnistyi taustatietojen keruulla sekä nuorille suunnatuilla keskustelutilaisuuksilla Hangossa ja Lohjalla. Varsinainen pelinkehitysprosessi käynnistyi kaksipäiväisellä gamejam-tyyppisellä ideointitapahtumalla Lohjalla marraskuussa 2015. Tämän jälkeen paikalliset pelinkehitystiimit kokoontuivat Hangossa ja Lohjalla koko talven ja kevään ajan. Myös alueen toimijat osallistettiin mukaan pelinkehitykseen heille järjestetyissä verkostotyöpajoissa. Syntyi työelämäaiheinen Reptilian Overlords -peli.

Keväällä 2016 toteutettiin ideoidun pelin ensimmäinen osademo, jota myös testattiin alueen nuorisotyöpajoilla. Pelinkehitystiimien tapaamiset päättyivät elo-syyskuussa 2016, minkä jälkeen peliä testattiin ja viimeisteltiin syksyn aikana kiertämällä nuorisotyöpajoilla, nuorisotiloilla ja oppilaitoksissa. Ensimmäinen versio pelistä julkistettiin marraskuussa toteutetussa nuorten teemapäivässä Lohjalla. Tämän jälkeen peliä vielä kehitettiin edelleen, toinen versio pelistä julkistettiin hankkeen loppuseminaarissa tammikuussa 2017 ja lopullinen versio toukokuussa 2017. Samalla kehitettiin edelleen pelimootoria, jotta avoimen lähdekoodin peli olisi helposti edelleen kehitettävissä myös hankkeen jälkeen sekä laadittiin ohjeistuksia pelin hyödyntämiseksi.

Reptilian Overlords -peli on työelämäaiheinen peli, jonka tavoitteena on toimia

keskustelunavaajana nuoren ja nuorisotyöntekijän, -ohjaajan tai muun aikuisen välillä. Mustan huumorin sävyttämään pelin on ujutettu mukaan mm. työhakuun, yrityksen johtamiseen, työyhteisöihin ja työmotivaatioon liittyviä sisältöjä. Peli on toki myös nuorten itsenäisesti pelattavissa.

Tämä ohjeistus kokoaa yhteen Zet-hankkeen opit siitä, miten pelejä kehitetään yhdessä, osallistaen. Ohjeistus on ensin esitetty huoneentauluna, ja seuraavissa alaluvuissa yksityiskohtaisemmin.

Lisätietoa Zet-hankkeesta ja hankkeessa kehitetystä pelistä: [zet-hanke.fi](http://zet-hanke.fi)

Copyright © tekijät ja Laurea-ammattikorkeakoulu 2017

Teksti: Hanna Tuohimaa, Ville Kankainen, Ulla Lemström, Tarja Meristö

Kuvat: Hanna Tuohimaa, Eila Harle, Mirkka Pirilä

Reptilian Overlords -pelin grafiikka: Heidi Länsipuro

Taitto: Mirkka Pirilä

ISBN: 978-951-799-464-4

## OSALLISTAVAN PELINKEHITYKSEN ABC

- Taustoita ja määrittele reunaehdot
- Verkostoidu ja markkinoi
- Pidä osallistumisen kynnys matalana
- Ole avoimin mielin, jätä liikkumavaraa ideoille
- Kuuntele ja hyödynnä ideat & osaaminen
- Päätä yhdessä, rakenna omistajuutta
- Valitkaa käytettävät työkalut
- Rajatkaa ja fokusoikaa yhdessä
- Määritelkää yhdessä tavoite ja stepit
- Mieti yksityiskohdat
- Ruoki
- Tarjoa erilaisia osallistumisen mahdollisuuksia
- Käsittele aihepiiriä monipuolisesti
- Toteuta ja näytä työn tulokset
- Tiedota
- Laajenna testiryhmää
- Arvioi
- Dokumentoi
- Lanseeraa ja mieti pelin käyttötapoja
- Ohjeista

# 1. Taustoita ja määrittele reunaehdot

Zet-hankkeessa pelinkehityksen aihe oli hyvin avoin. Tavoitteena oli yleisesti laatia peli, joka auttaisi nuoria arjen hallinnassa ja/tai oman tulevaisuuden suunnaviivojen hahmottamisessa. Nuorten arjesta kerättiin kuitenkin taustatietoa Laurean opiskelijoiden toteuttamina haastatteluina sekä nuorille järjestetyissä keskustelutilaisuuksissa. Tavoitteena oli kasvattaa alustavaa ymmärrystä siitä, millaisten aihepiirien kanssa nuoret painiskelevat ja millaisiin asioihin he omassa arjessaan tukea kaipaavat.

Kun pelinkehitys kaksipäiväisessä Zet GameJam -tapahtumassa käynnistyi, lähdettiin peli-ideoita kehittämään taustatyövaiheessa tunnistettujen aihepiirien ympärille. Aihepiirejä olivat

- Millaista on muuttaa uuteen kaupunkiin?
- Miten saada unelmaduuni?
- Miten pitää yhteyttä läheisiin?
- Miten pitää yllä omaa hyvinvointia?

Yhteisen ideoinnin jälkeen ideoita luokiteltiin ja yhteisesti keskustellen valittiin jatkokehiteltävät aiheet.

Koska Zetin tavoitteena oli yleisesti toteuttaa peli, joka olisi nuorille hyödyllinen, ei tarkempi rajaus Zet-hankkeessa ollut tarpeen. Tilanteesta riippuen voi sovelluskehityksen alkurajaus olla joko tiukempi tai väljempi.

Reunaehdot on hyvä heti alkuun määrittellä myös sen suhteen, miten isoa pelikonaisuutta ollaan toteuttamassa sekä millaisia teknologioita voidaan hyödyntää. Zet-hankkeen tapauksessa reunaehdot asetti hankkeen kesto sekä pelin kehittämiseen ja toteuttamiseen käytettävissä olevat henkilöstöresurssit. Lähtökohtaisesti tavoitteena oli toteuttaa pelinkehitysprosessi yhteisen ideointitapahtuman ja 10 paikallisen tiimitapaamisen prosessina talven ja kevään aikana. Käytännössä aikataulu venyi syksyn puolelle, ja tiimitapaamisia toteutettiin eri verran eri kauspungeissa, Hangossa 8 ja Lohjalla 11.

Se, millainen peli voi teknologialtaan olla, voidaan joko määrittellä etukäteen tai sopia yhdessä osallistujien kanssa keskusteltaessa sovellettavasta pelimekaniikasta. Esimerkiksi Zet-hankkeessa osallistujat kannattivat pelin toteuttamista point and click -mekaniikalla, jonka kehittämiseen Valaalla myös oli hyvät valmiudet. Mikäli ideat olisivat kehittyneet toiseen suuntaan, olisi tarkasteluun pitänyt nostaa myös ideoiden teknologinen toteutettavuus, mutta tähän ei Zet-hankkeessa ollut tarvetta.

## 2. Verkostoidu ja markkinoi

Osallistavan pelinkehityksen tärkein voimavara ovat osallistajat. Zetin tapauksessa hankkeen tavoitteena oli osallistaa pelinkehitykseen nuoret. Vaikka pelinkehitys oli kaikille nuorille avointa, oli hankkeen pääkohderyhmä 15–24-vuotiaat työttömät tai työelämän ja koulutuksen ulkopuolella olevat nuoret. Prosessin onnistumisen kannalta on ensiarvoisen tärkeää tavoittaa kohderyhmä ja sitouttaa heidät yhteiseen tekemiseen. Tässä myös toteutuspaikkakunnan koolla on merkitystä. Zet-hankkeessa vajaan 50 000 asukkaan Lohjalla pelinkehityksestä kiinnostuneiden nuorten tavoittaminen osoittautui huomattavasti helpommaksi kuin alle 9000 asukkaan Hangossa. Hangossa yhteistyö kaupungin nuorisotoimen kanssa nuorten tavoittamiseksi olikin kriittinen onnistumisen edellytys.

Zet-hankkeessa keskeiset yhteistyökumppanit olivat toteutuskaupungeissa Hangossa ja Lohjalla sekä ympäristökunnissa paikalliset nuorisopalvelut ja työpajat. Nuoriso-ohjaajat ja -työntekijät markkinoivat Zet-hanketta nuorille ja kannustivat näitä osallistumaan. Konkreettisimmillaan nuorisotyöntekijä tarjosi nuorelle kyydin, jotta tämä pääsi osallistumaan hankkeen toimintoihin useamman kilometrin päässä kotoaan. Hangossa tiimitapaamiset järjestettiin Mediapajan ja nuorten työpaja Vian tiloissa, jolloin työpajalla olleiden nuorten oli helppo osallistua pelinkehitykseen. Lohjalla myös paikallinen järjestö markkinoi hanketta aktiivisesti.

Nuorten lisäksi haluttiin Zet-hankkeessa osallistaa myös nuorten parissa toimivat tahot, jotka peliä sen valmistumisen jälkeen voisivat hyödyntää. Myös heille järjestettiin toimintaa, verkostotyöpajoja. Tämän toiminnan tavoitteena oli yhteisesti pohtia pelin tulevia hyödyntämistapoja ja laatia palvelukonsepteja pelin ympärille. Pelinkehityksen edetessä peliä myös testattiin alueen nuorisotyöpajoilla. Näin samalla kasvatettiin pelin tunnettuutta, tavoitteena juurruttaa peli käyttöön niin, että peli saavuttaisi laajan pelaajakunnan, joka kantaisi vielä hankkeen päätymisen jälkeen.

Zet-hanke markkinoi aktiivisesti toimintaansa koko hankkeen ajan erityisesti Facebookissa. Kohdennetun markkinoinnin avulla pyrittiin tavoittamaan sekä nuoret että näiden vanhemmat. Myös kilpailuja hyödynnettiin tunnettuuden lisäämiseksi. Esimerkiksi hankkeen alkaessa toteutettiin äänestys hankkeen logosta ja pelikonseptin muotoutuessa äänestys hankkeen kiinnostavimmasta osiosta. Myöhemmin järjestettiin myös vakoiluvempain-grafiikkakilpailu, jonka voittajatyö toteutettiin peliin. Paikallisten lehtien Zetistä kirjoittamat jutut näkyivät myös selvästi hankkeelle kohdentuneiden yhteydenottojen määrässä. Paikalliset toimittajat olivat aktiivisesti mukana Zetin järjestämissä tapahtumissa hankkeen eri vaiheissa.

### 3. Pidä osallistumisen kynnyks matalana

Uuteen ympäristöön ja vieraaseen porukkaan mukaan tuleminen on aina jännittävää. Niinpä ei vielä riitä, että herättää potentiaalisten pelinkehittäjien kiinnostuksen vaan heidät pitää saada myös tulemaan paikalle. Ensimmäinen kerta on aina haastavin, kun kaikki on uutta. Sama mukaan saamisen haaste on kuitenkin tiedostettava koko prosessin ajan. Varsinkin pidemmän tauon jälkeen on uudelleen mukaan tuleminen kynnyks taas korkeampi.

Ennakkotieto siitä, mitä tapaamisissa tapahtuu on ensiarvoisen tärkeää. Kun prosessi elää, voi välillä olla hankalaa etukäteen kovin kattavasti kuvailla, mitä tapaamisessa konkreettisesti tapahtuu. Mitä konkreettisempi kuvaus on, sitä helpompi mukaan on kuitenkin lähteä. Luonnollisesti tapaamisen sisältökuvaus pitää olla sellainen, joka houkuttelee osallistumaan. Siksi on tärkeää kuulostella osallistujien mielipiteitä joka tapaamisessa.

Reaaliaikainen viestintä, sosiaalisen median päivitykset ja runsas kuvien käyttö luovat tuttuutta. Uuteen tilanteeseen on helpompi mennä, kun etukäteen näkee tilat ja ihmiset. Saman päivän aamuna Facebookiin päivitetty tervetuloitovotus toimii samalla muistutuksena, että tapaaminen tosiaan on juuri tänään. Luonnollisesti pitää myös pitää huoli kuvausluvista. Tapaamisiin tulee voida osallistua myös sellaisten, jotka eivät halua näkyä kuvissa. Alaikäisten osalta kuvausluvut tulee pyytää vanhemmilta.

Tapaamisiin saapumisen pitää myös olla helppoa ja paikalla pitää olla hyvät opasteet. Osallistujan pitää etukäteen tietää, mihin hän on tulossa ja miten sinne löytää.

Vaikka prosessin alkaessa tehdään kovasti työtä markkinoinnin eteen, on prosessin aikana syytä varautua siihen, että osa porukasta jää pois. Siksi on koko pelinkehityksen ajan tärkeä yrittää myös houkutella mukaan uusia osallistujia. Kaikessa viestinnässä kannattaa korostaa, että kaikki ovat tervetulleita mukaan. Vaikka pelinkehitys etenee, luovat teemoitetut tapaamiset helpon tavan houkutella myös uusia osallistujia mukaan. Kuvista ja blogikirjoituksista voi tutustua aiempien tapaamisten sisältöihin, vaikka mukaan tulisi uutena kesken kaiken.

## 4. Ole avoimin mielin, jätä liikkumavaraa ideoille

Vaikka Zet-hankkeessa tehtiin taustatyötä ennen pelinkehityksen käynnistämistä ja jo mainitut neljä kysymystä olivat ideoinnin lähtökohta, ei syntyneitä ideoita missään vaiheessa rajoitettu vaan kaikenlaiset ideat kirjattiin ylös ilman suodattamista.

Ideointivaiheessa ei kannata vielä myöskään rajoittaa ideointia pelkästään toteuttamiskelpoisiin peli-ideoihin, sillä kovin kunnianhimoisiltakin tuntuvista peli-ideoista voi löytyä hyviä, toteuttamiskelpoisia osasia. Rajausta voi toki tehdä aihepiirin ja teknisen toteutuksen mukaisesti, mutta pääasia on, että kaikki pääsevät ideoinnissa vauhtiin ja saavat oman äänensä kuuluville. Kaikkien ideoiden pitäisi lähtökohtaisesti olla samanarvoisia.





## 5. Kuuntele ja hyödynnä ideat & osaaminen

Kun yhteisesti ideoidaan, on tärkeää, että monenlaiset ideat tulevat kuulluksi ja huomioiduksi. Tyypillisesti parhaat ideat syntyvät, kun useammasta ideasta esitään parhaat puolet ja yhdistetään ne. Yhteinen keskustelu on tärkeää, jotta kaikille syntyy kokemus siitä, että omia ideoita on punnittu ja päätökset tehty yhdessä. Pitää syntyä halu kehittää peliä, vaikka se ei juuri omiin ideoihin perustuisikaan.

Ideoinnille on sija pitkään peliä kehitettäessä. Vaikka pelin perusidea olisi sovitettu ja pelin runko kasassa, vielä on runsaasti yksityiskohtia hiottavana. Pelisuunnittelun edetessä pitää kuunnella herkällä korvalla kaikkia ideoita, mitä tapaamisissa lentelee. Erityisesti, jos tapaamisissa työskennellään pienemmissä ryhmissä, on tärkeää, että ideat kirjataan ylös ja esitellään muille ilman suodatusta. Vaikka idea syntyisi ns. väärään aikaan ja väärässä asiayhteydessä, dokumentoimalla idea on myös myöhemmin hyödynnettävissä, silloin kun pelinkehitys on idean kehittämisen näkökulmasta oikeassa vaiheessa.

Zet-hankkeessa pelinkehitykseen toivottiin tervetulleiksi kaikki nuoret. Itse asiassa ikärajoistakin joustettiin. Nuoret toimivat nuorten elämän asiantuntijoina; heillä oli ensikäden ymmärrys siitä, millaisiin asioihin hyötynä nuoren arjessa voisi tarvita sekä millaisia pelejä nuoret myös haluaisivat pelata. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, etteikö nuorilla olisi myös erityisosaamista, jota pelinkehitysprosessissa voidaan hyödyntää. Jo prosessin alkaessa voidaan kartoittaa, millaista osaamista mukaan tulevilla on, osaamista, jota osallistujat haluaisivat päästä hyödyntämään ja kehittämään edelleen. Toisaalta myös prosessin edetessä voi ilmetä monenlaista osaamista, jota osallistuja ei itsekään vielä prosessin alkaessa tunnistanut prosessissa tarvittavan. Voipa käydä niinkin, että osallistuja oppii omasta osaamisestaan jotain kokonaan uutta. Pelisuunnittelu on monipuolista ja monenlaisille taidoille voi olla tarvetta. Pelisuunnittelu ei ole vain koodausta vaan tarvitaan myös juonisuunnittelua ja tarinankirjoitusta, vuorosanoja, grafiikkaa, ääniä ja musiikkia. Mitä monipuolisemmin osallistujien osaamista pystytään hyödyntämään, sitä enemmän syntyvä peli on tekijöidensä näköinen.

## 6. Päätä yhdessä, rakenna omistajuutta

Vaikka pelinkehityksen prosessi kannattaa pitää uusille tulijoille avoimena, on pelin kannalta luonnollisesti parasta, mikäli alusta asti mukana olleet pelinkehittäjät saadaan sitoutettua pelin kehitykseen alusta loppuun asti.

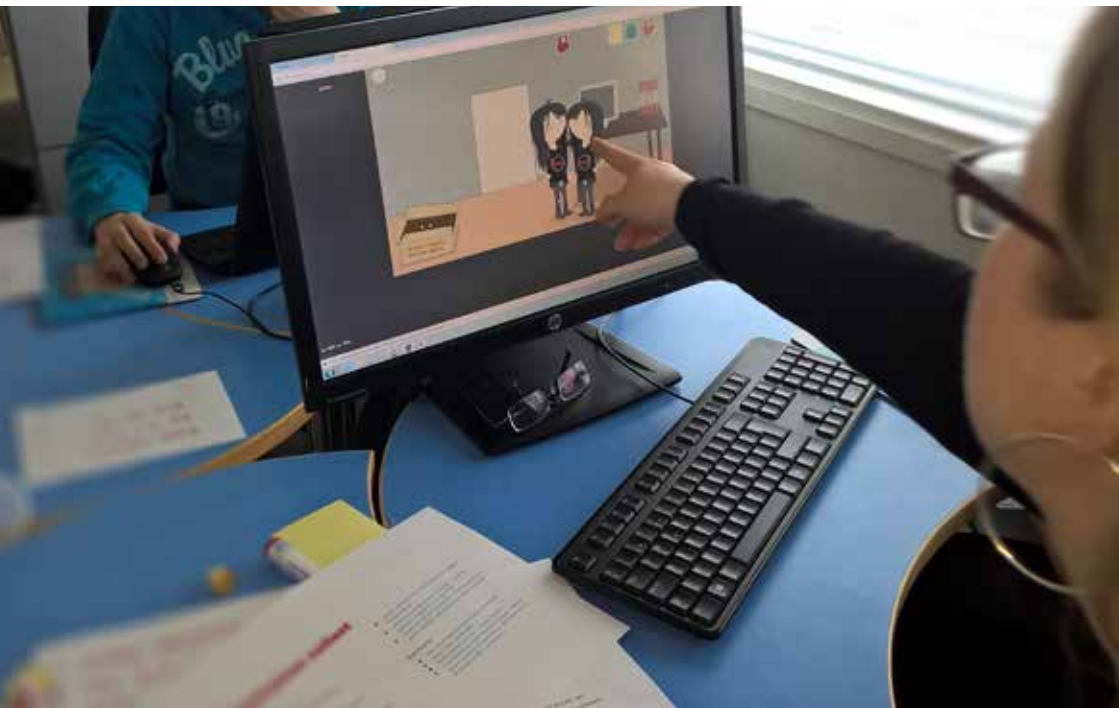
Omistajuus pelinkehitysprosessiin syntyy luontevasti siitä, että on itse ollut mukana pelin ideoinnissa. Vaikka peli ei rakentuisi juuri oman idean varaan, on tärkeää, että on ollut mukana päätöksiä tekemässä.

Samalla tavalla pelin kehityksen edetessä peliä suuntaavia ja rajaavia päätöksiä tulee tehdä ryhmässä yhdessä. On tärkeää nähdä, että omia ideoita on mahdollista saada peliin mukaan ja että omat kommentit tulevat huomioituksi.



## 7. Valitkaa käytettävät työkalut

Mikäli jo pelinkehityksen reunaehdot määriteltäessä ei ole asetettu vaatimuksia käytettäville teknologioille, on peli-idean hahmottuessa aika käydä keskustelu siitä, miten peli teknisesti toteutetaan. Tällöin käytettävien työkalujen valinta on osa yhteistä päätöksentekoa. Työkalujen valintaan vaikuttaa sekä se, millaista peliä ollaan suunnittelemassa että se, miten laajasti osallistujat halutaan pelin konkreettiseen tekemiseen osallistaa. Mitä yksinkertaisempi työkalu käytössä on, sitä helpompi sen käyttöön on ilman pelientekokokemusta osallistua. Toisaalta on myös mahdollista, että osallistujien joukossa on koodaustaitoisia henkilöitä, jolloin myös haastavammat kehitysympäristöt ovat mahdollisia. Mikäli koko tekninen toteutus jätetään pelinkehityksen ammattilaisen roolissa prosessia mukana olevalle, on käytettävien työkalujen valinnan merkitys vähäisempi.



## 8. Rajatkaa ja fokusoikaa yhdessä

Lähtökohtana voidaan pitää, että on parempi suunnitella pieni ja toimiva peli kuin laaja ja rönsyilevä peli, sillä rönsyilevän pelin saattaminen valmiiksi vie pitkään ja vaatii paljon hiomista. Ideointivaiheen vapaan ideoinnin jälkeen valitaan, mitä ideaa lähdetään kehittämään eteenpäin. Alkuun jatkokehittäminen voi olla vapaata ja monenlaisia rönsyjä sisältävää, mutta väistämättä edessä on rönsyjen rajaus ja pelin keskeisimmän sisällön valinta.

Mikäli tavoitteena on nimenomaan laatia hyötypeli, joudutaan hakemaan tasapainoa pelin hauskuuden ja hyödyllisyyden välillä.

Myös Zet-hankkeessa jouduttiin hankkeen edetessä tekemään työtä peli-idean rajaamisen kanssa. Kaikkea alkuun ideoitua ei pystytty hankkeen puitteissa toteuttamaan. Useamman peli-idean sisällyttäminen yhteen peliin tekee kokonaisuudesta haastavan sekä toteuttaa että pelaajalle hahmottaa.



## 9. Määritellä yhdessä tavoite ja stepit

Pelin kehitysprosessi on pitkä. Ideointivaiheessa voi olla vaikea hahmottaa, miten ideoista edetään valmiiseen peliin asti. Siksi on tärkeää määritellä yhdessä, millaisten askelten ja välitavoitteiden kautta tavoitteeseen eli valmiiseen peliin päästään. Peli ei valmistu kerralla vaan pelisuunnittelussa on useita välivaiheita, joissa kehitystä tapahtuu monesta eri näkökulmasta. Paloittelemalla peli ja sen kehitysvaiheet osiin, tulee kokonaisuus konkreettisemmaksi ja helpommaksi hahmottaa. Samalla voidaan korostaa pelinkehityksen iteratiivista luonnetta, jolloin ei tavoitella kerralla valmista tuotetta vaan peliä kehitetään vaiheittain, versiosta toiseen, ominaisuuksia lisäten ja muokaten.

Iteratiivinen prosessi pitää yleensä sisällään seuraavat vaiheet (Fullerton 2014):

1. Ideointi
2. Fyysinen prototyyppi
3. Presentaatio (vapaavalintainen)
4. Ohjelmistoprototyyppi
5. Suunnitelman dokumentaatio
6. Tuotanto
7. Laadun tarkistus

Iteratiivisessa prosessia ei edetä vesiputousmallin mukaisesti suoraviivaisesti vaiheesta toiseen, kunnes käsissä on valmis tuote. Iteratiivinen kehitys on nopeasti tapahtuva prosessi, jossa suunnitellaan, testataan ja arvioidaan tuotoksia uudelleen ja uudelleen. Iteratiivisessa prosessissa on oleellista, että yksi kierros on nopea. Näitä kierroksia kokonaisprosessissa on useita, ja monet niistä sisäkkäisiä. Esimerkiksi pelimekaniikkaa testataan harvoin yhtenä kokonaisuutena, vaan siitä valitaan pieniä osia, joiden toimivuutta testataan, kunnes ollaan tyytyväisiä lopputulokseen ja siirrytään seuraavaan mekaniikkaan. Myöhemmässä vaiheessa voidaan testata näiden yksittäisten mekaniikkojen synnyttämää kokonaista järjestelmää. Iteraatiota käytetään kaikissa pelinkehityksen vaiheissa ideoinnista suunnittelun kautta varsinaiseen tuotantoon.

Prosessille on oleellista jatkuva testaaminen, sillä vuorovaikutusta on mahdotonta suunnitella pelkästään paperilla. Usein päässä hyvältä ja toimivalta tuntuva idea paljastuu ensimmäisissä testeissä tylsäksi ja pitkävetiseksi tai muuten vain toimimattomaksi. Siksi on tärkeää aloittaa ideoiden testaaminen mahdollisimman aikaisessa vaiheessa. Pelinkehitysprosessissa on hyvin tavallista, että ensimmäiset ideat kuopataan varsin nopeasti. Tätä ei pidä pelätä, vaan oppia hylkäämään nopeasti toimimattomat ideat. Toisaalta testaamalla voi syntyä ajatuksia uusista paremmin toimivista pelimekaniikoista, joita voi lähteä kehittämään seuraavalla iteraatiokierroksella.

Yhdessä on heti aluksi myös hyvä sopia, miten laajasti osallistujat ovat valmiita pelin konkreettiseen tekemiseen osallistumaan varsinaisten tapaamisten ulkopuolella, omien kiinnostuksenkohteidensa ja osaamistensa puitteissa. Näin näh-

dään heti pelinkehityksen alkaessa, miten laajaan pelikokonaisuuteen rahkeet riittävät ja mihin pelin konkreettinen toteutus painottuu; osallistujien vai pelialan ammattilaisten työpanokseen. Tähän luonnollisesti vaikuttaa myös käytettävissä oleva teknologia ja se, miten paljon konkreettinen tekeminen edellyttää asian-tuntemusta.

Kun pelisuunnittelu vaiheistetaan, voidaan alustavasti sopia myös etenemisen aikataulu. Aikataulu rytmittää tekemistä, ja kaikki tietävät, missä vaiheessa kehitysprosessi kulloinkin on ja mitä kulloinkin tiimitapaamisissa käsitellään. Samalla prosessi opettaa osallistujille myös suunnitelmallisuutta ja isojen tavoitteiden paloittelua, mistä on hyötyä myös omassa arjessa. Aikataulu kannattaa suunnitella osallistujien kiinnostusten ja osaamisen, sekä muiden käytettävissä olevien resurssien mukaisesti. Se, kuinka paljon mihinkin vaiheeseen käytetään aikaa, riippuu luonnollisesti siitä millaista peliä ollaan tekemässä. Tarinapainotteisessa pelissä on hyvä keskittyä tarinan suunnitteluun prosessin alkuvaiheessa, ja siihen olisi hyvä varata riittävästi aikaa. Jos peli on pikemmin taitopainotteinen, ei tällaista vaihetta tarvita samassa mittakaavassa, ja jo alkuvaiheessa kannattaa panostaa pelimekaniikan hiomiseen. Tarinalliset elementit voi kehittää lopuksi. Luonnollisesti pelinkehityksen iteratiivinen luonne edellyttää myös joustovaraa aikatauluun, mitä osallistujille myös kannattaa alusta lähtien korostaa.

Iteratiivisessa prosessissa (kts. edellä) monia pelinteon vaiheita on vaikea erottaa toisistaan selkeästi. Esimerkiksi visuaalista ilmettä voi ja kannattaa lähteä suunnittelemaan jo varhaisessa vaiheessa, ja myös sitä voi prototyypata esimerkiksi esittelemällä erilaisia käyttöliittymä- tai hahmoluonnoksia pelin mahdolliselle kohderyhmälle ja muokata ideoita saadun palautteen perusteella. Prototyypaus ja sitä kautta pelin testaaminen kuuluu aina osaksi pelin suunnitteluvaihetta, eikä sitä tulisi pitää täysin erillisenä vaiheenaan.

Aikataulussa tulisi huomioida ainakin seuraavat vaiheet:

- Pelin teknisten ja hyötysisältöihin perustuva reunaehtojen määrittely
- Pelikonseptin ideointi reunaehtojen pohjalta
- Keskeisten pelimekaniikkojen suunnittelu
- Paperiprototyypaus ja testaus
- Mekaniikkojen jatkokehitys testien pohjalta
- Digitaalinen prototyypaus ja testaus
- Mekaniikkojen jatkokehitys testien pohjalta
- Visuaalisen ulkoasun suunnittelu
- Visuaalisen ja tekstipohjaisen pelisisällön tuottaminen
- Äänimaailman ja musiikin suunnittelu

- Pelin tekninen toteuttaminen
- Pelin testaaminen
- Pelin hiominen testipalautteen pohjalta
- Ajan puitteissa mahdollisten lisäsisältöjen toteuttaminen
- Ohjeistukset
- Pelin julkaisu

Vaikka alustava aikataulu voi olla olemassa jo prosessin käynnistyessä, käytännössä prosessi on riippuvainen siitä, millaista peliä ollaan luonnostelemassa. Esimerkiksi peli voi olla kokonaan dialogien varaan rakentuva tai dialogeja ei välttämättä ole lainkaan. Näin lopullinen aikataulu muotoutuu tapauskohtaisesti tarvittavien pelin osien mukaisesti. Samaten sisältöjä voidaan painottaa osallistujien kiinnostusten mukaisesti. Mikäli peli toteutetaan useammasta osasta, tulee aikatauluun luonnollisesti mukaan useampi kierros, kun pelin eri osioita kehitetään ja testataan.

On selvää, että aikataulu myös elää prosessin aikana. Suunnitelmat ja painotukset muuttuvat, tulee teknisiä hidasteita, sairastumisia, aikataulumuutoksia. Tällöin aikataulua ja suunnitelmia täytyy muokata. Muutokset ja uudet suunnitelmat on hyvä käydä läpi yhdessä.



## 8. Mieti yksityiskohdat

Osallistavan pelinkehitysprosessin suurten linjojen lisäksi on suunniteltava myös paljon yksityiskohtia, esimerkiksi tapaamisten ajoitus, kesto ja toteutus.

Zet-hankkeessa kipuilitiin sen kanssa, millaisiin kellonaikoihin tapaamisia järjestettäisiin. Ensimmäinen ideointitapahtuma järjestettiin viikonloppuna, jotta se olisi kaikkien nuorten saavutettavissa. Vaikka pääkohderyhmänä olivat työttömät sekä työelämän ja koulutuksen ulkopuolella olevat nuoret, haluttiin hankkeeseen osallistaa moniääninen joukko nuoria. Viikonloppu toimi kuitenkin itseään vastaan, sillä useampi nuorisotyöntekijä totesi nuoria olevan vaikea saada liikkeelle viikonloppuisin. Lohjalta mukaan saatiin kymmenen nuorta, mutta hankolaisia emme saaneet edes bussikuljetuksen voimalla liikkeelle tapahtumaan.

Lohjalla seuraavien tapaamisten ajankohdat sovittiin yhdessä nuorten kanssa. Moni oli valmis tulemaan tapaamisiin mihin kellonaikaan tahansa, mutta eniten kannatusta sai kuitenkin tapaamisten järjestäminen päiväsaikaan. Koimme tärkeämmäksi, että tapaamisajankohdat sopivat nykyisille osallistujille mahdollisimman hyvin, vaikka päiväsaikaan toimimisen arveltiin karsivan joitain uusia tulijoita. Toisaalta päiväsaikaan olisimme parhaiten myös pääkohderyhmän tavoitettavissa. Näin päädyttiin Lohjalla järjestämään valtaosa tapaamisista päiväsaikaan. Tästä tuli jonkun verran myös palautetta koulua käyviltä nuorilta, joille tapaamisajat olivat hankalia.

Hangossa nuorten rekrytoiminen yhteiseen ideointitapahtumaan Lohjalle oli haasteellista jo sijainnin, mutta myös ajankohdan vuoksi. Keskusteluissa paikallisten toimijoiden kanssa varmimmaksi keinoksi houkutellessa nuoria mukaan osallistumaan todettiin järjestää tapaamiset nuorisotyöpajojen toiminta-aikaan. Näin Hangossa tapaamiset järjestettiin klo 9-13. Kellonajat olivat sopivat nuorisotyöpajalla käyville nuorille, mutta todennäköisesti aikainen aloitusajankohta karsi joitain potentiaalisia pelinkehityksestä kiinnostuneita nuoria osallistujia.

Näin pelinkehitystapaamisten ajoituksen suunnittelu kaiken kaikkiaan on jatkuvaa tasapainottelua tavoitettujen osallistujien tarpeiden ja potentiaalisten uusien tulijoiden tarpeiden välillä.

Suoralta kädeltä ei voi sanoa, mikä on yksittäisen tapaamisen paras kesto pelinkehityksen näkökulmasta. Paras kesto löytyy kokeilemalla. Toisaalta kesto voi määrittyä sekä sisällön näkökulmasta, eli kesto voidaan määritellä päivän teeman mukaan. Toisaalta kesto voi määrittyä myös osallistujien mukaan, eli miten pitkään osallistajat haluavat ja jaksavat peliä kerralla kehittää. Tauotus ja ruokailut ovat luonnollisesti myös tärkeitä. Sopivasti päivän ohjelmaa varioimalla ja tauotamalla pidempikin tapaaminen pysyy kiinnostavana.

Zet-hankkeessa kokeilimme erikestoisia tapaamisia. Gamejam-viikonloppuna tapaamiset kestivät molempina päivinä 8 tuntia. Pitkä tapaamisen kesto mahdollistaa väljän yhteisen tekemisen, johon mahtuu niin strukturoituja työpajasuoksia



kuin vapaamuotoistakin yhdessä oloa. Pitkän tapaamisen riskinä on kuitenkin väsähtäminen. Iltaa kohden mennessä puhti alkaa loppua.

Aikataulusyistä yksi tapaamisista oli kestoiltaan vain 2 tuntia. Lyhyt tapaaminen on aikataulutettava tehokkaasti. Lyhyt tapaaminen toimii parhaiten tutussa porukassa ja silloin, jos tapaamisia järjestetään tiheään. Muuten tapaamisesta menee turha suuri osuus asioiden kertaamiseen ja käynnistymiseen. Lyhyt tapaaminen voi toimia myös, mikäli käsiteltävä aihe on helposti irrotettavissa kokonaisuudesta, niin että aiemman kertaaminen ei ole välttämätöntä.

Zet-hankkeessa tyypillisesti tapaamisten kesto oli neljä tuntia. Tämä koettiin pituudeltaan melko toimivaksi. Työskentely oli jaettu kahteen settiin, joiden välillä pidettiin ruokatauko. Toisinaan alku- ja loppuosa oli jaettu teemallisesti täysin erillisiin osioihin, toisinaan samaa aihepiiriä käsiteltiin molemmissa, mutta vähän eri tulokulmalta. Pidempi yhden aiheen käsittelyaika mahdollistaa pureutumisen aihepiiriin vähän syvemmälle. Toisaalta vaihteleva sisältö pitää helpommin mielenkiinnon yllä. Molemmissa lähestymistavoissa on siis puolensa.

Pelinkehityksen aikataulutus kertoo yleisen linjan siitä, mitä missäkin tapaamisessa tullaan tekemään. On kuitenkin tärkeää jo ennen tapaamista avata tarkemmin, mitä seuraavalla kerralla tehdään. Lyhyesti seuraavasta kerrasta voi kertoa jo edellisellä tapaamiskerralla. Tarkempi kuvaus päivän ohjelmasta on hyvä toimittaa sähköpostitse osallistujille noin viikkoa ennen tapaamista. Samalla voi muistuttaa tapaamisen ajankohdasta ja kartoittaa, ketkä pääsevät osallistumaan. Jotta mukaan saadaan myös uusia osallistujia, on tapaamisen tarkemmasta aikataulusta hyvä tiedottaa avoimesti netissä.



**Zet**  
Julkaistu: 22. huhtikuuta 2016

Zetin limitapaamiset jatkuvat, vuorossa on dialogien ja grafiikan suunnittelu!

Jälkeen on mahdollisuus oppia urtta pelinkehityksestä ja osallistua oikean pelin dialogien ja grafiikan suunnitteluun!

Lohjalla ti 29.3.2016 klo 12-16  
Läsnä-ammattikorkeakoulu, Yliystalo, Voima, Nummentie 12-14, Lohja

Hangossa ke 30.3.2016 klo 9-13  
Mediapaja, Evangeelisia toimintokeskusta, Espananadi 61, Hanko

Ilmoittaudu mukaan: <http://bit.ly/zetitoni>

Tervetuloa tulla ja jo aiemmin mukana olleet. Tilaisuus on avoimia kaikille 15-24-vuotiaalle

**Dialogi-/grafiikkapaja**

Lohjalla:  
ti 29.3.2016 klo 12-16

Hangossa:  
ke 30.3.2016 klo 9-13

**ZET**

## 9. Ruoki

Ruuan tarjoileminen pelinkehitystapaamisissa on tietysti hyvä asia jaksamisen kannalta, mutta sitä voidaan pitää myös yhtenä keinona markkinoida tapaamisia osallistujille. Konkreettiset osallistumisen hyödyt madaltavat osallistumisen kynnystä. Siinä missä pitsavaihtoehto houkuttelee osallistujia ehkä enemmän, terveellisen ruuan tarjoilu toisaalta tukee paremmin osallistujien terveyttä. Tasapainoilu houkuttelevuuden ja terveellisyyden välillä onkin yksi järjestäjän pohdittavista asioista.

Pelinkehitystapaamisissakaan ruoka ei ole vain ruokaa. Yhteinen ruokatauko on sosiaalinen tilaisuus, jossa pääsee samalla tutustumaan muihin ja juttelemaan niitä näitä. Zet-hankkeessa päädyimme erilaisten kokeilujen ja pohdintojen jälkeen siihen, että tarjoilimme kaikissa tapaamisissa ruuan tapaamisen keskellä. Testasimme nimittäin myös tapaamisen aloittamista ruokailulla, mutta huonolla menestyksellä; vain yksi osallistujista saapui syömään ennen tapaamista.

Toisessa Zetin käyttämistä tapaamispaikoista oli kätevästi lounaspaikka samassa rakennuksessa, joten ruokailujen järjestäminen oli helppoa. Toisessa tapaamispaikassa puolestaan kokeilimme sekä yhdessä muutaman sadan metrin päähän lounaspaikkaan kävelyä, itse kokkailua että erilaisia noutoruokia. Siinä missä noutoruuat mahdollistavat nopeamman ruokailun työskentelyn lomassa, on yhdessä syömään menemisellä omana ohjelmanumerona kuitenkin myös hyvät puolensa. Kokkaaminen oli meille tilasyistä hankala vaihtoehto. Mikäli tilat ovat sopivat, on osallistujien kanssa yhdessä kokkaaminen hyvä keino yhdistää pelinkehitykseen muuta hyödyllistä mutta hauskaa tekemistä.

Mikäli tapaamispaikalla ei ole yhtä selkeää ylitse muiden olevaa ruokailuvaihtoehtoa, kannattaa luonnollisesti kysyä osallistujien mielipidettä ruokapaikasta ja tarjoiluista. Ruokailun yhteydessä on luonteva hetki kysyä mielipidettä seuraavan kerran ruokapaikasta. Mikäli toiveita kyselee sähköpostitse seuraavan tapaamisen sisällöistä kertoessa, on porukka usein kovinkin kaikkiruokaista; ehdotuksia saattaa tulla niukanlaisesti.

## 10. Tarjoa erilaisia osallistumisen mahdollisuuksia

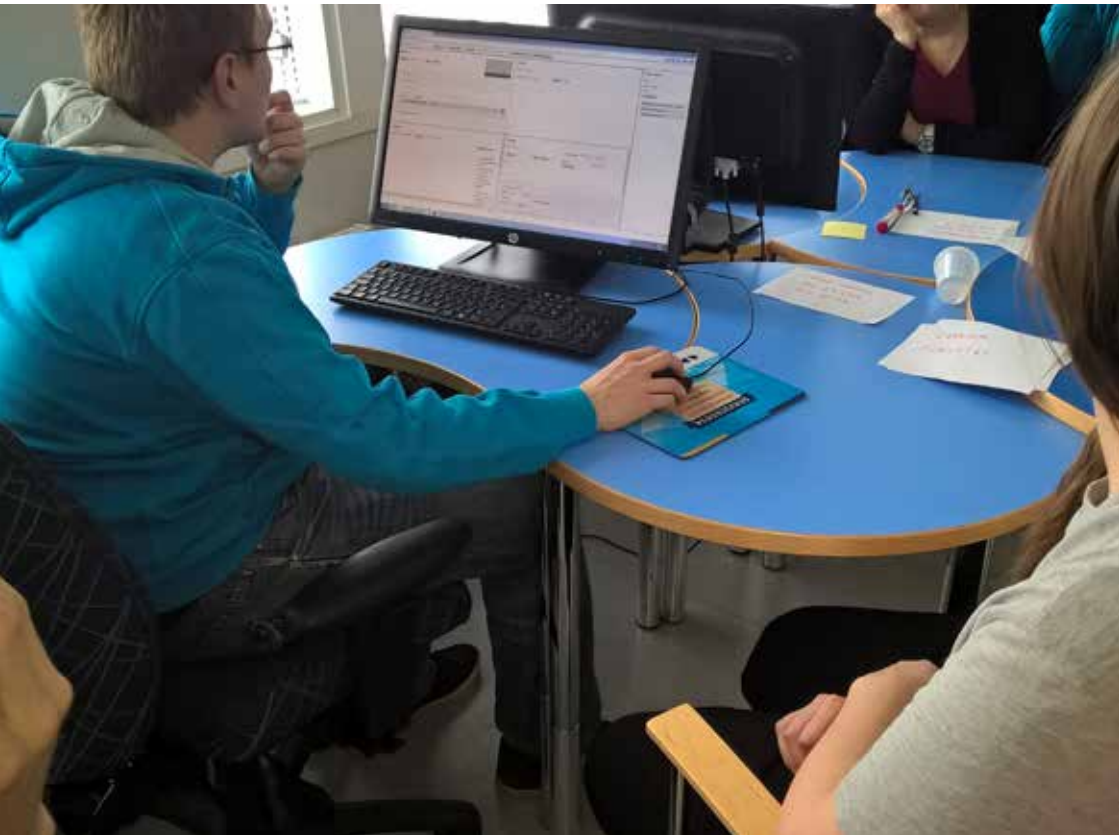
Erityisesti haja-asutusalueella pitkät välimatkat hankaloittavat osallistumista kasvokkain tapaamisiin. Siksi on tärkeä, että pelinkehityksen etenemistä voi seurata myös etänä. Pelin kehityksen etenemisen tueksi voidaan perustaa keskustelupalsta, joka kokoaa yhteen tapaamisten tulokset mutta rytmittää tekemistä myös tapaamisten välillä. Samalla keskustelupalsta mahdollistaa myös sellaisten osallistumisen, jotka eivät pääse tapaamisiin paikan päälle.

Toinen vaihtoehto etäosallistumisen tukemiseen on striimata tapaamiset. Tämä edellyttää kuitenkin yhteistä sopimista, ja voi rajata osallistujista sellaiset, jotka vierastavat videokameran läsnäoloa. Tästä syystä Zet-hankkeessa luovuttiin ajatuksesta striimata tapaamiset ja verkko-osallistuminen perustui pääasiassa keskustelupalstaan.



## 11. Käsittele aihepiiriä monipuolisesti

Pelisuunnittelu on monipuolista. Monipuoliset sisällöt pelinkehityksen eri vaiheissa tekevät pelisuunnittelusta houkuttelevaa monenlaisista taustoista tuleville osallistujille. Yksittäisten osallistumisten mahdollistaminen saattaa houkuttaa vain tietyistä aihepiiristä kiinnostuneita osallistujia. Esimerkiksi grafiikasta kiinnostunut voi osallistua pelinkehityksessä vain grafiikkapajaan tai musiikista kiinnostunut äänipajaan.



## 12. Toteuta ja näytä työn tulokset

Vaikka ideointi on kiinnostavaa, ei ideointivaihe saa viedä liian pitkään. Tuloksen näkeminen pitää yllä mielenkiintoa ja uskoa siihen, että prosessin toisessa päässä hämmöittää ihan oikea, pelattava peli. Siksi ensimmäisten demojen toteutus on tärkeää. Jotta vältetään turhaa työtä, kannattaa ensimmäistä demoa aluksi testata paperilla. Jo lautapelimuodossa tai muuten peli-ideaan sopivalla tavalla paperilla toteutettuna itse suunnitellun pelin testaaminen on palkitseva kokemus. Toisaalta, vaikka digitaalisesti toteutettu demo olisi vielä keskeneräinen, raakilevaiheessakin olevan demon näkeminen ja kokeileminen on merkityksellistä.

Siksi pelin teknisestä toteutuksesta vastaavan kannattaa pyrkiä toteuttamaan jotain konkreettista hypisteltävää mahdollisimman nopeassa aikataulussa. Konkreettinen testattava laajentaa myös mahdollisuutta osallistaa uusia henkilöitä pelinkehitykseen. Vaikka ei pelinkehityksessä olisi ollut mukana alusta asti, demo konkretisoi peli-idean, jolloin pelin kehitykseen on helpompi hypätä mukaan.



## 13. Tiedota

Osallistavan pelinkehityksen a ja o on avoin ja runsas tiedottaminen. Vain tiedottamalla voi pelinkehitykseen saada mukaan osallistujia. Yhtälailla vain tiedottamalla voi edistää tulevan pelin käyttöönotto. Mitä laajemmin pelinkehityksen etenemisestä tiedottaa prosessin aikana, sitä helpompi syntyvä peli on ottaa käyttöön valmistumisensa jälkeen.

Zetissä tiedottaminen oli monikanavaista. Perusasiat ja hankkeen eteneminen olivat esillä hankkeen nettisivuilla. Pelinkehityksen etenemistä esiteltiin nettisivujen keskustelupalstalla, jossa sekä osallistujat että kaikki kiinnostuneet pystyivät seuraamaan prosessia. Kuulumisia tiimitapaamisista ja hankkeen muusta toiminnasta puolestaan kerrottiin nettisivujen blogissa.

Facebookissa, Twitterissä ja Instagramissa postattiin sekä menneistä tapahtumista, päivityksistä nettisivuilla että tulossa olevista tapahtumista ja kilpailuista. Erityisesti Facebookissa hyödynnettiin kilpailuja Facebook-sivujen kävijämäärän kasvattamiseksi. Kohdennetulla markkinoinnilla tavoiteltiin sekä nuoria että heidän vanhempiaan.

Some-kansan aktivoiminen vaatii jatkuvaa työtä. Facebookin kautta oli helppo esimerkiksi äänestytää pelin ominaisuuksista. Pienet palkinnot houkuttelevat osallistumaan. Sen sijaan yksittäisten postausten tykkääjämäärät jäivät hankkeen aikana kaikissa some-kanavissa pieniksi. Zetillä oli kuitenkin omat aktiiviykkääjänsä, jotka myös tunnollisesti jakoivat Zetin postauksia ja levittivät tietoa Zetin toiminnoista omissa verkostoissaan. Yhteistyöverkostojen aktivointi onkin some-näkyvydessä tärkeää.

Perinteisenä tiedotuskanavana Zet-hankkeessa hyödynnettiin myös sähköposti-tiedotteita. Alueen toimijoista kerättiin julkisista lähteistä rekisteri, joille hankkeen etenemisestä tiedotettiin. Sähköpostiosoitteita kerätessä on tärkeää muistaa, että syntyvä taulukko on rekisteri, jolla tulee olla oma rekisteriseloste. Joka sähköpostiviestissä tulee myös kertoa osoitelähde sekä mahdollisuus pyytää omien tietojen poistamista.

## 14. Laajenna testiryhmää

Pelinkehityksen osallistujajoukko kasvokkaisissa tapaamisissa on todennäköisesti melko pieni. Zet-hankkeessa osallistujamäärät tiimitapaamisissa vaihtelivat 3 ja 11 nuoren välillä. Pelinkehittäjät voivat muodostaa tiiviin ryhmän tai kehitykseen voi osallistua vaihteleva joukko satunnaisia kävijöitä. Todennäköisesti osallistujajoukko on jotain näiden ääripäiden väliltä.

Kaiken kaikkiaan tavoitteena lähtökohtaisesti on, että syntyvä peli saisi runsaasti käyttäjiä. Siksi pelinkehitykseen on saatava osallistujia myös pelinkehityksen ydinjoukon ulkopuolelta. Nettiosallistujien myötä osallistujajoukkoa on mahdollista laajentaa. Erilaiset some-kampanjat ja kilpailut aktivoivat osallistujia maantieteestä riippumatta ja heiltä voi pyytää ideoita pelin kehittämiseen tai palautetta pelin tietyistä ominaisuuksista pelinkehityksen eri vaiheissa.

Siinä vaiheessa, kun pelistä on laadittu ensimmäinen demoversio, on pelinkehitykseen helppo osallistaa laajempia joukkoja kohderyhmän osallistujia. Esimerkiksi Zet-hankkeessa kehitettävän pelin kohderyhmänä olivat nuoret. Koska haluttiin tavoittaa erityisesti työttömiä nuoria, lähdettiin ensimmäistä demopeliä testaamaan alueen nuorisotyöpajoille keväällä 2016. Syksyllä pelin seuraavia demoversioita testattiin nuorisotyöpajojen lisäksi myös nuorisotiloissa ja oppilaitoksissa. Samalla, kun demopelistä saatiin palautetta, pyydettiin osallistujilta myös muita ideoita pelin kehittämiseksi.



## 15. Arvioi

Arviointi kulkee pelinkehityksen mukana koko prosessin ajan. Jo ensimmäisistä ideoinnista lähtien tulee syntyviä ideoita arvioida, jotta parhaat ideat voidaan valita jatkokehitykseen. Arviointiperusteita voi olla monia. Tärkeintä on, että kaikki osallistujat pääsevät mukaan ideoiden arviointiin ja päätökset tehdään yhdessä. Ideoita arvioimaan voidaan osallistaa myös laajempi joukko esimerkiksi Facebookissa. Erilaiset äänestykset voivat kuitenkin olla vain suuntaa-antavia, sillä tärkeintä pelinkehityksessä on, että osallistujat kokevat idean omakseen. Niinpä päätöksiä ei voi kokonaan ulkoistaa ryhmän ulkopuolelle, vaikka laajemman osallistujajoukon mielipiteiden kuunteleminen on toki myös tärkeää.

Pelinkehityksen edetessä ulkopuolisten, tulevien pelaajien arviot pelistä muodostuvat entistä tärkeämmiksi, sillä tarkoituksena ei ole tehdä peliä vain pelinkehittäjien omaan käyttöön. Esimerkiksi Zet-hankkeessa Reptilian Overlords -pelin vakoilutehtävät olivat selvästi pelinkehitystiimien suosikkisisältö pelissä. Kun asiasta tehtiin Facebook-äänestys, sai näkemys vahvistusta; vakoilutehtävät nousivat pelin kiinnostavimmaksi osioksi. Myös nuorten ja alueen toimijoiden yhteisessä verkostopalaverissa vakoilutehtävät herättivät eniten kiinnostusta. Koska palaute oli samansuuntaista, oli helppo suunnata pelinkehitystä entistä enemmän vakoilutehtäviä painottavaksi. Näin lähinnä peliin hauskuuttava tuovasta osiosta päätettiin lähteä muokkaamaan myös itsessään hyötyaihepiirejä käsittelevä osio, jolloin vakoilutehtävien painoarvoa voitiin pelissä kasvattaa.

Pelin kehitystiimi on luonnollisesti ensimmäinen testiyleisö, joka peliä testipelaajaa. Kun pelistä saadaan ulos ensimmäinen digitaalinen demo-osio, voi peliä lähteä testaamaan myös laajemmilla pelaajajoukoilla. Zet-hankkeessa peliä lähdettiin testipelaamaan ensin alueen nuorisotyöpajoille, myöhemmin myös nuorisotiloihin ja oppilaitoksiin. Tavoitteena oli testipelaamisen ohessa myös markkinoida peliä.

Ensimmäiset arviot pelistä olivat myönteisiä. Testattavana oli kompakti, helposti hallittava osio pelistä; yksi vakoilutehtävä. Pelin toimintaperiaate oli testaajien helppo hallita. Myöhemmin testattavat osiot vaihtelivat aina pelinkehityksen vaiheen mukaan. Kun peliä testattiin ensimmäisen kerran kokonaisuutena, testiyleisöt antoivat aluksi pelistä suorastaan säälimätöntä palautetta. Pelin yksityiskohtien hioutuessa, alkoi palaute taas painottua enemmän myönteisen puolelle.

Pelistä palautetta haluavan näkökulmasta testaaminen on haastavaa puuhaa. Mitä raakilempi peli on, sitä enemmän huomion vievät testatessa tekniset ongelmat. Samalla kuitenkin pitäisi saada testaajat arvioimaan myös peli-idea ja sen toimivuutta. Pelinkehityksen edetessä ja ongelmien hioutuessa pois, on entistä helpompi päästä käsiksi pelikokemukseen, siihen, miltä pelaaminen tuntuu. Myös yksityiskohdat alkavat hahmottua.

Pelin testaajana oleminen on yhtäläillä haastavaa puuhaa. Pelaaminen vaatii

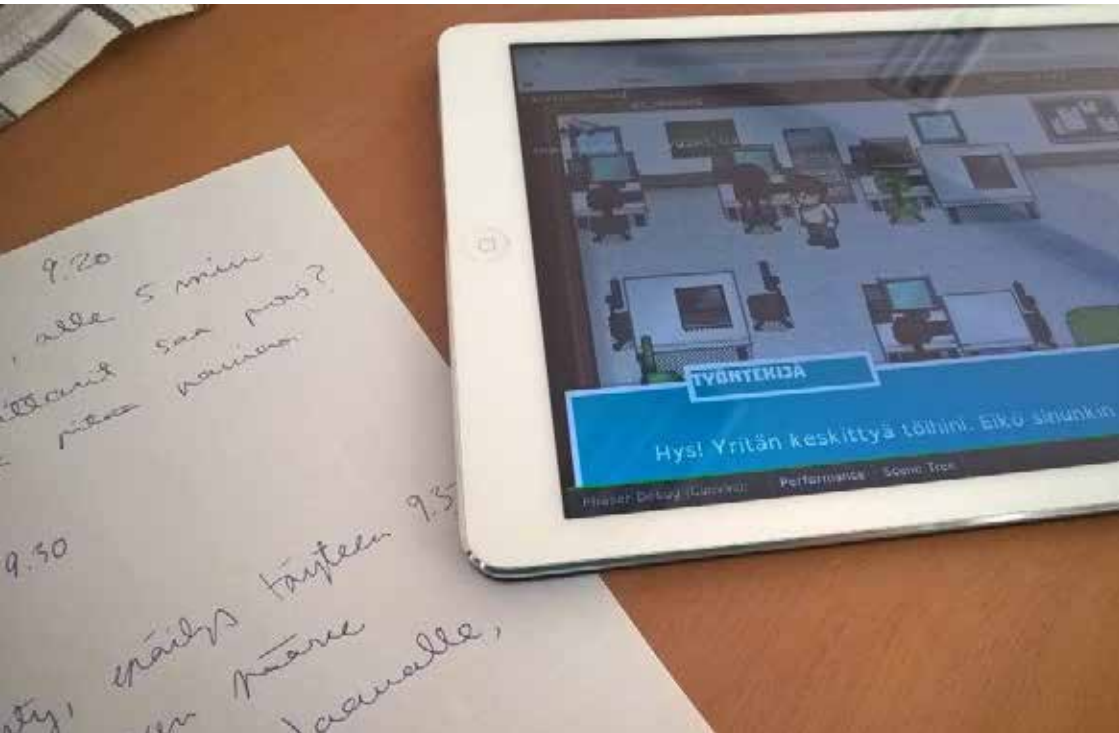


hyviä hermoja, kun yksityiskohdat ovat vielä vähän sinne päin ja peli jumittaa ja tilittelee herkästi. Pelin valmiusasteen perusteella on päätettävissä, antaako testipelaajan kokeilla peliä puhtaasti yritys ja erehdys -periaatteella vai opastako pelissä eteenpäin. Mikäli peli on vielä kovin raakile, voi olla viisasta tarjoutua opastamaan, ainakin pyydettyäessä. Lähes valmis peli puolestaan pitäisi olla jo paremmin itsenäisesti pelattavissa. Samoin testaajien sopivaa määrää voi pohtia pelin valmiusasteen perusteella. Zetissä peliä testattiin noin 5-20 hengen ryhmässä. Isossa ryhmässä raakileen testaaminen on turhauttavaa kaikille. Pienessä ryhmässä aikaa opastamiseen on enemmän. Sen, minkä mielipiteiden isommassa määrässä voittaa, menettää näkemysten syvyydessä. Mikäli peliä peluuttaa yhdelle pelaajalle kerrallaan, on pelaamista helpompi seurata ja kirjata ylös monipuolisesti havaintoja. Erityisen suositeltavaa olisi videoita testisessiot, jolloin materiaali ovat kaikkien pelin toteutukseen osallistuvien käytettävissä. Myös tarkat kenttämuistiinpanot yhdistettynä lomakkeella kerättyyn palautteeseen antaa toki paljon eväitä pelin edelleenkehitykseen.



## 16. Dokumentoi

Kaikissa pelinkehitysprosessin vaiheissa on tärkeää kirjata ylös, mitä on tehty ja mitä aiotaan tehdä. Ensimmäisessä vaiheessa tulee luonnollisesti dokumentoida syntyneet ideat ja käytetyt menetelmät. Peli-idean kirkastuessa tulee dokumentoida pelikonseptin ensimmäinen luonnos, jota voidaan lähteä kehittämään eteenpäin. Kun suunnitellaan pelinkehityksen seuraavia steppejä, tulee dokumentoida aikataulu sekä ensimmäiset ohjelmaluonnostelmat. Prosessin edetessä luonnostelmat tarkentuvat ja kunkin tapaamisen jälkeen tulee vielä dokumentoida, mitä ja miten itse asiassa tehtiin sekä mitä saatiin tulokseksi. Samalla tavalla itse pelin ensimmäinen luonnostelma kehittyä, tarkentuu ja muuttuu. Tarkka dokumentointi on tärkeää, jotta pelinkehityksen edetessä voidaan tarpeen mukaan palata steppejä taaksepäin ja hakea keskeiseksi koettuja asioita, päätöksiä ja niiden perusteita. Esimerkiksi tilanteessa, jossa peliä joudutaan alkuperäisestä rajaamaan, on tärkeä muistaa, mitä alkuun sovittiin, mikä erityisesti peli-ideassa kiehtoi, jotta voidaan päättää, mistä pelin ominaisuuksista erityisesti halutaan pitää kiinni.



## 17. Lanseeraa ja mieti pelin käyttötapoja

Kun peli valmistuu, se pitää luonnollisesti julkaista. Julkaisua kannattaa valmistella hyvissä ajoin. Jo pelinkehitysprosessin aikana on syytä pohtia, kuka peliä pelaa ja missä sekä mitä hyötyä pelin pelaamisesta halutaan olevan. Zet-hankkeessa pelin ensimmäinen versio julkaistiin verkon yli pelattavana versiona. Vasta myöhemmässä vaiheessa pelistä julkaistiin sovelluskaupasta ladattava versio.

Peli julkaistiin osana pohjoismaista peliviikkoa järjestetyssä tapahtumassa, joka toteutettiin yhdessä Lohjan nuorisopalveluiden kanssa marraskuussa 2016. Tapahtumaa oli ideoitu verkostotyöpajassa edellisenä keväänä ja ideaa oli jatkokehittänyt ryhmä Laurean liiketalouden opiskelijoita. Tapahtuma oli talouden hallinnan teemapäivä, jossa keskusteluun haluttiin nostaa erilaiset keinot hallita omaa taloutta tässä päivässä ja tulevaisuudessa. Päivässä pohdittiin, miten miljonääriksi tullaan. Koska painopisteen ei tahdottu olla pelkästään rahassa, nostettiin keskusteluun myös onnellisuus, millaista olisi olla onnellisuusmiljonääri?

Yhtenä Zet-hankkeen tavoitteena oli miettiä syntyvän pelin hyödyntämistapoja osana nuorten palveluita. Tämä tavoitetta tukivat alueen toimijoille ja nuorille järjestetyt verkostotyöpajat pelinkehitysprosessin aikana. Pelin päätavoitteeksi nostettiin keskustelunavaajana toimiminen nuoren ja nuorten parissa toimivien aikuisten välillä. Teemapäivätoteutuksen lisäksi peli olisi pelattavissa kaikissa nuoren ja aikuisen kohtaamisissa. Tähän myös laadittiin ohjeistus.

**Sinusta oman elämäsi miljonääri!**  
16.11. klo 17-20, Nuorisotalo Mesta, Karstuntie 77, Lohja

Rahaa vai onnellisuutta – vai molempia? Tulevaisuuden villit visiot ja arjen raha-asiat haltuun unohtamatta muita hyvän elämän aineksia. Ensi-illassa tiukkaa asiaa ja vakoi-  
**lua yhdistävä Reptilian Overlords -peli! Pizzatarjoilu!**  
Tilaisuuden järjestävät Laurea-ammattikorkeakoulu ja Valaa Oy yhteistyössä Lohjan kaupungin nuorisopalveluiden kanssa.

**Tervetuloa!**

**ZET** **Vipuvoimaa EU:lta**  
2014–2020

 **EUROOPAN LIITON**  
toimintakausi

zet-hanke.fi

## 18. Ohjeista

Jokainen peli tarvitsee ohjeistuksen pelaajalle. Yksinkertaisessa pelissä pelaaja usein toki pääsee liikkeelle myös ilman ohjeita. Mitä monimutkaisempi peli, sitä tärkeämmät hyvät ohjeet ovat. Kuten peliä, myös ohjeistuksia testataan pelin testivaiheessa.

Liian pitkät ohjeet pelin alussa tyypillisesti klikataan nopeasti lukematta läpi. Pelin onkin hyvä ohjeistaa pelaajaa pelatessa pikku hiljaa. Yhtenä vaihtoehtona on hyvä pohtia läpipeluuohjeiden toteuttamista videoina.

Mikäli osallistavan pelinkehitysprosessin tavoitteena on synnyttää hyötynpeli, on luonnollisesti tärkeää, että peliä myös hyödynnetään siihen tarkoitukseen, mihin se on suunniteltu. Toki muutkin, alkuperäisestä poikkeavat käyttötavat ovat mahdollisia. Siksi hyötysisältöjen hyödyntämiseen on hyvä olla oma ohjeistuksensa.

Zet-hankkeessa nuoriso-ohjaajille suunnatun ohjeistuksen tärkeyteen havahduttiin keväällä 2016 järjestetyissä verkostotyöpajoissa. Verkostotyöpajoissa todettiin, että peli käsittelee pintapuolisesti monenlaisia työelämän aihepiirejä. Pelin päätavoitteeksi määriteltiin keskustelunavaajana toimiminen nuoren ja aikuisen kohtaamisissa. Samalla kuitenkin todettiin, että nuoriso-ohjaajien ja muiden nuorten kanssa keskustelevien aikuisten pitäisi tuntea peli melko hyvin, jotta he pystyisivät nostamaan pelistä aiheita keskusteluun. Moni aikuinen on vielä melko kokematon pelaaja, jolloin syntyvän pelin pelaaminen voi olla haastavaa. Miten siis nostaa keskusteluun pelistä aiheita, jos ei itse osaa pelata?

Näin todettiin, että pelin hyödyntämiseen täytyy laatia ohjeistus. Samalla todettiin kuitenkin, ettei ohjeistus saa olla liian pitkä ja seikkaperäinen, sillä liian pitkä ohjeistus nostaa kynnystä pelin hyödyntämiseen. Niinpä päädyttiin laatimaan lyhyet ja tiivistetyt ohjeet pelin hyödyntämistapoihin. Yhdessä videoitujen läpipeluuohjeiden kanssa ne tekisivät pelistä helposti lähestyttävän myös vähemmän pelanneille aikuisille.

Ohjeistusten laatimisessa on luonnollisesti tärkeä kuulla niitä, joille ohjeistus on suunnattu. Mikäli aikataulut ja resurssit sallivat, parasta olisi osallistaa ohjeiden tulevat käyttäjät konkreettisesti ohjeiden laatimiseen. Miniminä voitaneen pitää ohjeiden testaamista ja päivittämistä käyttäjäkokemusten mukaisesti.

# REPTILIAN OVERLORDS



REPTILIAN OVERLORDS -PELI  
KESKUSTELUN AVAAJANA  
NUOREN JA AIKUISEN KOHTAAMISISSA

*OHJEISTUS REPTILIAN OVERLORDS -PELIN HYÖDYNTÄMISEEN*

Zet-hankkeessa kehitettiin hyötypeliä yhdessä nuorten kanssa. Tavoitteena oli varsinaisen pelin lisäksi myös kerätä käytännön kokemuksia osallistavasta soveluksen kehityksestä hyödyksi muille. Hanketta toteuttivat Laurea-ammattikorkeakoulu ja Valaa Oy (ent. Meanfish) yhteistyössä Hangon ja Lohjan kaupunkien sekä Evangeliska Folkhögskolanin Hangon mediapajan kanssa. Hanke sai rahoitusta Hämeen ELY-keskukselta Euroopan sosiaalirahastosta.

Tämä ohjeistus kokoaa yhteen Zet-hankkeen opit siitä, miten pelejä kehitetään yhdessä, osallistaen. Ohjeistus on koottu ensin tiiviiksi huoneentauluksi "Osallistavan pelinkehityksen ABC", minkä jälkeen jokainen ohjeistuksen osio on kuvattu tarkemmin. Ohjeistus on ensisijaisesti suunnattu tahoille, joita käyttäjien osallistaminen ja pelien hyödyntäminen osana omaa toimintaa kiinnostaa. Ohjeistuksen myötä haluamme kannustaa kaikkia pelinkehitykseen yhdessä tulevan pelin pelaajien kanssa, sillä vain yhdessä tehden syntyy arjessa merkityksellisiä hyötypelejä, joita on myös hauska pelata! Lisätietoja: <http://zet-hanke.fi>