

KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

Julius Jämsén

MOBIILISOVELLUSTEN HYÖDYNTÄMINEN LAUTAPELEISSÄ

Opinnäytetyö
Marraskuu 2017



OPINNÄYTETYÖ
Marraskuu 2017
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

Tikkarinne 9
80220 JOENSUU
013 260 600

Tekijä(t)
Julius Jämsén

Nimeke
Mobiilisovelluksien hyödyntäminen lautapeleissä

Toimeksiantaja
-

Tiivistelmä

Tässä opinnäytetyössä käsitellään mobiilisovelluksia hyödyntäviä lautapelejä. Aineistoa ilmiöstä kerättiin haastattelemalla pelisuunnittelijoita ja alan toimijoita sekä testaamalla markkinoilta löytyviä tuotteita, jotka vaativat sovelluksen toimiakseen tai joihin on saatavilla virallinen, vapaaehtoinen sovellus. Haastateltavat vastasivat kysymyksiin heidän tuotteidensa saamasta vastaanotosta, kuluttajien mahdollisista epäluuloista sovelluksia kohtaan sekä heidän tuotteissaan tehdyistä ratkaisuista. Testattavia tuotteita käsitellään ensiksi kuvaamalla pelikokemusta, minkä jälkeen on tiivistetty sovelluksen toiminallisuus ja rooli yhtenäisten kriteerien pohjalta. Lopuksi jokaisesta pelistä kirjattiin heränneitä ajatuksia ja huomioita.

Kerättyyn aineistoon ja heränneisiin ajatuksiin pohjaten toteutettiin lautapeliprototyyppi. Se käsittää sovelluksen lisäksi kaksi korttipakkaa, pelilautoja ja sääntökirjan. Prototyypin kehitysprosessia tarkastellaan näistä näkökulmista: kuinka lopulliseen Modern Dating -konseptiin päädyttiin, kuinka konsepti kehittyi lähtöpisteestään kehityksen aikana sekä millainen valmis prototyyppi on. Myös kehityksessä käytetyt työvälineet ja niiden valintaperusteet käydään läpi.

Opinnäytetyön tutkimuskysymykset olivat seuraavat: mikä on lautapeliharrastajien suhtautuminen mobiilisovelluksiin lautapeleissä, millaiselta näyttävät markkinat sovellusta hyödyntäville lautapeleille lähitulevaisuudessa, millaisia sovelluksia hyödyntäviä lautapelituotteita markkinoilla jo on, voiko sovellus tuoda lisäarvoa lautapelituotteelle ja voidaanko tämä mobiilisovelluksen tuoma lisäarvo myös todistaa lautapeliharrastajille?

Haastattelujen, havainnoinnin ja tehdyn prototyypin pohjalta todettiin lautapeleissä olevan osa-alueita, joita mobiilisovelluksilla voidaan parantaa. Lautapeliharrastajat saattavat suhtautua sovelluksiin aluksi epäilevästi, mutta laadukkaat tuotteet voittavat kuluttajat puolelleen.

Kieli
suomi

Sivuja 59

Liitteet 10

Asiasanat

lautapeli, mobiilisovellus, pelisuunnittelu



THESIS
August 2015
Business Information Technology

Tikkarinne 9
80220 JOENSUU
FINLAND
013 260 600

Author (s)
Julius Jämsén

Title
Utilizing Mobile Applications in Board Games

Commissioned by
-

Abstract

This thesis discusses board games, which utilize mobile applications. Material about the phenomenon was gathered by interviewing game designers and other professionals on the field and by testing products that are already on the market. Tested products either demand mobile application or offer official mobile application which use is voluntary. Interviewees answered questions about the reception of their products, possible preconceptions that board game hobbyists might have about mobile applications in board games and about design choices made in their products. The tested products are first described by their game experience after which a closer look is taken to the functionality and role of the application. Lastly there are some thoughts and remarks that arose during the testing process.

Based on the collected material a board game prototype was created. The prototype consists of a mobile application, two decks of cards, game boards and a rulebook. The development process of the prototype is showcased by telling how the final concept came to be, how the concept evolved through the development process and by presenting the complete prototype. Used tools are also presented.

Thesis tried to answer these questions: how do the board game hobbyists feel about mobile applications in board games, what does the demand for board games that utilize mobile applications look like, what kind of board games that utilize mobile applications are already available, can mobile application bring additional value to a board game product and can this additional value be proved to the consumer.

Based on the interviews, observations and the created prototype it is stated that board games have areas that can be improved upon by using mobile applications. Hobbyists may react suspiciously to applications but quality products will probably win over consumers.

Language

Finnish

Pages 59

Appendices 10

Keywords

board game, mobile application, game design

Sisältö

1	Johdanto.....	5
2	Taustatutkimus markkinoilla olevista tuotteista	7
2.1	Haastateltavien näkemyksiä markkinoista ja kuluttajien suhtautumisesta sovelluksiin	7
2.2	Tutustuminen markkinoilla oleviin lautapeleihin.....	10
2.3	Yhteenveto taustatutkimuksesta	23
3	Käytännön toteutus: Modern Dating -lautapeli prototyyppi	24
3.1	Suunniteltu tuote.....	27
3.2	Käytetyt työvälineet ja näiden valitsemisen perusteet.....	30
3.3	Prototyyppiin kehityksen aikana tehdyt muutokset.....	34
3.4	Valmis prototyyppi.....	47
4	Pohdinta	52
4.1	Oma arvio lopputuloksesta ja kehitysprosessista	54
4.2	Tuotteen jatkokehitys ja sen tavoitteet	56
4.3	Saadut vastaukset tutkimuskysymyksiin	58
	Lähteet	60

Liitteet

Liite 1	Käsitteet
Liite 2	Käytännön toteutuksen komponentti: Pelilauta
Liite 3	Käytännön toteutuksen komponentti: Date-pakka
Liite 4	Käytännön toteutuksen komponentti: Time-pakka
Liite 5	Käytännön toteutuksen komponentti: Moden Dating -sääntökirja
Liite 6	Haastattelu: Jouni Jussila
Liite 7	Haastattelu: Julien Hognon
Liite 8	Haastattelu: Matúš Kotry
Liite 9	Testaustilanteiden muistiinpanoja
Liite 10	Käytännöntoteutuksen suunnitelmadokumentti

1 Johdanto

Tämän opinnäytetyön käsittelee lautapelite tuotteita, joiden pakollisena, tai vapaaehtoisena, osana on mobiilisovellus. Tavoitteena oli kerryttää taustatietoa tutustumalla jo markkinoilla oleviin, mobiilisovellusta hyödyntäviin, lautapelite tuotteisiin ja haastatella kyseisten tuotteiden suunnittelijoita. Taustatietoa hyödynnettiin kehittäessä mobiilisovellusta hyödyntävän lautapelin prototyyppiä, jollaisen valmistuminen oli opinnäytteen käytännön toteutuksen tavoite.

Opinnäyte pyrkii vastaamaan muun muassa seuraaviin tutkimuskysymyksiin: mikä on lautapeliharrastajien suhtautuminen mobiilisovelluksiin lautapeleissä, millaiselta näyttävät markkinat sovellusta hyödyntäville lautapeleille lähitulevaisuudessa ja millaisia sovelluksia hyödyntäviä lautapelite tuotteita markkinoilla jo on. Opinnäytetyön taustatiedolla, kuin myös käytännön toteutukselle, pyritään myös vastaamaan tutkimuskysymykseen: voiko sovellus tuoda lisäarvoa lautapelite tuotteelle ja voidaanko tämä mobiilisovelluksen tuoma lisäarvo myös todistaa lautapeliharrastajille.

Opinnäytetyö esittelee ja pyrkii ymmärtämään sovelluksia hyödyntäviä lautapelejä ilmiönä. Luvussa 2. käsitellään ilmiöstä havainnoimalla ja haastatteleamalla kerättyä tietoa. Opinnäytetyön aineistona ja lähteinä käytin pelien ohjekirjoja, tuotekuvauksia, haastatteluja ja omia kokemuksiani, mutta myös BoardGameGeek.com-sivustoa, joka on laaja tietokanta lautapeleistä (BoardGameGeek 2017a).

Kerättyä aineisto käsitellään omien kokemusten kautta omia oletuksia ja taustaa vasten. Aineisto vaikutti suoraan käytännön toteutukseen, joten aineiston käsittelyssä keskityttiin toteutukselle merkityksellisiin näkökulmiin. Esimerkiksi, koska käytännön toteutuksen kehitysmenetelmät valittiin taustatutkimuksesta riippumattomasti, ei käsiteltävien tuotteiden teknistä toteutusta, eli millä menetelmillä ja työvälineillä pelien sovellukset on tuotettu,

käsitellä tässä opinnäytetyössä. Merkittävämpää opinnäytetyön tavoitteiden kannalta oli keskittyä siihen, mitä ominaisuuksia valmiit sovellukset tarjoavat.

Omiin kokemuksiin vaikuttaa oma taustani. Olen harrastanut lautapelejä vuosia ja pelannutkin osaa käsiteltävistä tuotteista jo ennen opinnäytetyöprosessia. Käsiteltäviin sovelluksiin tutustuin kuitenkin vasta kerätessäni aineistoa opinnäytetyöhön. Lautapeliharrastajana suosin kevyempiä lautapelejä, joissa pelaamisen ulkopuolista työtä, kuten pelin pohjustamista, sääntöjen opettelua ja komponenttien organisointia, on vähemmän. En myöskään ole puristi sen suhteen, saako lautapeleihin tuoda mukaan älylaitteita. Päinvastoin, jos sovellus vähentää mainittua pelaamisen ulkopuolista työtä, tai tuo peliin mielenkiintoisia mekaniikkoja, olen teknologian hyödyntämisen kannalla. Voikin sanoa, että olen kohdeyleisöä moneksi tässä opinnäytetyössä käsiteltävälle tuotteelle. Myöskin omasta käytännön toteutuksestani pyrin muovaamaan sellaista peliä, jota harrastajana haluaisin pelata.

Luvussa 3. keskitytään opinnäytetyön käytännön toteutukseen, jonka tavoitteena oli tuottaa prototyyppi mobiilisovellusta hyödyntävästä lautapelistä. Luvussa esitellään käytettyjä työvälineitä ja itse syntynyttä prototyyppiä. Tämän lisäksi tarkastellaan alkuperäistä suunnitelmaa toteutettavasta tuotteesta, sitä, miten tuohon suunnitelmaan päädyttiin, ja sitä, miten tuote kehittyi projektin aikana. Lopputulos myös arvioidaan, minkä pohjalta kirjataan mahdollisia jatkokehityksen kohteita.

Prototyypin parissa työskentely oli iteratiivista. Kehityksen etenemistä dokumentoitiin viikoittain ja tulevalle viikolle pyrittiin kirjaamaan alustavia työtehtäviä. Työskentelyn iteratiivisuus mahdollisti sen, että myös sovellus kävi työskentelyn aikana läpi useita versioita. Kehityksen aikana tapahtuneita muutoksia kuvaillaan tarkemmin aliluvussa 3.3. Uusinta versiota tuotteesta testattiin mahdollisuuksien mukaan ja testauksesta heränneet ajatukset sekä muilta testaajilta saatu palaute dokumentoitiin. Testausta käsitellään tarkemmin aliluvussa 3.3.5. Tämän testausdokumentaation pohjalta listattiin kehityskohteet uutta versiota varten.

2 Taustatutkimus markkinoilla olevista tuotteista

Tietopohjaa tutkimuskysymyksiin vastaamista ja opinnäytetyössä toteutettavaa prototyyppiä varten kartutettiin haastattelemalla alan toimijoita. Haastattelupyynnöt lähetettiin pelisuunnittelijoille ja tahoille, joilla oli selkeä rooli tässä opinnäytetyössä käsiteltävien sovellusten toteutuksessa. Haastattelupyyntöihin vastasivat Julien Hognon, Volymique -studion tekninen johtaja, Matúš Kotry, Alchemists-pelin suunnittelija, sekä Jouni Jussila, suomalaisen Playmore Games -yhtiön toimitusjohtaja. Haastattelut toteutettiin sähköpostitse kesän 2017 aikana. Tätä opinnäytetyötä varten on saadut kommentit käännetty suomeksi, mikäli haastattelut toteutettiin jollain muulla kielellä. Kokonaiset haastattelut löytyvät alkuperäiskielillä liitteistä. Haastateltavat vastasivat kysymyksiin heidän tuotteidensa saamasta vastaanotosta, kuluttajien mahdollisista epäluuloista sovelluksia kohtaan sekä heidän tuotteis-
saan tehdyistä ratkaisuista.

Haastattelujen lisäksi testasin jo markkinoilla olevia, sovelluksia eriävissä määrin hyödyn-
täviä, lautapeli tuotteita. Testattuja tuotteita ovat Alchemists, Dead of Winter: The Cross-
roads Game, World of Yo-Ho, Mansions of Madness: Second Edition, Sheriff of Notting-
ham sekä Munchkin. Pääosa tuotteisiin tutustumisesta tapahtui kesäkuun 2017 aikana jär-
jestämissäni lautapeli-illoissa. Koska opinnäytetyöhön kuuluu myös käytännön toteutus,
tuodaan markkinoilla olevia tuotteita käsitellessä esille myös havaintojani ja kokemuksiani,
sillä omakohtaiset kokemukset vaikuttivat käytännön toteutuksena tehdyn prototyypin kehi-
tyksessä tehtyihin valintoihin.

2.1 Haastateltavien näkemyksiä markkinoista ja kuluttajien suhtautumisesta so- velluksiin

Mobiilisovellukset ovat uusi ilmiö harrastuksessa, jonka laajeneminenkin on itsessään uusi
ilmiö. Vuodesta 2010 vuoteen 2014 lautapelien myynti kasvoi 25-40 prosentin vuosivauh-

dilla ja uusia nimikkeitä julkaistaan vuosittain tuhansia (Duffy 2014). Pitkän linjan harrastajat saattavat suhtautua mobiilisovelluksiin epäluuloisesti, ajatellen elektroniikan mahdollisesti rikkovan lautapelien ”sielun” (Kotry 2017). Toisaalta uudella asiakaskunnalla ei ole mielikuvaa näistä syvälle juurtuneista perinteistä. Varovaisen suhtautumisen ovat huomanneet myös haastattelemi alan toimijat: Kotry (2017) ja Hognon (2017) kohtasivat kummatkin epäluuloja harrastajilta, jotka eivät olleet kokeilleet heidän pelejään. Hognon (2017) esittää yhdeksi syyksi pelaajien skeptisyyden digitaalisia laitteita kohtaan heidän harrastuksessaan. Positiivisia reaktiota Hognon (2017) sai harrastajilta, jotka pitivät älylaitteen mahdollistamista uusista mekaniikoista.

Sekä Hognon (2017) ja Kotry (2017) kertovat harrastajien suhtautumisen muuttuneen pelien kokeilemisen myötä. Kotry (2017) kertoo olevansa iloinen lukiessaan nettikommentteja ja arvioita, joissa harrastajat kertovat muuttuneesta suhtautumisestaan Alchemists-peliä kohtaan. Myös Hognon (2017) on huomannut, että pelin esittelemine kuluttajille erilaisissa tilaisuuksissa on paras tapa karkottaa ennakkoluuloja. Kun pelaaja saa kokeilla World of Yo-ho -peliä itse, hän ymmärtää, ettei älylaitteen mukana oleminen ole vain päälle liimattu temppu (Hognon 2017).

Kumpaakin peliä, Alchemists ja World of Yo-Ho, voi kuitenkin pelata myös ilman, tai vähemmällä määrällä, laitteita. Kysyttäessä, miksi Alchemists tarjoaa mahdollisuuden pelata ilman sovellusta, Kotry vastaa seuraavasti:

Päätimme sisällyttää tämän mahdollisuuden yhdessä CGE:n, pelin julkaisija, kanssa yhdestä syystä: mobiilisovellusta käyttävä lautapeli oli uusi juttu, eikä meillä ollut ideaa siitä, kuinka ihmiset siihen suhtautuisivat. Osasimme odottaa osan ihmisistä ajattelevan sen olevan hieman kiistanalaista, koska jotkut ihmiset eivät välttämättä omista sopivaa mobiililaitetta sovelluksen pyörittämiseen, tai osa saattaa argumentoida, etteivät he pidä lautapeleistä, joihin on yhdistetty modernia teknologiaa.

Tällä vaihtoehdolla (pelin pelaaminen ilman sovellusta) peli ei ole riippuvainen sovelluksesta, joten meillä on pätevä vastargumentti tällaista kritiikkiä vastaan: voit pelata peliä ilman sovellusta, jos haluat. Se vaatii ylimääräisen ihmisen, joka ei osallistu pelaamiseen. Kyllä, se ei ole erityisen miellyttävää, sen vuoksi tarjoamme sovellusta vaihtoehdoksi. Valinta on pelaajalla. (Kotry 2017.)

World of Yo-Ho:ta ei pysty pelaamaan täysin ilman mobiililaitetta mutta kaikkien pelaajien ei tarvitse sellaista omistaa. Hognon perustelee mahdollisuutta pelata peliä yhdellä laitteella seuraavasti:

Alusta asti peli suunniteltiin pelattavaksi 2-4 pelaajalla, jolla kullakin olisi oma laitteensa. Mutta halusimme, että valmius pelata World of Yo-Ho:ta on mahdollisimman monella, varsinkin perheillä. Eikä kaikilla perheenjäsenillä välttämättä ole älypuhelinta. (Hognon 2017.)

Hognon myöntää, että yhdellä laitteella pelatessa osa pelin taidosta katoaa, mutta pitää mahdollisuutta silti tärkeänä. Kehityksessä otettiin myös huomioon yleinen ilmiö: vanhemmat antavat vanhat puhelimensa lapsilleen hankkiessaan itse uuden laitteen. Hognon kertookin kehittäjien nähneen erityistä vaivaa varmistukseen sovelluksen toimivuuden myös vanhemmilla laitteilla käyttäen esimerkkinä vanhaa iPhone 3GS -puhelintaan. (Hognon 2017.)

Kysyttäessä sovellusten tulevaisuudesta lautapeliin piirissä ei kummallakaan ole varmaa vastausta. Hognon (2017) näkee mobiilisovelluspelit uutena kategoriana lautapeli markkinoilla. Kotry puhuu ”uudesta materiaalista” verraten ohjelmistoja paperiin, puuhun ja muoviin:

Joitain asioita, joita voi tehdä yhdestä (materiaalista), ei voi tehdä toisesta. Ei ainakaan samoilla kustannuksilla. Toivon, että suunnittelijat näkevät elektroniikan vain yhtenä materiaalina, jolla peliin voi lisätä asioita, joita ei voi toteuttaa paperilla, muovilla tai puulla. Ei sitä tietenkään tarvitse käyttää jokaisessa pelissä, mutta se antaa sinulle pelisuunnittelijana enemmän mahdollisuuksia. - - Olen erittäin kiinnostunut siitä, mitä käyttöä muut luovat mielet keksivät tälle uudelle ”materiaalille”. (Kotry 2017.)

Yksi tällainen luova mieli on Jouni Jussila, jonka Playmore Games -yritys kehittää uutta Dized-sovellusta, jolle kerättiin joukkorahoituskampanjalla tukea yli 150 000 dollaria (Indiegogo 2017). Tuote pyrkii minimoimaan kuluttajilta lautapeliin sääntöjen opetteluun kuluva ajan opettamalla pelit sovelluksen avulla.

Mobiiliohjeista hyöttyä erityisesti sellaiset pelit, joiden sääntöjen opettelu on pelaajille hankalaa. Tämä voi johtua hankalasti ymmärrettävästä pelimekaniikasta, huonosti tehdystä ohjekirjasta tai yksinkertaisesti pelin monimutkaisuudesta. Monimutkaisemmat pelit tulevat hyötymään tutoriaaleista yksinkertaisia pelejä enemmän, koska niissä etukäteisopetteluun määrä jää suhteessa paljon pienemmäksi. (Jussila 2017.)

Jussila (2017) kertoo Dized sovelluksen saaneet erittäin positiivisen vastaanoton ja luotto markkinoiden kasvuun on vahva, eihän yritys muuten sijoittaisi markkinoihin aikaa taikka rahaa. Visioita löytyy myös opetussovelluksen ulkopuolelle:

Mobiilisovelluksen avulla voidaan herättää lautapelit eloon sellaisilla sisällöillä, joita peleissä ei ole vielä paljoa käytetty. Nämä ovat esimerkiksi äänimaailman ja animaation keinoin tehtäviä asioita. Myös tekoäly tuo peleihin aivan uudenlaisen kulman. (Jussila 2017.)

2.2 Tutustuminen markkinoilla oleviin lautapeleihin

Tavoitteena oli testata mahdollisimman laajalti erilaisia pelejä. Alkuperäisestä 30 eri tuotteen listasta valittiin kuusi, jotka edustivat erilaisia lähestymisiä sovelluksen hyödyntämiseen ja lautapeliharrastukseen. Mukana on kevyitä, koko perheelle soveltuvia, tuotteita ja monituntisia harrastajien pelejä. Osa tuotteista vaatii sovelluksen, toisissa peleissä sovellus on vapaaehtoinen vaihtoehto, joka korvaa joitain pelimekaniikkoja, tai täysin uuden mekaniikan tuova lisä.

Muitakin kriteerejä valintaprosessissa oli. Pelin tuli olla saatavilla helposti testauskäyttöön: mikäli useampi peli edusti samaa osa-aluetta, suosittiin valinnassa peliä, joka löytyi omista tai muiden paikallisten harrastajien kokoelmista. Mukaan valikoitui myös pelejä, jotka hankittiin juuri tätä opinnäytetyötä varten.

Testatuista sovelluksista kaikki hankittiin tätä opinnäytetyötä varten. Myös sovelluksen tuli siis olla saatavilla. Sovelluksia testattiin Lenovo Yoga Tab 3 -tabletilla, johon viitataan jatkossa ”testilaitteena”, sekä testaajien henkilökohtaisilla matkapuhelimilla.

Tärkein, vaikkakin valintoihin vähiten vaikuttanut, kriteeri oli oma kiinnostukseni. Tutkimuksen lisäksi olemassa oleviin tuotteisiin tutustuminen oli merkittävää käytännön toteutuksena tehtävän tuotteen kannalta. Niinpä testattavaksi valikoitui pelejä, jotka kiinnostavat minua itseäni ja potentiaalisesti inspiroisivat omaa luovaa prosessiani. Tämän vuoksi sisälsin jokaisen testattavan tuotteen yhteyteen myös omia mielipiteitäni kustakin pelistä.

Tässä luvussa käsittelen ja tarkastelen valitsemiani pelejä. Tarkastelen pelejä kolmella tavalla: ensiksi kuvaan pelikokemuksen, minkä jälkeen tiivistän pelin sovelluksen toiminallisuuden ja roolin yhtenäisten kriteerien pohjalta. Tarkasteltavat kriteerit ovat: sovelluksen toiminnallisuus, sovelluksen pakollisuus, tarvittavien laitteiden määrä, millaisille alustoille sovellus on saatavilla, sovelluksen maksullisuus sekä sovellukseen saatavilla oleva lisä sisältö. Lopuksi kerron oman mielipiteeni ja esiin nousseita huomioita pelistä ja sovelluksen toimivuudesta.

2.2.1 Alchemists

Alchemists on worker replacement ja päättely -mekaniikkoja käyttävä lautapeli, joka hyödyntää salaisen tiedon ylläpitämisessä mobiilisovellusta (BoardGameGeek 2017b). Pelin suunnittelija Matúš Kotry (2017) kertoo haastattelussa hänen tavoitteenaan olleen suunnitella peli, joka sisältäisi Mastermind -pelistä tuttuja elementtejä, kuten päättelymekaniikan ja epäsymmetrisen roolin salaisen tiedon ylläpitäjälle. Alchemists on BoardGameGeek-sivuston ylläpitämässä tietokannassa sadan parhaiten arvostellun tuotteen joukossa (BoardGameGeek 2017f).

Pelaajien tavoite on selvittää mitkä ”kemialliset kaavat” sovellus on satunnaisesti määritellyt kullekin kahdeksasta ainesosasta. Testaaminen tapahtuu yhdistämällä kaksi ainesosaa taikajuomaksi, joita on 7 erilaista, ja merkitsemällä lopputulos ylös. Kun pelaaja on testannut useita eri yhdistelmiä, hänellä tulisi olla kohtuullisen varma kuva siitä, mitä ”kemiallista kaavaa” kukin ainesosa vastaa. Testaaminen tapahtuu kuvaamalla sovelluksessa, mobiililaitteen kameraa käyttäen, kaksi ainesosakorttia. (Czech Games Edition 2014.)

Pelin aikana testejä voi suorittaa useissa worker replacement -mekaniikan pisteissä, joille on sovelluksessa jokaiselle oma toimintonsa. Pelaajat kilpailevatkin siitä, kuka onnistuu ensimmäisenä päättämään oikeat vastaukset, ja pyrkivät samalla löytämään virheitä muiden pelaajien teorioista. (Czech Games Edition 2014.)

Sovelluksen rooli ja sisältö: Alchemists

Alchemists käyttää sovellusta salaisen tiedon ylläpitämiseen. Sovellus generoi salaisen tiedon ja vastaa pelaajien kysymyksiin salaisesta tiedosta (BoardGameGeek 2017b). ”Kysymyksiä” pelaajat kykenevät esittämään suorittamalla erilaisia testejä. Yleensä testit koskevat pelaajien keräämiä, pahvisia, ainesosakortteja, jotka pelaaja voi testii suorittaessaan rekisteröidä sovellukseen käyttäen laitteensa kameraa.

Sovellus ei ole pakollinen, vaan peli sisältää komponentit pelin pelaamiseen myös ilman mobiililaitetta. Sovellusta voi pelin aikana käyttää niin monella laitteella kuin haluaa, sillä se ei sisällä verkko-ominaisuuksia. Laitteet synkronoidaan syöttämällä yhteinen merkkirivi, jonka pohjalta kaikki ohjelmat generoivat identtisen salaisen tiedon.

Alchemists: Lab Equipment -sovellus on ladattavissa Android- ja iOS-käyttöjärjestelmällisille mobiililaitteille niiden sovelluskauppapaikoilta. Sovellus on ilmainen ja siihen on päivitetty lisäominaisuuksia Alchemists: The King’s Golem -lisäosaa varten. The King’s Golem on erillinen fyysinen tuote, joka laajentaa fyysistä peliä. Sovelluksessa on myös mahdollista valita Apprentice- ja Master-pelivarianttien välillä. Apprentice on tarkoitettu ensimmäisille pelikerroille perusmekaniikkojen opettelemiseen Master-variantin tarjotessa ”täyden” pelikokemuksen. Sovelluksen variantit vaikuttavat myös käytettäviin fyysisiin komponentteihin: esimerkiksi pelilaudasta on kaksi eri versiota käytettäviksi Apprentice- ja Master-varianttien kanssa.

Tehtyjä huomioita: Alchemists

Pelistä jäi testaamisen jäljiltä positiivinen mielikuva. Se on monimutkainen aloittaa, koska sääntökirja on laaja ja monimutkainen, mutta ensimmäisen kierroksen jälkeen peli eteni joutuisasti. Tällä tarkoitan sitä, että jokaisen toiminnon selittäminen sääntökirjan avustuksella vei noin puolitoista tuntia, mutta kun peli vihdoinkin alkoi, kullakin pelaajalla oli runsaasti tekemistä. Kukaan ei joutunut odottamaan omaa vuoroaan pelin suunnittelun taikka säännöistä syntyneen epäselvyyden vuoksi.

Sovellus toimii mielestäni loistavasti: testilaite tunnisti kortit niiden ympäristöstä ilman ongelmia, käyttöliittymä on selkeä ja usean laitteen käyttäminen samassa pelissä on sujuvaa. Pelin säännöt sisältävät hyviä vinkkejä siihen, mitä sovelluksen kertomista tuloksista voi päätellä. Pelata voi myös ilman sovellusta, mutta itse en ymmärrä miksi kukaan näin tekisi. Sovellukseton pelitapa vaatii yhden ylimääräisen henkilön järjestelemään ja ylläpitämään salaista tietoa, mikä vaikuttaa tehtävänä tylsältä: henkilö vain vastaa pelaajien kysymyksiin. Ilman sovellusta pelaaminen lisää päättelymekaniikan inhimillisen virheen riskiä suunnattomasti. Kotry (2017) kertoo haastattelussa sovelluksettoman pelitavan lisäämisen olleen hänen ja pelin julkaisijan päätös, jonka syitä käsitellään luvussa 3.

2.2.2 Dead of Winter: A Crossroads Game

Dead of Winter -lautapelin ovat suunnitelleet Jonathan Gilmour ja Isaac Vega. Dead of Winter on zombi-teemainen yhteistyöpeli petturimekaniikalla, eli pelaajat työskentelevät ryhmänä kohti heidän yhteistä tavoitettaan mutta yksittäisellä pelaajalla saattaa olla salainen tavoite sabotoida muita pelaajia heidän huomaamattaan. (BoardGameGeek 2017c.)

Pelissä kukin pelaaja aloittaa ohjaamalla kahta hahmoa post-apokalyptisessä selviytymistarinassa. Pelaajat muodostavat hahmoillaan eristyksissä olevan yhteisön, joka pyrkii säännöstelemään resursseja, zombien piirittäessä heidän turvapaikkaansa, ja löytämään uusia resursseja tutkimalla läheisiä rakennuksia. Hahmon siirtyessä rakennuksesta toiseen, joutuu pelaaja heittämään noppaa määrittämään sitä, selviääkö hahmo matkasta vai saako hän paltuman. Tai ehkä hahmo tulee zombilauman yllättämäksi ja poistuu pelistä lopullisesti. Dead of Winter: A Crossroads Game on BoardGameGeek-sivuston ylläpitämässä tietokannassa sadan parhaiten arvostellun tuotteen joukossa (BoardGameGeek 2017f).

Pelin keskeinen erikoisuus on Crossroads-niminen tarinankerronnallinen mekaniikka, jossa vuorossa olevan pelaajan oikealla puolella istuva pelaaja nostaa erillisestä crossroads-pakasta kortin ja vahtii täyttyvätkö kortissa määritellyt ehdot pelaajan vuorolla. Ehto voi olla esimerkiksi ”pelaajan ohjaama hahmo liikkuu paikkaan x”, ”hahmo x on pelissä” tai ”ruokavarasto on tyhjä”. Ehdon täyttyessä tapahtuu tarinallinen kohtaaus, jossa vuorossa

olevan pelaajan päätöksellä on pelillisiä vaikutuksia, kuten yhteisten resurssien menettämistä tai uusien hahmojen lisäämistä pelaajan ohjattavaksi. (Plaid Hat Games 2014.)

Sovelluksen rooli ja sisältö: Dead of Winter

Pelin vaihtoehtoinen mobiilisovellus korvaa crossroads-pakan, mutta on toiminnaltaan käytännössä identtinen: vuorossa olevan oikealla puolella istuva pelaaja ”nostaa” sovelluksessa virtuaalisen kortin ja vahtii kirjattua ehtoa. Ero pahvikortteihin on se, että virtuaaliversiossa teksti on jaettu useampaan osaan. Pahvikorttiin on kirjattu kaikki informaatio mutta sovelluksessa esitetään erikseen ehto, tapahtuma ja pelaajan päätöksen lopputulos. Tapahtuman kuvaus on myös ääninäytelty ja sovellus soittaa taustameluna myrskyn ääniä korttien välillä. (Plaid Hat Games 2015.)

Dead of Winter: Crossroads App -sovellus on täysin vapaaehtoinen. Sovelluksen hyödyntämiseksi tarvitsee yhden Android- tai iOS-käyttäjärjestelmällisen mobiililaitteen. Sovellus maksaa noin yhden euron. Sovellukseen on päivitetty lisäsisältöä tukemaan pelin The Long Night -lisäosaa. The Long Night on itsenäinen lisäosa, eli sitä voi pelata joko alkuperäisen pelin kanssa tai ilman. Sovellus sisältää asetukset A Crossroads Game- ja The Long Road -osien erilaisille yhdistelmille. Tämän lisäksi sovelluksen voi asettaa huomioimaan erilaisia peliin julkaistuja promootiokortteja.

Tehtyjä huomioita: Dead of Winter

Dead of Winter on pelimekaniikallisesti yksi henkilökohtaisia suosikkejani, sillä crossroads-mekaniikka on mielestäni hieno tapa lisätä peliin tarinallisia sattumia vaatimatta pelaajilta suurta panostusta. Nämä sattumat ovat yksi tekijöistä, jotka osaltaan muodostavat jokaisesta pelikerrasta omanlaisensa kokemuksen.

Sovellus on mielestäni pieni parannus pahviseen verrokkiinsa, sillä ainakin omassa peliporukassamme pelaajilla on taipumus lukea itseksensä kortin sisältöä etukäteen ennen ehdon

täyttymistä. Tästä seuraa usein keskusteluja kuten ”olipa hyvä, että valitsit noin, sillä näin olisi käynyt muuten”. Sovellus karsii tällaista turhaa informaatiota. Peliporukassa, jossa kukaan ei ole englannin kielen natiivipuhuja, myös tarjottu ääninäyttely on suuri plussa. Miinuksena mainittakoon se, että tabletti-laitteen kierrättäminen ympäri pöytää ei tunnu yhtä luontevalta, kuin korttipakan pitäminen pöydän keskellä.

2.2.3 World of Yo-Ho

World of Yo-Ho on piraattiteemainen lautapeli, joka pohjaa älypuhelimien käyttämiseen pelinappuloina. Minulla oli mahdollisuus haastatella pelin luoneen Volymique-studion teknistä johtajaa Julien Hognonia, joka on vastuussa World of Yo-Ho sovelluksen kehityksestä ja osallistui myös pelisuunnitteluun (Hognon 2017).

World of Yo-Ho -pelissä purjehditaan satamasta satamaan suorittaen tehtäviä, hankkien varusteita ja keräten voittopisteitä. Yhden pelaajan saavutettua ennalta määritellyn pisterajan, peli loppuu ja kyseinen pelaaja julistetaan voittajaksi. Puhelinta siirtäessä ohjelma tunnistaa liikkeen ja ”siirtää” itseään vastaavasti, jotta puhelimen ruudulla näkyy jatkuvasti pelaajan laivan lisäksi osa ”pelilautaa”. Laivan ympärille on lisätty animaatioilla aallokkoa, kaupunkeja ja muita kohteita, joiden kanssa pelaaja voi vuorovaikuttaa. (Vasel 2015.)

Kukin pelaaja voi myös poimia puhelimensa ylös laudalta, jolloin ruudulta voi nähdä muilta pelaajilta salattua informaatiota, kuten laivan varusteet ja suoritettavat tehtävät. Hognonin mukaan salainen ja julkinen tieto jakautui luonnollisesti: sen lisäksi, että salattu ja julkinen informaatio esitetään pelaajan omalla laitteella, riippuen laitteen sijainnista, myös muiden pelaajien laitteet laudalla ovat osa julkista informaatiota. Pelaaja tekee päätöksensä myös muiden alusten sijainnin ja määränpäänsä perusteella. (Hognon 2017.)

Toisten alusten kanssa voi myös taistella. Laivojen ollessa vierekkäisissä ruuduissa, voi pelaaja käynnistää taisteluminipelin, jossa pelaajat käyttävät resursseja tehdäkseen vastustajaansa vahinkoa. Taisteluminipelin käynnistyessä pelaajat poimivat laitteensa ja näin toisiltaan salassa valitsevat resurssit, esimerkiksi tykinkuulat, jotka haluavat taistelun aikana

käyttää. Kummankin pelaajan suoritettuaan valintansa puhelimet lasketaan takaisin laudalle ja taistelun kulku demonstroidaan laitteiden ruuduilla animaatioiden avustuksella. (Vasel 2015.)

Sovelluksen rooli ja sisältö: World of Yo-ho

Sovellus käsittää käytännössä koko pelikokemuksen. World of Yo-ho -lautapeliä voi pelata käyttäen yhtä laitetta pelaajaa kohden tai vain yhdellä laitteella. Mikäli jokainen pelaaja käyttää omaa laitettaan, laitteet ovat suurimman osan ajasta pelilaudalla merkitsemässä pelaajan sijaintia. Pelaaja nostaa laitteen ylös vain, kun jokin toiminto niin vaatii tai hän haluaa katsoa salaista tietoa omasta aluksestaan. Jos käytetään vain yhtä laitetta koko pelissä, pelaajien sijainti merkitään pahvisilla komponenteilla ja yksittäinen mobiililaitte kiertää pelaajien käsissä pelijärjestyksen mukaisesti.

Ilman sovellusta peliä ei voi pelata. Sovellus on saatavilla Android- ja iOS-käyttöjärjestelmällisille mobiililaitteille. Pelataksaan monilaitteista versiota, tulisi laitteiden vastata kooltaan älypuhelimia. Laitteet kommunikoivat keskenään langattoman lähiverkon välityksellä. Yhden laitteen variantti toimii myös tabletilla. Sovellus on ilmainen ja siihen on julkaistu ilmaista lisäsisältöä päivitysten muodossa (Volymique 2016).

Tehtyjä huomioita: World of Yo-ho

Pelin toteutus on mielestäni onnistunut ja uniikki, en ole nähnyt tai kuullut vastaavasta, puhelimia pelinappuloina käyttävästä, toteutuksesta. Peli ei itsessään ole erityisen monimutkainen, suurin kynnys pelaamiseen on englanninkielinen käyttöliittymä, mutta kyseessä onkin selkeästi koko perheelle suunnattu tuote. Peli ei myöskään kannusta pelaajien väliseen vuorovaikutukseen, pois lukien muutamat taisteluun yllyttävät tehtävät, vaan painopiste on nimenomaan meren seilaamisella ristiin rastiin. Muiden pelaajien jahtaaminen, ja heitä vastaan taisteleminen, on mahdollista, mutta tällöin kärsii aina vahinkoa myös itse (Vasel 2015).

Yhden laitteen variantti on pelikokemuksena selkeästi heikompi. Suuri osa pelin viehätystä on laudalla makaavien mobiililaitteiden animaatioilla luoma tunnelma. Puhelimen liu'uttaminen pelilaudalla, käyttäen liiketunnistusta, on sekin vaikuttavaa. Niinpä näiden ominaisuuksien riisuminen vie osan pelin hohdosta. Aliluvussa 2.1 Hognon kertoo syistä tämän ”riisutun” version lisäämisen taustalla.

Puhelinsovelluksen lisäksi pelissä on niukasti fyysisiä osasia verrattuna perinteisempiin lautapeleihin: fyysinen laatikko sisältää pelilaudan lisäksi vain muistutuskortteja ja imukuppieläimiä (Volymique 2015). Näistä vain pelilauta on tarpeellinen muun sisällön ollessa nopea keino tarkastaa esimerkiksi aluksien ominaisuuksia tai vain puhtaasti somistuksellisia lisä. Kaiken pelisisällön keskittäminen mobiilisovellukseen mahdollistaa kuitenkin sen, että pelin opetteluun kuluva aika on minimaalinen: pelaamisen voi aloittaa heti laatikon avattuaan, kunhan sovellus on ladattuna. Sovellus sisältää mahdollisuuden pelata ohjeiden avustamana mutta mielestäni pelin oppii parhaiten pelaamalla. Esimerkiksi erilaisten tavareiden erot ja toiminnallisuudet voi oppia vain kokeilemalla sovelluksen sisällä, erillistä ohjekirjaa ei ole.

Hognon (2017) esitti haastattelussaan lisäsisällön tuottamiseen liittyen erittäin mielenkiintoisen näkökulman.

Peli sisältää niin fyysisiä kuin digitaalisia osasia, joten ajattelimme, että meille, jotka olemme alun perin ohjelmistokehittäjiä, on helpompi pitää fyysinen sisältö muuttumattomana ja päivittää sen sijasta sovellusta. (Hognon 2017.)

Ohjelmistopäivityksellä voisi myöskin tehdä muutoksia pelaajien palautteen perusteella. Hognon (2017) kertoo kehittäjien lisänneen sovellukseen päivityksellä tarkempia koordinaatteja tehtävien päämäärille, sillä pelaajat käyttivät liikaa aikaa kohteiden etsimiseen kartalta. Näkökulma on mielenkiintoinen, sillä tällaista lähestymistapaa voitaisiin soveltaa myöskin opinnäytetyön käytännön toteutuksen jatkokehityksessä.

2.2.4 Mansions of Madness: Second Edition

Mansions of Madness: Second Edition on osa Fantasy Flight Gamesin julkaisemaa, H.P. Lovecraftin kirjallisuuteen pohjaavaa, tuotesarjaa (Fantasy Flight Games 2017a). Pelissä joukko etsiviä päätyy tutkimaan kartanoa, jossa tapahtuu outoja asioita. Mansions of Madness -pelin ensimmäisen painoksen suunnitteli Corey Konieczkan (Fantasy Flight Games 2017b). Toisen painoksen suunnitteli Nikki Valens (BoardGameGeek 2017d). Mansions of Madness: Second Edition on BoardGameGeek-sivuston ylläpitämässä tietokannassa sadan parhaiten arvostellun tuotteen joukossa (BoardGameGeek 2017f).

Järjestämässäni lautapeli-illassa pelasimme ensimmäisen kampanjan, jonka on tarkoitus toimia kevyempänä tutustumisena pelin maailmaan ja mekaniikkoihin. Syötimme valitsemamme hahmot sovellukseen ja jaoimme sovelluksen ilmoittamia tavaroita kuvaavat pahvikortit. Sovellus antoi kampanjalle lyhyen ääninäytellyn alkumonologin sopivalla kuvituksella, jonka jälkeen se esitteli ensimmäisen huoneen sisältöineen. Pelaajien vastuulle jää etsiä vastaavat fyysiset komponentit.

Toisin kuin pelin ensimmäisessä muodossa, jossa ”ulkopuolisen” pelaajan tuli valmistella pelin alue ja siihen sijoitetut esineen ennalta, suorittaa Second Edition:ssa sovellus pelialueen ylläpidon. Sovellus antaa ohjeet huone kerrallaan sitä mukaa, kun pelaajat liikkuvat läpi huoneisiin merkityistä ovista. Myöskään tavaroita tai vihollisia ei tarvitse sijoittaa valmiiksi, vaan pelaajan tutkiessa esimerkiksi lipastoa, klikkaa hän vastaavaa lipastoa sovelluksessa ja sovellus kertoo, mitä tavaroita lipastosta mahdollisesti löytyy. Samoin toimii myös vuorovaikutus eri hahmojen kanssa: mikäli pelaaja on laudalla oikeassa ruudussa, voi hän klikata laitteen ruudulta oikeaa kuvaketta. Tämä voi tuoda esiin myös kevyitä pulmia tai dialogivaihtoehtoja.

Tässä vaiheessa on hyvä todeta, että sovellus ei pidä kirjaa pelaajien pitelemistä tavaroista, pelaajien sijainnista tai muista fyysisen laudan tapahtumista. Kampanjat voisi siis hyvin selata sovelluksessa läpi peliä omistamatta. Mutta kyseessä on pitkälti yhteistyöpeli ja pelaajat haluavat ”aidon kokemuksen”, joten sovelluksen ”huijaaminen” ei ole ongelma.

Laudan ja sen sisällön lisäksi applikaatio huolehtii vihollisten liikkeistä ja näitä vastaan taistelemisesta. Sovellus ei koskaan tiedä, missä jokin vastustaja tai pelaaja on, mutta antaa ohjeita kuten ”Liikuta vihollista x kohti pelaajaa y kaksi ruutua, mikäli mahdollista”. Pelaajat voivat myös taktikoida näiden sääntöjen puitteissa vapaasti, mikäli ehdot täyttäviä vaihtoehtoja on useampia. Samoin tapahtuvat myös vastustajien hyökkäykset: mikäli sovelluksen antama ehto täyttyy, esimerkiksi ”pelaaja on viereisessä ruudussa”, pelaajat toteuttavat vihollisen hyökkäyksen sovelluksen ohjeiden mukaisesti. (Fantasy Flight Games 2017c.)

Pelaajat voivat vuorollaan hyökätä vihollisiin valitsemalla näiden kuvakkeen sovelluksesta. Tässä vaiheessa sovellus kysyy, millä tavalla pelaaja haluaa hyökätä. Vaihtoehtoina ovat erilaiset pelaajan aiemmin mahdollisesti keräämät tavarat tai paljaat nyrkit. Kun valinta on tehty, sovellus kertoo pienen tarinan muodossa, kuinka pelaajan hahmo vihollista pyrkii vahingoittamaan. Tarinan jälkeen sovellus pyytää pelaaja suorittamaan esimerkiksi vahvuustestin, jossa pelaaja heittää hahmonsa vahvuus-attribuutin määrittelemää määrää noppia ja pyrkii ylittämään testin onnistumisrajan. Erilaisia testejä on useita ja sovelluksen tuoma vaihtelevuus ja yllätyksellisyys ovat ehdottomasti sen suurimpia vahvuuksia.

Sovelluksen rooli ja sisältö: Mansions of Madness

Mansions of Madness -sovellus sisältää huomattavan osa pelin ominaisuuksista. Sovellus hoitaa kaikki tehtävät, joita pelin ensimmäisessä painoksessa hoiti ulkopuolinen ihminen. Näihin tehtäviin kuuluu muun muassa pelilaudan ylläpito, vihollisten käyttäytyminen ja tarinalliset elementit, kuten neutraalien hahmojen kanssa keskusteleminen. Sovellus on pakollinen osa Second Edition -painosta.

Pelin aikana sovellusta käytetään yhdellä laitteella. Mansions of Madness sovellus on saatavilla Android- ja iOS-käyttöjärjestelmällisille mobiililaitteille, sekä Windows- ja OS X -käyttöjärjestelmällisille tietokoneille. Sovellus on ilmainen mutta sisältää maksullista lisäsisältöä uusien tarinakampanjoiden muodossa.

Sovellus sisältää asetukset Second Edition -painoksen fyysisten lisäosien komponenttien huomioimiseksi. Sovellukseen voi myös merkitä omistavansa ensimmäisen painoksen peruspelin tai lisäosia, jolloin sovellus huomioi ja käyttää näiden fyysisiä komponentteja. Ensimmäisen ja Second Edition -painoksen eri osien lisääminen avaa sovellukseen uusia tarinallisia kampanjoita ja pelattavia hahmoja. Ne saattavat myös tuoda variaatiota jo avattuihin tarinallisiin kampanjoihin.

Tehtyjä huomioita: Mansions of Madness

Pelistä jäi itselle hyvin positiivinen mielikuva. Minulla ei ole kokemusta ensimmäisestä painoksesta, mutta olen antanut itseni ymmärtää, että kyseessä on huomattavasti raskaampi peli järjestelemisen ja pelin hallinnan osalta. Nähdäkseni juuri näitä ongelmia toinen painos pyrkii sovelluksella korjaamaan. Sovellus toimi mielestäni loistavasti poistaen huomattavan osan pelin valmistelemiseen kuluva ajasta ja pelin ylläpitämiseen vaaditusta työstä, enkä haluaisi pelata peliä ilman sitä.

Ryhmämme voitti testipelimme, eli saavutimme sovelluksen määrittelemän positiivisen lopputuloksen. Tämän sovellus kuitenkin piti piilossa loppuun asti, paljasten juonta ja talon tapahtumia pala kerrallaan. Sovelluksen tuomat juonenkerronnalliset mahdollisuudet ovatkin suuri osa pelin viehätystä.

Pelimme aikana sattui yksittäinen virhepainallus, mikä ei vaikuttanut lopputulokseen. Virhepainalluksia ei kuitenkaan voi peruuttaa, mikä poistaa houkutuksen perua huonoja päätöksiä.

2.2.5 Sheriff of Nottingham

Sheriff of Nottingham on bluffauspeli, jossa kukin pelaaja vuorollaan ottaa Nottinghamin sheriffin roolin. Muiden pelaajien tavoitteena on ”salakuljettaa” sheriffin ohi korteissa kuvattuja ”kiellettyjä” esineitä, jotka ovat voittopisteiden valossa arvokkaampia kuin muissa

korteissa esiintyvät yleiset elintarvikkeet. Muut pelaajat sijoittavat eteensä kädestään kortteja, joiden he kertovat olevan ”x määrä elintarviketta y”, esimerkiksi ”kaksi kanaa”. Sheriffi voi joko uskoa pelaajaa, jolloin pelaaja saa siirtää korttinsa sivuun odottamaan pisteenlaskua, tai tarkistaa pelaajan kortit. (Arcane Wonders 2016.)

Mikäli sheriffi tarkastaa pelaajan kortit pelaajan puhuessa totta, joutuu sheriffi korvaamaan pelaajalle kortteihin merkityn summan. Mutta mikäli pelaaja jää kiinni valehtelusta, hän joutuu maksamaan sheriffille. Sheriff of Nottinghamin ominaispiirteitä on se, että pelaajat saavat lahjoa sheriffiä pelin valuutalla tai korteillaan ennen kuin tämä tekee päätöksensä siitä, haluaako hän tarkistaa kortit vai ei. Lahjuksia voi ehdottaa myös kilpailijan korttien tarkastamisen puolesta. (Arcane Wonders 2016.)

Sovelluksen rooli ja sisältö: Sheriff of Nottingham

Pelin vaihtoehtoinen sovellus on lähinnä väline ajanottoon. Lahjonta ja neuvottelu -vaihe voidaan pelin sääntöjen mukaan kellottaa esimerkiksi kolmeen minuuttiin. Kellon pyöriessä sovellus myös soittaa tunnelmaan sopivaa äänimaailmaa ja humoristisia lentäviä lauseita. Sovelluksessa on myös työkalu pisteiden laskemiseen pelin päätyttyä sekä tilastointityökalu, mikäli pelaajat haluavat tallentaa pelinsä lopputuloksen. (Arcane Wonders 2017.)

Sovellus ei ole pakollinen ja sitä käytetään yhdellä laitteella. Sheriff of Nottingham -sovellus on saatavilla Android- ja iOS-käyttöjärjestelmällisille mobiililaitteille. Sovellus on ilmainen mutta jotkin ominaisuuksista ovat maksun takana. Alle kahdella eurolla avautuu lisää dialogia, mahdollisuus selata sovelluksen dialogipätkiä sekä tilastointityökalu.

Tehtyjä huomioita: Sheriff of Nottingham

Ajanottoon sovellus sopii mielestäni loistavasti. Jokainen sekuntikellosovellus ajaisi saman asian mutta tällöin menettäisi sovelluksen äänimaailman, joka sai aikaan muutaman naurahduksen lautapeli-illassa. Myös pisteenlaskuominaisuus toimii hyvin, vaikkakin voi olla

uudelle pelaajalle hieman sekava, sillä se sisältää pääpelin korttien lisäksi myös kaikki lisäosissa julkaistut kortit, jotka on nimetty osittain saman kaltaisesti. Esimerkiksi lisäsisältöineen pelissä on useita erilaisia omenia, jotka sovelluksen pisteenlaskussa voivat tarkkaamattomalta henkilöltä mennä sekaisin.

2.2.6 Munchkin

Munchkin on moderni kevyiden pelien klassikko, jonka pääpelistä on julkaistu jo lähes 30 erilaisilla teemoilla päällystettyä versiota (Steve Jackson Games 2017a). Peli on myös tunnettu useista lisätarvikkeistaan, joiden tarpeellisuus pelin kannalta on kyseenalainen. Esimerkkinä toimivat kirjanmerkit, laukut ja t-paidat, joilla kaikilla on virallinen vaikutus peliin, yleensä yhtä pelaajaa suosivalla tavalla (Steve Jackson Games 2017b). Tarjolla on myös virallinen mobiilisovellus (Steve Jackson Games 2017c).

Munchkinissa pelaajat aloittavat tasolta 0 tavoittelevat tasoa 10, jolle päästäkseen heidän tulee päihittää erilaisia hirviöitä. Hirviöitä päihitetään yksin tai yhdessä mutta tehtävän ulkopuolelle jätetyt pelaajat voivat vuorostaan vahvistaa hirviöitä pelaamalla kädestään erilaisilla efekteillä varustettuja kortteja. Tavoitteena on itse voittaa ja saada muut häviämään. (Steve Jackson Games 2014.)

Sovelluksen rooli ja sisältö: Munchkin

Sovellus pitää kirjaa pelaajan tasosta. Tämän lisäksi sovellus antaa pelaajalla yhden uniikin ja satunnaisen kortin käytettäväksi pelin aikana. Pelaaja voi käyttää korttinsa koska tahansa, mutta kortti on sitä parempi, mitä korkeammalla tasolla se ”nostetaan”. (Steve Jackson Games 2017c.)

Munchkin Level Counter -sovellus on erittäin vapaaehtoinen. Sovelluksen pelaaminen riippuu kustakin pelaajasta erikseen, sillä se on myös henkilökohtainen. Sovellus on saatavilla Android- ja iOS-käyttöjärjestelmällisille älypuhelimille. Sovellus on maksullinen. Sovellus

sisältää joitain ominaisuuksia myös muille saman julkaisijan peleille. Tämän lisäksi sovellus sisältää työkalut tasolaskimen kustomointiin, jotta ”pelaaja voi helposti luoda laskureita muihinkin peleihin” (Steve Jackson Games 2017c).

Tehtyjä huomioita: Munchkin

On mainittava, että Munchkin Level Counter on käsiteltävistä sovelluksista kallein, lähes neljä euroa, ja myös mielestäni heikoiten toteutettu: sovelluksen grafiikka ei skaalaudu tablettilaitteelle, joille se on saatavilla, vaikka sovellusta vain puhelimille markkinoidaankin. Graafinen ulkoasu on muutenkin testatuista sovelluksista mielestäni heikoin. Ominaisuuksiltaan se ei pärjää muille testatuille sovelluksille. Sovellus on käytännössä sähköinen tukkimiehen kirjanpito. Toki sovellus on testatuista myös vanhin: Google Play -kauppapaikan sivu on päivätty vuodelle 2013 mutta itse sovelluksen versio 1.1 on julkaistu 2009 (Steve Jackson Games 2017c).

En myöskään pidä siitä, että sovelluksen tuoman edun saa ainoastaan pelaaja, jonka laitteella tämä maksullinen sovellus on. Tämä on tietoinen ja sovelluksen kuvauksessa nimetty etu, jollaista en henkilökohtaisesti arvosta. Toki peli itsessään sisältää kortteja, joiden voisi sanoa olevan epätasapainossa, ja epäreilu etulyöntiasema on teemallisesti sopiva, mutta periaatteessa vastustan tällaisia maksullisia etuuksia. Pelillisten etuuksien avaaminen oikealla rahalla on mielestäni aina huonoa pelisuunnittelua. Myöskin kaikki numeraalisten arvojen seuraaminen onnistuu sovelluksella vain yhdeltä pelaajalta kerrallaan, joten sovelluksen tuoma hyötykin on rajallinen. Rajallisia ovat myös sovelluksen muihin peleihin liittyvät ominaisuudet, jotka ovat vain sama laskuri erilaisilla grafiikoilla.

2.3 Yhteenveto taustatutkimuksesta

Kuten osasin odottaa, ovat mahdollisuudet sovelluksien hyödyntämiseen lautapeleissä moninaiset. Markkinoilla oleviin tuotteisiin perehtymällä ja haastatteleamalla suunnittelijoita sain niitä näkökulmia, joita tätä opinnäytetyötä tavoittelin.

Kuluttajien suhtautuminen vaihtelee tuotteesta riippuen: hyvin toteutettu ja yleisesti arvostettu tuote saa varmasti paremman vastaanoton kuin tuote, johon sovellus ei tuota lisäarvoa. Koska arvostettujen toteutuksien määrä on vielä vähäinen, uskon kuluttajien suhtautumisen olevan vielä varovaista. Markkinat kasvavat kuitenkin jatkuvasti lautapeliin saralla, joten alan mobiilisovellustenkin lisääntyminen on väistämätöntä. Haastattelut loivat uskoa siihen, että kysyntää tällaisille tuotteille todellakin on, vaikka markkinat saattavat ajatusta vielä hieman vierastaa. Laadukkaat tuotteet kuitenkin voittavat kuluttajat puolelleen, tästä kertoo Dized-sovelluksen menestys ja useiden testattujen tuotteiden korkea arvostus harrastajien keskuudessa. Selvää on, että hyvin tehdyille tuotteille on kysyntää toteutustavasta riippumatta.

Ilmiön tarkastelemisesta opinnäytetyön muodossa on hyötyä alalle. Kuluttajien odotusarvojen ja tarjolla olevan teknologia tuomien mahdollisuuksien ymmärtäminen on ensisijaista, mikäli haluaa mukaan uusille ja kasvaville sovellusta hyödyntävien lautapeliin markkinoille.

Testatuista peleistä suurimman vaikutuksen sovelluksen hyödyntämisen saralla tekivät Mansions of Madness, World of Yo-Ho ja Alchemists. Tämä oli odotettavissa, olivathan nämä ainoat tuotteet, jotka on kehitetty lähtökohtaisesti sovelluksen kanssa pelattaviksi. Varsinkin Mansions of Madnesin tapa käsitellä tarinankerrontaa sovelluksen avulla on erittäin vakuuttavaa. Omassa toteutuksessa pyrin ottamaan huomioon myös Hognonin (2017) esille tuomaa mahdollisuutta pelin laajentamiseen digitaalisesti ilman fyysisistä julkaisua.

3 Käytännön toteutus: Modern Dating -lautapeli prototyyppi

Tässä luvussa käsitellään opinnäytetyötä varten kehitettyä Modern Dating -lautapelin prototyyppiä ja sen kehitysprosessia. Luvussa kuvaillaan, millaiseksi tämä sovellusta hyödyntävä lautapeli suunniteltiin sen työstämisen aluksi, jonka jälkeen käydään läpi muutoksia, joita

prototyypin testauksen pohjalta tehtiin. Lopuksi esitellään valmis prototyyppi ja sen komponentit. Luvussa käsitellään myös käytetyt työvälineet.

Prototyypin konsepti ei kuitenkaan syntynyt tyhjästä, vaan opinnäytetyöprosessin aikana käytiin läpi useita ideoita ja konsepteja, jotka lopulta muotoituivat ”Modern Dating” -lautapeliksi. Ajanjaksollisesti ideoiminen alkoi noin vuosi ennen opinnäytetyön valmistamista talvella 2016, jolloin haettiin opinnäytetyön aihetta, ja kehitettävä pelikonsepti viimein lyötiin lukkoon alkusyksyllä 2017.

Erilaisia peli-ideoita oli useita mutta ensimmäinen lopulliseen konseptiin viitannut ajatus oli tavallisiin pelikortteihin täysin pohjautuva pöytäroolipeli-järjestelmä, jota aluksi tarjosin opinnäytetyöni aiheeksi. Opinnäytetyön aiheen tarkennuttua sovellusta hyödyntäviin lautapeleihin kävin myös läpi useita konsepteja, joista osa hyödynsi muun muassa AR-tekniologiaa esimerkiksi alueenhallintamekaniikkojen toteuttamiseen.

Useista ideoista nousi kuitenkin yksi, joka sai inspiraatiotaan aiemmin suunnittelemani roolipelijärjestelmästä ja opinnäytetyötä varten tutustumistani lautapeleistä, kuten Mansion of Madness: Second Editionista. Tämä konsepti kulki nimellä PYLRPG, tai ”Push your luck role playing game”, ja hyödynsi runsaasti samoja mekaniikkoja, joita Modern Dating päättyi lopulta käyttämään.

Pelin laajuuden ja mekaniikkojen syvyyden vertailukohdaksi otettiin Zombie Dice -niminen kevyt push your luck -peli. Zombie Dice -pelissä pelaaja heittää kolme satunnaisesti valittua noppaa, siirtää sivuun pisteitä ja epäonnistumisia kuvastavat silmäluvut, täydentää kädessään olevat nopat taas kolmeen. Hän jatkaa heittämistä, kunnes päättää uusien noppien nostamisen sijasta päättää vuoronsa, tai kunnes hän heittää yhteensä kolme epäonnistumista vuoronsa aikana. Jos pelaaja lopettaa ajoissa, saa hän pitää vuorollaan keräämänsä pisteet, mutta epäonnistuessaan hän palaa pistemäärässä pisteeseen, josta vuorollaan aloitti. Kyseessä on hyvin yksinkertainen esimerkki push your luck -mekaniikasta. (BoardGameGeek 2017e.)

PYLRPG oli pitkään konsepti, jonka aioin opinnäytetyötä varten toteuttaa. Kyseessä oli geneeriseen fantasiamaailmaan sijoittuva push your luck -peli, jossa pelaajat keräsivät riviin erivärisiä kortteja ja pyrkivät muodostamaan näistä korteista ryhmiä, joilla ansaita pisteitä. Sovelluksen rooli, ja itse sovellus, oli lähes sama, kuin mitä Modern Dating -konseptin suunnitelmadokumentissa, ja aliluvussa 3.1.2, kuvataan. Tämän lisäksi oli tarkoitus hyödyntää QR-koodien lukemista.

PYLRPG sai osakseen jopa yhden pelitestauskerran, jossa näkyi PYLRPG:n juuret mainitussa pöytäroolipelikonseptissa, sillä idean testaaminen tapahtui käyttäen kahta pakallista pelikortteja, excel-taulukkoa ja sovelluksen prototyyppiä. Excel-taulukkoon oli kirjattu merkitys jokaiselle pelikortille ja näin peliä pystyi juuri ja juuri pelaamaan.

Itse en lopulta ollut kuitenkaan tyytyväinen PYLRPG-konseptiin. Se vaikutti tarvitsevan enemmän sisältöä, vaikka Zombie Dice -peliin verrattuna sisältöä oli runsaasti. Ero PYLRPG:n ja Zombie Dicen välillä oli kuitenkin paketin tiiviys: PYLRPG:n pelaaminen ei ollut miellyttävää muun muassa pelaajien pitkien vuorojen vuoksi. Pyörittelin paperilla erilaisia tapoja tuoda konseptiin mukaan enemmän fyysisiä elementtejä: ehkä kerättyjä kortteja voisi kerätä laudalle pelaajan edessä olevan rivin sijaan? Ehkä pelaajat voisivat matopelin tavoin asetella keräämiään kortteja ruudukkoon, estäen toisiltaan reittejä?

PYLRPG:n testaustuokiossa yksi testaajista vitsaili fantasiamaailmaan sijoittuneiden urotöiden vaikuttavan siltä, että yrittäisimme näillä urotöillä vakuuttaa linnanneitoja tai vastaisia tahoja. Kuukausia myöhemmin erilaisia ruudukoita tuijottaessani tämä palasi mieleeni ja palaset loksahelivat kohdalleen. Noista palasista syntyi idea Modern Dating -peliin, jossa pelaajat suorittavat fantastisia, ja valheellisia, urotekoja vakuuttaakseen henkilöitä deitailusovelluksessa. Sopimansa treffit he asettelisivat palapelin tavoin korttien muodossa kalenteria kuvastavaan ruudukkoon.

3.1 Suunniteltu tuote

Käytännön toteutuksen parissa työskentelemisen alkuvaiheilla luotu suunnitelmadokumentaatio, liite 10, kuvaa Modern Dating -nimisen lautapelikonseptin. Teemallisesti peli käsittelee modernia seurustelukulttuuria humoristisella otteella asettamalla pelaajat kilpailemaan siitä, kuka pystyy keräämään itselleen eniten treffejä viikon aikana. Suunnitelmadokumentti syventää tätä teemaa painottamalla pelaajien kertovan, niin pelissä kuin pelatessaan, liioiteltuja kertomuksia ja valheita itsestään.

Suunnitelmadokumentin mukaan kyseessä olisi mobiilisovellusta hyödyntävä lautapeli, joka sisältäisi sovelluksen lisäksi fyysisiä osia: kaksi korttipakkaa ja viikon mittaista kalenteria kuvaavan pelilaudan jokaiselle pelaajalle. Pelilaudoilla on suunnitelmadokumentin mukaan sarake jokaiselle viikon seitsemästä päivästä. Vaakasuunnassa kulkevat rivit kuvaavat eri kellonaikoja: maanantai aamu sijaitsee laudan vasemmassa ylänurkassa ja niin edespäin. Suunnitelmadokumentin mukaan fyysiset osat toteutettaisiin ”saatavilla olevista materiaaleista”.

3.1.1 Suunnitelmadokumentissa kuvatut pelimekaniikat

Suunnitellun tuotteen tärkeimmät pelimekaniikat ovat suunnitelmadokumentin mukaan korttien asetteleminen kalenteria kuvastaville pelilaudoille, push your luck ja pelaajakoh- taisten statistiikkojen säätäminen. Pelaajilla olisi numeroarvoisia attribuutteja, jotka kuvas- tavat erilaisia ominaisuuksia, joista saattaisi olla hyötyä treffeillä.

Pelaajat keräävät suunnitelmadokumentin mukaan kortteja pareissa: ensimmäinen kortti, Date-kortti, määrittelee fiktiivisen henkilön, jonka kanssa pelaaja pyrkii treffeille. Date-kortista ilmenee tämän fiktiivisen henkilön nimi sekä muiden mekaniikkojen osalta olen- naisia testejä ja bonuksia kuvaavia symboleja. Toinen kortti määrittelee aikarajat, eli sään- nöt korttiparin sijoittamisen pelilaudalla, ja ”treffeille” varattavan ajan, eli kuinka suuren alueen korttiparin tulee vähintään pelilaudalla peittää. Laudalle kortit asetettaisiin niin, että testejä sisältänyt kortti merkitsee alueen, tai ”treffien”, alkupistettä ja aikarajoitteet sisältä

kortti alueen loppua. Korttien asettelulla olisi merkitystä, sillä korteissa merkityt bonukset pelaaja saisi käyttöönsä vasta, kun kierros, jonka kohdalle kortti on asetettu, on pelattu. Pelaajien tavoite on kerätä mahdollisimman runsaasti kortteja, joten myös tilan käytön optimoiminen pelilaudalla on tavoitteellista.

Push your luck -mekaniikka liittyy suunnitelmadokumentin mukaan korttiparien keräämiseen ja pelaajien attribuutteihin. Pelaajien on tarkoitus kerätä korttipareja, tai ”treffejä”, suorittamalla erilaisia testejä omia attribuuttejaan vastaan. Mikäli testi epäonnistuisi, menettäisi pelaaja ”motivaatiopisteen” ja näiden pisteiden tippuessa nolnaan pelaaja mahdollisesti menettäisi aiemmin keräämiään kortteja. Jokaista korttiparia kohden suoritetaan testejä kahdessa kohdassa: ensiksi pelaaja kerää korttiparin pöydällä olevasta rivistä suorittamalla Date-korttiin merkityt testit, jonka jälkeen hän sijoittaa korttiparin pelilaudalleen. Myöhemmin vuorollaan pelaaja vielä suorittaisi yhden testin jokaista kierroksen, tai viikonpäivän, sarakkeeseen asettamaansa korttia kohden.

Pelaajakohtaiset statistiikat mahdollistaisivat erilaiset strategiat. Suunnitelmadokumentin mukaan pelaajat saavat muokata statistiikkojaan mieluisikseen pelin sovelluksessa. Mitä korkeampi arvo tietyllä statistiikalla, sitä varmemmin kyseistä statistiikkaa testaava testi onnistuisi.

3.1.2 Suunnitellun tuotteen sovellus

Suunnitelmadokumentissa kuvataan ratkaisu, jossa jokaisella pelaajalla on käytössä oma mobiililaitteensa ja kopio sovelluksesta. Sovelluksen suunniteltu rooli oli pitää yllä tietoa pelaajakohtaisista statistiikoista ja toimia keinona näihin statistiikkoihin pohjautuvien testien suorittamiseen. Suunnitelmadokumentin mukaan sovelluksessa olisi kaksi näkymää, joista ensimmäisessä pelaaja näkisi omat statistiikkansa ja toisessa suoritettaisiin testit. Näkymät, joissa testejä suoritettaisiin, jäljittelisi ulkoasultaan chat-palvelua pelin teeman mukaisesti. Kuvassa 1 on suunnitelmadokumentin liitteenä ollut suuntaa antava kuva suunnitellusta käyttöliittymästä, jossa sovelluksen ohjeistus on muotoiltu vastaanotettujen chat-

viestien muotoon. Pelaaja ”vastaa” viesteihin valitsemalla omassa puheakuplassaan testejä, joita haluaa suorittaa.

Testi Motivaatio:

Mitä haluat testata?

Työ Vapaa-aika Huumori Romantikka

Kerro kanssapelaajille jotain ”itsestäsi”

Pieni Keskisuuri Jättimäinen valhe ?

Mielenkiintoista! Mitä haluat testata?

Työ Vapaa-aika Huumori Romantikka

Kerro kanssapelaajille jotain ”itsestäsi”

Pieni Keskisuuri Jättimäinen valhe ?

En usko sinua! Mitä haluat testata?

Työ Vapaa-aika Huumori Romantikka

Kuva 1. Kuva suunnitellusta käyttöliittymästä.

Suunnitelmadokumentin mukaan sovellus ei hyödyntäisi verkko-ominaisuuksia. Pelaajien sovellukset eivät siis olisi tietoisia muista pelaajista, eivätkä vaikuttaisi toisiinsa. Mahdolliseksi jatkokehitysideaksi nimetään vain yhtä laitetta käyttävä versio sovelluksesta. Sovellus tulitisiin suunnitelmadokumentin mukaan toteuttamaan Unity-pelimoottorilla.

3.1.3 Kirjatut tavoitteet, kriteerit ja haasteet

Tavoitteita ja kriteerejä käsiteltiin yleisesti suunniteluun käytetyssä dokumentaatiossa, joita ovat muun muassa suunnitelmadokumentti, opinnäytetyön esittelemiseen luotu materiaali sekä kehityksen aikana luodut muistiinpanot. Yksi haaste, joka nostettiin esille, on tarve vakuuttaa pelaajat sovelluksen tarpeellisuudesta. Mikäli tarpeellisuutta ei pystytäisiin myymään kuluttajalle, voi sovellus näyttäytyä joillekin harrastajille negatiivisena asiana. Sovelluksen oikeuttaminen olikin yksi käytännön toteutuksen suurimmista tavoitteista ja haasteista.

Prototyypin kehittämisen minimitavoitteeksi määriteltiin pelattava prototyyppi, jonka säännöt on kirjattu selkeästi, ja jonka sovellus toimii testilaitteilla. Sääntöjen selkeys on tärkeää, sillä pelaamisen tulisi onnistua ilman pelin kehittäjää. Tavoitteeksi määriteltiin siis tiivistetyksi prototyyppi, jonka voisi esitellä esimerkiksi alan messuilla.

Yksi osa-alue rajattiin täysin opinnäytetyön laajuuden ulkopuolelle: pelin grafiikka. Tässä opinnäytetyössä ei ollut resursseja tai tietotaitoa tuottaa peliin grafiikkaa. Grafiikkaa tärkeämpää oli pelimekaniikkojen hiominen ja esitleminen.

Työskentelymenetelmien tavoitteeksi määriteltiin viikoittaiset iteraatiot, jotka sisältäisivät säännöllistä testaamista. Työskentelyn haasteiksi listattiin luovan työn tuomat haasteet, opinnäytetyön aikataulusuunnitelmassa pysyminen, stressi sekä epävarmuus siitä, syntykö käytännön toteutuksen prosessista tarpeeksi kirjallista materiaalia opinnäytetyöhön. Tekstin tuottamista ei pidetty ongelmallisena, kunhan ”on mistä kirjoittaa”.

3.2 Käytetyt työvälineet ja näiden valitsemisen perusteet

Opinnäytetyön käytännön toteutuksen tavoitteena oli tuottaa prototyyppi mobiilisovellusta hyödyntävästä lautapelistä. Prototyypin tulee esitellä tuotteen pelimekaniikkoja ja vakuuttaa testaajat sovelluksen tarpeellisuudesta ja tuomista hyödyistä. Prototyypin ulkoasua ei nostettu korkeaksi prioriteetiksi opinnäytetyön onnistumisen kriteerejä määritellessä.

Prototyypin kehittämiseen tavoiteltiin joustavuutta, jotta muutoksia pystyttäisiin suorittamaan helposti. Tämän vuoksi työvälineiden valinnassa suosittiin vaihtoehtoja, jotka olivat työn tekijälle entuudestaan tuttuja. Useat käytetyistä työkaluista ovat olleet käytössä läpi Karelia-ammattikorkeakoulun tietojenkäsittelyn koulutusohjelmassa suoritettujen opintojen ja, vaikka työkaluvalinnat eivät olisi kaupallista tuotetta ajatellen välttämättä optimaalisia, tuttuuden tuomat edut nostivat ne selviksi valinnoiksi prototyypin rakentamiseen. Tällaisia entuudestaan tuttuja työkaluja ovat esimerkiksi Unity-pelimoottori ja Visual Studio -ohjelmankehitysympäristö, joilla prototyypin sovellus toteutettiin.

Kehitysprosessi toi esiin tarpeen myös uusille työkaluille. Esimerkiksi, vaikka prototyypin graafinen ulkoasu ei ollut ensiarvoisen tärkeää, kehityksen loppuvaiheilla kehittyi visio generoida prototyypin pelikortit ohjelmalla tulostettavaan muotoon, käsin piirrettyjen pahvikorttien tilalle. Tätä varten käytettyihin työvälineisiin lisättiin Squib, lautapeli prototyyppiä varten suunniteltu ja pelikorttien latomiseen käytettävä Ruby-laajennos.

3.2.1 Unity, Visual Studio ja Android SDK

Unity on Unity Technologiesin kehittämä pelimoottori, jota Karelia-ammattikorkeakoulun tietojenkäsittelyn koulutusohjelman vuonna 2014 aloittanut vuosiluokka pääosin käytti peliopinnoissaan. Unity soveltuu niin 3D- kuin 2D-videopelienkin kehittämiseen, joten sen käyttäminen sovellukseen, joka on ulkomuodoltaan käytännössä valikko, saattaa olla hie- man ylimitoitettua. Unity-pelimoottorin valitsemisen puolesta puhuu kuitenkin ohjelman parissa opinnoissa ja harjoittelussa käytetty aika, sekä pelimoottorille löytyvät valmiit kokonaisuudet esimerkiksi nettipelin toteuttamiseen ja lisätyn todellisuuden ominaisuuksiin, jotka olivat mahdollisia näkökulmia vielä opinnäytetyön alussa. Prototyypin mobiilisovel- luksen kehityksessä käytettiin Unityn 5.6.1. -versiota.

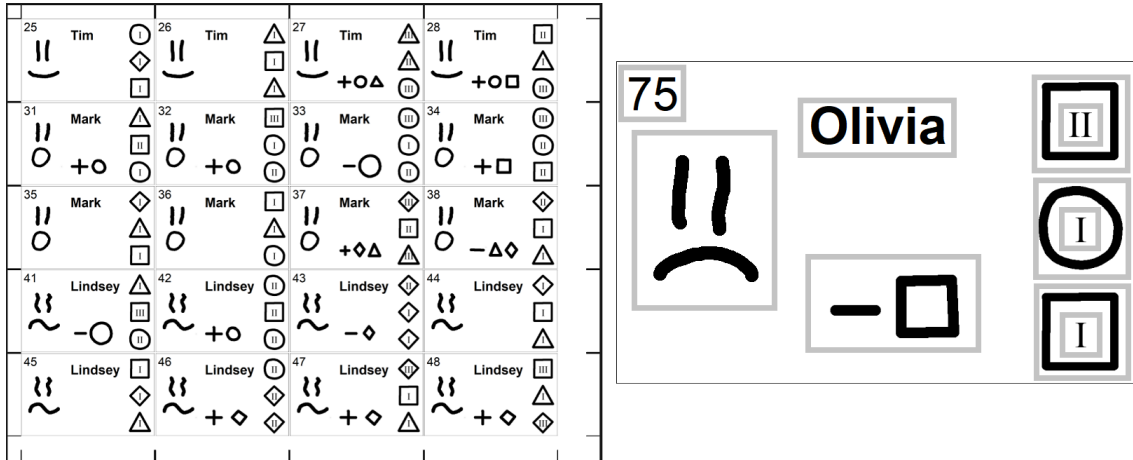
Microsoftin Visual Studio on ohjelmistonkehitysympäristö, jota tässä toteutuksessa käytet- tiin Unity-projektin C#-ohjelmointikielellä kirjoitettujen kooditiedostojen muokkaamiseen. Visual Studio -ohjelmassa tapahtui siis suurin osa käytännön toteutuksen ohjelmoinnista. Prototyypin kehityksessä käytettiin Visual Studion Community 2015 -versiota.

Koska sovellusta kehitettiin mobiililaitteille, tarkemmin Android-käyttöjärjestelmää käyttäville laitteille, tarvittiin Unityn lisäksi myös Android SDK -kehitysympäristö ohjelmien rakentamista varten. Android SDK:ta ei asentamisen ja asetusten määrittelyn jälkeen tarvinnut avata, Unityn huolehtiessa sovelluksen rakentamisesta, mutta Android-sovelluksen kehityksessä se oli silti olennainen osa. Prototyypin sovelluksen rakentamisessa käytettiin Android Studio 2.3.3. -versiota.

3.2.2 Squib ja Ruby

Squib on Ruby-ohjelmointikielen laajennos, joka on suunniteltu kortti- ja lautapeliprototyyppien kehittämiseen (Meneely 2017). Squib latio pelikortteja yksikertaisten Ruby-koodien pohjalta käyttäen kuvatiedostoja, csv-tiedostomuotoisia taulukoita ja yml-tiedostomuotoisia taittokaavioita.

Tässä projektissa Squib-alustaa käytettiin pelikorttien muodostamiseen Excel-työkirjan taulukon kirjainten muuttujien pohjalta. Ruby-koodi ottaa Excel-ohjelmalla csv-muotoon tallennetusta taulukosta muuttujat, joita vastaavat kuvatiedostot koodi sitten hakee määritetystä hakemistosta. Lopuksi nämä kuvatiedostot asetellaan taittokaavion määrittämällä tavalla korttiin. Yhdestä csv-työkirjan rivistä muodostuu yksi kortti ja kahdeksastakymmenestä rivistä muodostuu kahdeksankymmentä korttia käsittävä pakka. Kortit ”tulostetaan” haluttaessa niin yksittäisinä kuvatiedostoina, kuin tulostusvalmiina pdf-tiedostonakin. Kuvassa 2 on vasemmalla esimerkkinä yksi tulostusvalmis pdf-tiedostomuotoinen sivu ja oikealla, harmailla rajoilla havainnollistettuna, kaikki yksittäisen kortin osa-alueet, jotka muodostuvat taulukkoalustan pohjalta.



Kuva 2. Tulostettava liuska kortteja ja yksittäinen kortti.

Squib on siis Ruby-ohjelmointikielen laajennos. Ruby on dynaaminen vapaan lähdekoodin ohjelmointikieli, joka tähtää helppokäyttöisyyteen (Ruby Community 2017). Tässä projektissa käytettiin Squib-kirjaston versiota 0.13 ja Ruby-kirjaston 2.4.1. -versiota.

3.2.3 Excel, Word ja Notepad

Excel ja Word ovat osa Microsoftin Office-tuoteperhettä. Excel on Microsoftin taulukointi- ja tilastointiohjelma (Microsoft 2017a). Tässä opinnäytetyössä Excel-ohjelmaa käytettiin työskentelyn aikatauluttamiseen, mutta myös käytännön toteutuksessa, jossa Excel-ohjelmalla on koostettu dataa fyysisiä pelikomponentteja varten. Word on tekstikäsittelyohjelma (Microsoft 2017b). Tekstinkäsittelyohjelmaa käytettiin tässä opinnäytetyöprosessissa opinnäytetyön etenemisen dokumentointiin, tuotteen konseptointiin ja lopullisen opinnäytetyön kirjoittamiseen. Tässä opinnäytetyössä käytettiin Excelin ja Wordin 2016-versioita.

Notepad on Windows 10 -käyttöjärjestelmän mukana saapuva yksinkertainen tekstinkäsittelyohjelma, jota käytännön toteutuksessa hyödynnettiin käsitellessä Squib-kirjaston käyttämiä tekstipohjaisia tiedostoja. Vaativimmat Squib-alustan käyttöön liittyvät tehtävät toteutettiin Notepadin sijaan Sublime Text 2 -tekstieditorilla. Sublime Text erikoistuu kooditiedostojen muokkaamiseen ja kirjoittamiseen (Sublime HQ Pty Ltd 2017).

Kolme eri tekstieditoria toivat jokainen omat etunsa. Word soveltuu loistavasti tekstin tuottamiseen ja muotoiluun, Notepadilla voi helposti muokata esimerkiksi Squibin kanssa käytettäviä yksinkertaisia tekstitiedostoja ja Sublime Text 2 on oivallinen alusta ohjelmoinnille tarjoten koodin lukemista helpottavia ominaisuuksia.

3.2.4 Paint-kuvankäsittelyohjelma ja siirtyminen GIMP 2 -ohjelmaan

Prototyypin graafinen ulkoasu ei ollut opinnäytetyön tavoitteiden kannalta ensisijaisen tärkeää ja aluksi tuotteen fyysiset osat tuotettiin käsin. Niinpä ideoiden hahmotteluun ja vaadittaviin grafiikkoihin kelpasi projektin alussa Microsoftin Paint-sovellus, joka tarjoaa alkeelliset piirto- ja kuvankäsittely-toiminnot.

Lopulta, kun prototyypin osasten tekemisestä käsin siirryttiin tulostettaviin komponentteihin, ilmaantui tarve tuottaa taustaltaan läpinäkyviä png-kuvatiedostoja. Läpinäkyviä kuvatiedostoja tarvittiin pelikorttien latomiseen Squib-alustalla, jolloin kuvatiedostojen päällekkäisyys tai taustojen värierot eivät tuottaisi ongelmia. Työkaluksi valikoitui entuudestaan tuttu GIMP 2 -kuvankäsittelyohjelma. GIMP on ilmainen ja avoimen lähdekoodin kuvankäsittelyohjelma (The GIMP Team 2017). Ominaisuuksiltaan GIMP on Microsoftin Paint-ohjelmaa huomattavasti monipuolisempi.

3.3 Prototyyppiin kehityksen aikana tehdyt muutokset

Käytännön toteutusta lähdettiin toteuttamaan suunnitelmadokumentin pohjalta. Merkittävä suunnan näyttäjä olivat myös pelin säännöt, jotka kirjattiin heti kehityksen alussa. Ote lopullisesta sääntökirjasta löytyy aliluvusta 3.3.2. Näiden kahden dokumentaation luomia ääriiviivoja täytettiin erilaisilla fyysisillä komponenteilla ja sovelluksella. Pelin laajuuden ja pelimekaniikkojen vertailukohtana pidettiin edelleen Zombie Dice -peliä, jota käsiteltiin tarkemmin opinnäytetyön luvussa 3.

Kehitysprosessissa pyrittiin iteratiivisuuteen: yhden version valmistuttua peliä testattiin ja epäkohdat kirjattiin ylös. Näistä huomioista syntyi radikaalejakin muutoksia, kuten kokonaan uusia fyysisiä komponentteja ja uusia ominaisuuksia sovellukseen. Muutosten suurin kumulatiivinen seuraus oli pelaajan lyhentyminen, mikä toi pelikokemuksen osaltaan lähemmäksi vertailukohtana ollutta Zombie Dice-peliä. Ensimmäisissä testauksissa prototyypin pelaamiseen kului kahdella pelaajalla lähes tunti, mikä on pitkä aika yksinkertaiselle push your luck -pelille. Esimerkiksi Zombie Dice -pelin arvioitu peliaika on kymmenestä kahteenkymmeneen minuuttiin (BoardGameGeek 2017e).

Tässä luvussa käydään läpi yksityiskohtaisemmin tuotteen osa-alueita, jotka tuovat parhaiten ilmi iteratiivisen kehityksen tuomia muutoksia suunnitelmadokumentin kuvaileman ja lopullisen prototyypin välillä. Tämän lisäksi käsitellään prosessin aikana käytettyjä testauskäytäntöjä.

3.3.1 Kuinka Yleislauta muuttui kehityksen aikana

Yleislauta on tuotteen kokemia muutoksia parhaiten kuvaava osa-alue, sillä komponenttia ei alun perin ollut olemassakaan. Yleislauta syntyi tarpeesta.

Pelin dokumentaatioon oli alusta asti kirjattu idea eri Date-korttien keräämisen vaikutuksista: mikäli keräisit yhden hahmon kortteja, olisivat tulevat, samaan hahmoon liittyvät, testit sinulle hieman helpompia. Samalla muut pelaajat kokisivat negatiivisen vaikutuksen testien läpäisemismahdollisuuksiinsa, mikäli yksittäinen pelaaja saisi suuren etumatkan yhden hahmon korttien keräämiseen. Tämän oli tarkoitus luoda pelaajille muutakin harkittavaa, tavoittelemiaan kortteja valitessaan, kuin vain kortissa lukeva informaatio: ilmiselvältä vaikuttava valinta ei tuntuisi enää niin houkuttelevalta, mikäli kortin testeihin tulisi negatiivinen kerroin toisten pelaajien jo kerättyä kyseisen hahmon kortteja. Toisaalta tämä voi olla pelaajalle myös motivaatio valita tuo kuvailtu kortti, sillä tällöin toinen pelaaja ei pääsisi liian vahvaksi tietyn hahmon saralla. Tällaiseen punnitsemiseen kannustettiin myöhemmin myös pisteytykseen tehdyillä muutoksilla, joista kerrotaan tarkemmin aliluvussa 3.3.2.

Mitä ongelmia Yleislaudalla pyrittiin ratkaisemaan?

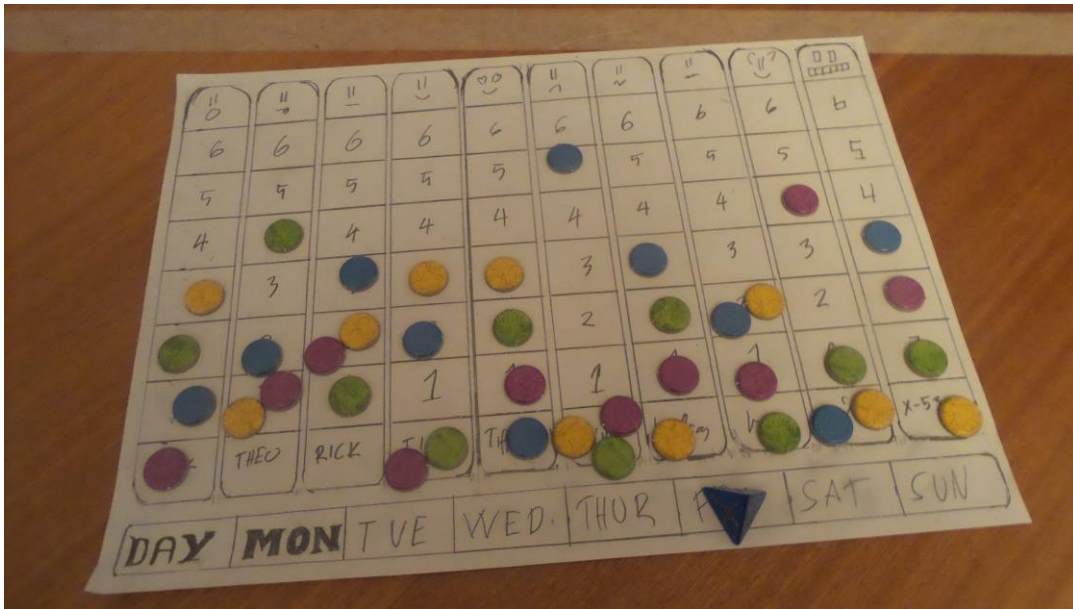
Pelaajien keräämien korttien vaikutus pelillisesti oli siis selkeää hyvin varhaisessa vaiheessa. Vertailun toteuttaminen käytännössä oli kuitenkin jäänyt vähemmälle pohdinnalle. Aluksi näitä positiivisia ja negatiivisia bonuksia käsiteltiin pelaajien välisellä vuorovaikutuksella: vuorossa oleva pelaaja joutui kysymään muilta pelaajilta, kuinka monta korttia heillä jo oli kerättyä hahmolle, jota pelaaja oli testaamassa. Tämän jälkeen pelaaja suorittaisi itse vertailuun sovellettavan, säännöissä määritellyn, matematiikan ja näppäili soveluksessa oikean bonuksen. Tämä vaikutti negatiivisesti pelikokemukseen ja hidasti pelin kulkua huomattavasti, sillä pelaajat päätyivät kysymään lukuja jokaisen testinsä kohdalla. Kehityksen aikana jokainen muutos, joka joudutti pelikokemusta, nähtiin yleensä positiivisena, sillä pelin oli tarkoitus olla kevyt ja nopea, kuten vertailukohtana ollut Zombie Dice -peli.

Toinen ensimmäisissä prototyypeissä ollut epäkohta, jota yleislauta pyrki korjaamaan, oli kuluvan kierroksen, eli viikonpäivän, merkitseminen. Jokaisella pelaajalla oli edessään kalenteri kuvastamassa seitsemää viikonpäivää, eli kierrosta, mutta pelaajat asettelivat korttiparejaan vapaasti kaikille tuleville päiville. Niinpä oli mahdollista, että pelaaja hetkellisesti keskittyi esimerkiksi ”torstain” asetteluun ja unohti ”peliajan” olevan vielä ”tiistaissa”. Ensimmäinen ratkaisu tähän oli se, että pelaajat liikuttivat lautansa yläreunassa pientä pelimerkkiä, joka merkitsi nykyistä päivää, mutta tässäkin oli selkeät ongelmansa: käytäntö ei ollut intuitiivinen. Siirtääkö pelaaja omaa merkkiään, kun vuoro on hänen osaltaan ohi, vai silloin, kun koko kierros on päättynyt? Entä, jos osa pelaajista unohtaa siirtää merkkiään: kenen merkintää uskotaan? Entä mistä tiedetään, kenestä kierros edes alkoi?

Yleislaudan toteutus ja siinä kohdatut ongelmat

Bonuksia ja kierroksen merkitsemistä koskeviin kysymyksiin vastaamaan syntyi Yleislauta: uusi pelilautakomponentti pelaajien henkilökohtaisten pelilautojen rinnalle. Yleislaudalla pidettäisiin kirjaa kuluvasta vuorosta sekä pelaajien keräämistä hahmokorteista. Viikonpä-

västä pidettiin kirjaa yksikertaisella radalla pelilaudan alalaidassa mutta hahmojen keräämistä merkittiin hieman monimutkaisemmin. Ensimmäistä kertaa tarvittiin myös pelaajat erottava tekijä, tässä tapauksessa väri. Jokainen pelaaja valitsi värin, esimerkiksi sinisen, ja asetti tämän värisen merkin kunkin hahmon kohdalle. Näin kenenkään ei tarvitsisi kysyä ”kuinka monta hahmon y korttia teillä on kerättynä”, vaan nykyisen tilanteen voisi tarkastaa taulukosta. Kuvassa 3 on yleislaudan ensimmäinen käsin piirretty versio.



Kuva 3. Yleislaudan käsintehty prototyyppi.

Tälläkin ratkaisulla oli ongelmansa, jotka tulivat ilmi testatessa. Date-korttien keräämistä ei pystytty merkitsemään silloin, kun pelaaja sai korttiparin haltuunsa. Tämä olisi tuonut aiemmin vuorossa olleille pelaajille epäselvyyden etulyöntiaseman ja ollut lisäksi pelin rakenteen vastaista, sillä kortin aiheuttamat muutokset tilastoihin tuli merkitä vasta, kun oli pelattu kierros, jonka kohdalle kortti sijoitettiin pelilaudalla. Niinpä muutokset tilastoihin tuli suorittaa yhtäaikaaisesti kierroksen lopussa. Tästä seurasi uusi joukko kyselyitä, joita ratkaisulla koitettiin välttää: kuka keräsi tällä kierroksella kortin hahmolle x tai y. Taulukon käyttäminen tuolloisessa prototyyppissä oli muutenkin työlästä ja epäkäytännöllistä, johtuen käytetyistä komponenteista ja liikkuvien osien runsaasta määrästä. Niinpä en ollut yllättynyt, kun projektin loppupuolella suoritettussa testauksessa ensimmäistä kertaa prototyypin nähnyt pelaaja totesi:

Kun sinulla kerran on tässä tämä sovellus, niin miksei se hoida näitä kirjanpidollista tehtävää. Vaikuttaa juuri sellaiselta tehtävältä, mihin sovellusta kannattaisi nimenomaan käyttää. (Jämsén 2017.)

Tämän palautteen myötä Yleislaudan toiminnallisuus siirrettiin sovellukseen ja Yleislauta katosi pelin komponenteista. Yleislaudalle ei ollut enää tarvetta.

3.3.2 Kuinka pelin säännöt muuttuivat kehityksen aikana

Tuotteen ohjekirja oli yksi ensimmäisistä komponenteista, joita tuotteeseen luotiin. Mutta luontaisesti sääntökirja oli myös osa, joka eli eniten projektin mukana. Testaajien antama palaute mistä tahansa tuotteen osa-alueesta vaikutti automaattisesti ohjekirjaan, jonka tulee kuvastaa tuotetta täydellisesti. Kehityksen aikana tapahtui kuitenkin myös muutamia pelimekaanisia muutoksia, jotka eivät muista komponenteista johtuneet.

Ensimmäinen vain pelin säännöistä ilmenevä muutos on tavoiteltavien hahmokorttien ”draftaaminen”, termi tulee englannin kielisestä termistä draft eli varaus. Alkuperäisissä ohjeissa jokainen pelaaja valitsi ja testasi kortteja pienestä, pakasta täydentyvästä, valikoimasta. Pelaaja toisti korttien valitsemista, kunnes hän ei enää ollut halukas, tai motivaatiopisteiden loppuessa kykenevä, jatkamaan. Tämä prosessi toistettiin jokaiselle pelaajalle yksitellen. Testauksessa tässä menettelyssä havaittiin useita ongelmia. Pelaajilla jäi runsaasti aikaa, jolloin heillä ei ollut mitään tekemistä. Onnella vaikutti myös olevan kohtuuttoman suuri vaikutus pelaajan keräämien korttien määrään: yksittäinen pelaaja saattoi nostaa pakan päältä useita helppoja kortteja putkeen, mikä antoi muille pelaajille vaikutelman epäreiludesta.

Korttipareja draftatessa kukin pelaaja valitsee vuorollaan yhden, hahmo- ja aikakortista muodostuvan, korttiparin kerrallaan. Mikäli pelaaja ei halua jatkaa, voi hän jättäytyä kierrosta pois eli ”passata”. Näin jatketaan pelaajien istumajärjestyksessä valitun pelisuunnan mukaisesti, kunnes kaikki pelaajat ovat jättäytyneet pois. Tämä muutos vähensi pelaajien odottelua huomattavasti: aiemmin neljän pelaajan pelissä pelaaja saattoi odottaa jopa viidetoista korttiparin verran. Uudessa versiossa odottelu vähentyi kolmeen korttipariin.

Vähentyneen odottamisen lisäksi uudessa versiossa pelaajien huomio on aktiivisemmin mukana pelissä. Alkuperäisellä pelitavalla pelatessa pakan päältä paljastuneen houkuttelevan korttiparin oletti katoavan ennen, kuin kortit olisivat ajankohtaisia pelaajalle. Nyt jokainen uusi korttipari on pelaajan kannalta oleellista informaatiota.

Lisääntynyt huomio toivottavasti lisäsi myös pelaajien luontaista vuorovaikutusta: mikäli sinua edeltävä pelaaja nostaa sinua kiinnostavat kortit, saatat suostutella tai vakuuttaa heitä valitsemaan jonkin toisen vaihtoehdon. Tällainen verbaalinen vuorovaikutus ei ole osa pelin sääntöjä, mutta se on olennainen osa lautapelejä ja niiden viehätystä. Verbaalinen kommunikointi ei myöskään ole ristiriidassa pelin luonteen taikka sääntöjen kanssa, joten ei ole mitään syytä pyrkiä rajoittamaan tätä pelaajien välistä vuorovaikutusta.

Draftaaminen vähentää myös onnen koettua painoarvoa. Kortit toki edelleen nostetaan sekoitetusta pakasta, mutta aiempaa vaikutelmaa pelaajasta, joka ”nostaa vain helppoja kortteja peräkkäin”, ei synny niin helposti. Myös yhden pelaajan hankalat vaihtoehdot vaikuttavat tasapuolisemmin kaikkiin pelaajiin, sillä yksittäinen pelaaja poistaa näistä haastavista korttipareista korkeintaan yhden.

Toinen sääntömuutos, joka ei syntynyt suoraan komponenteissa tapahtuneista muutoksista, on pelin pisteytyksen uusiminen. Aluksi pelissä laskettiin lopuksi vain kerättyjä ”treffejä” ja tasatilanteessa näihin käytettyjä tunteja. Tätä muutettiin suuntaan, jossa pelaajia kannustetaan kiinnittämään huomiota hahmoihin, joita he keräävät. Tämä toteutettiin tarjoamalla pisteitä pelaajalle, joka esimerkiksi kerää eniten yksittäisen hahmon kortteja. Tällä sääntömuutoksella tarjottiin pelaajille useampia strategioita voittamiseen. Sen sijaan, että pelaaja valitsisi aina sen helpoimmat testit sisältävät korttiparin, voi haastavammat testit sisältävä korttipari olla houkuttelevampi. Ehkä hankalampi kortti veisi pelaajan johtoon yhden hahmon osalta, ollen näin mahdollisesti väärsti useampia pisteitä.

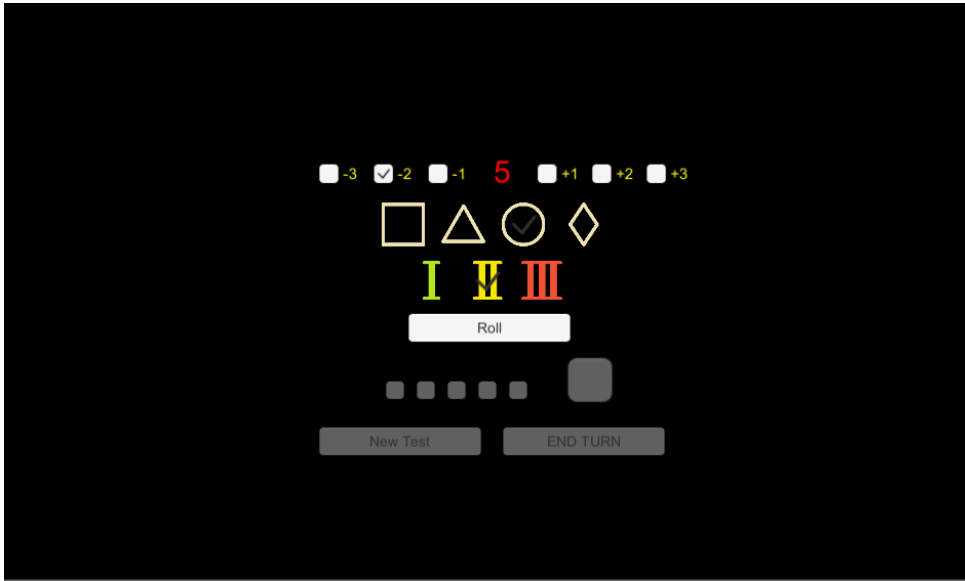
Modern Dating -prototyypin säännöistä oli kehityksen aikana ainakin neljä eri versiota. Uusin versio säännöistä on liite 5.

3.3.3 Kuinka sovellus muuttui kehityksen aikana

Alkuperäinen, dokumentaatioissa määritelty, tavoite oli tuottaa pelaajakohtainen sovellus. Jokaisella pelaajalla olisi oma laitteensa, jossa sovellus toimisi itsenäisesti henkilökohtaisten statistiikkojen ylläpitämiseen ja testien suorittamiseen. Suunnitelmadokumentissa varta vasten todetaan, ettei sovellus tulisi sisältämään verkko-ominaisuuksia. Yhden laitteen variaatio mainitaan vain mahdollisena jatkokehityskohteenä.

Nämä ratkaisut kuitenkin kyseenalaistettiin kehityksen loppuvaiheilla järjestetyssä testauksessa. Yleislaudasta nostetut kysymykset paljastivat tarpeen pelaajien väliselle interaktiolle myös sovelluksen sisällä. Kehitys suuntasi tovin verkko-ominaisuuksien suuntaan näiden uusien tarpeiden täyttämiseksi, mutta aikataulusyistä verkko-ominaisuudet todettiin liian haastavaksi hankkeeksi. Lopullinen ratkaisu oli toteuttaa yhdellä laitteella toimiva sovellus, jossa on mahdollista lisätä tarvittava määrä pelaajia. Lisättyjä pelaajia sovellus kävisi läpi sääntöjen kuvaamassa järjestyksessä.

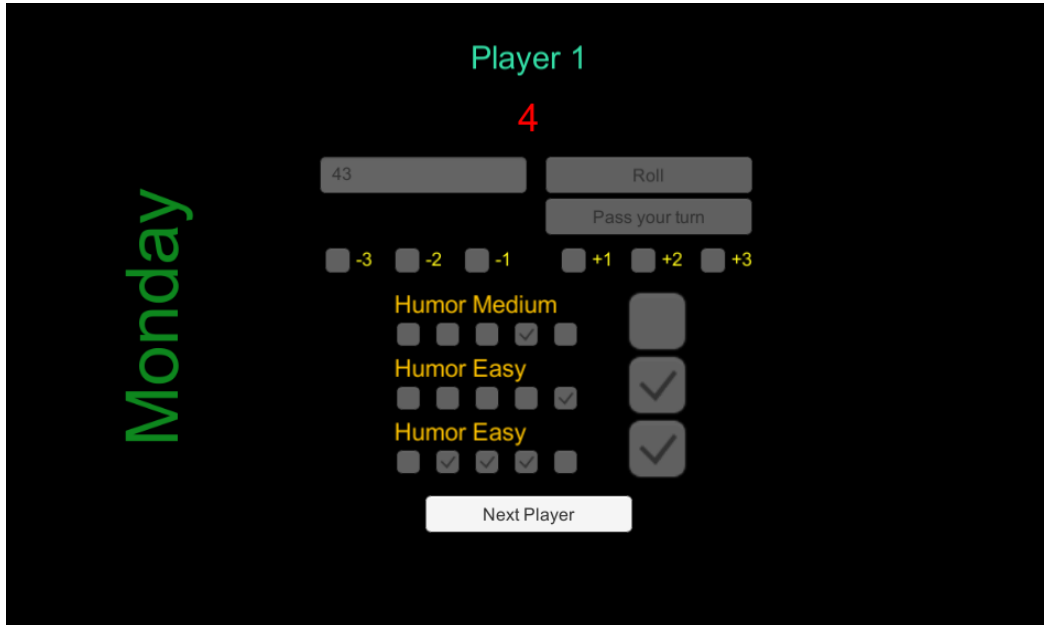
Toinen asia, josta testauksissa saatiin palautetta, oli sovelluksen toiminnallisuus testien osalta. Ensimmäisissä versioissa prosessi ei ollut intuitiivinen, vaan annettaessa uusien testaajien käsiin, tekivät he useita ”virheitä” sovelluksen käsittelyssä. Ensimmäisissä versioissa testaaminen tapahtui testi kerrallaan, eikä ensimmäiselle ja toiselle vaiheelle ollut erillistä näkymää: pelaaja valitsi testin tyyppin, vaikeusasteen ja lopuksi itse laskemansa bonuksen. Tämän prosessin toistettiin yhtä korttiparia kohden yhteensä neljä kertaa, mikä pidensi peliä entisestään. Kuva 4 on kuvakaappaus sovelluksen aiemmasta versiosta.



Kuva 4. Yksi sovelluksen ensimmäisistä versioista.

Testien kömpelyyden huomasivat myös testaajat: ”Miksen voi vain syöttää jonkinlaista korttikohtaista tunnistetta sovellukseen?” Tämä oli erittäin hyvä kysymys, johon onneksi löytyi helppo ratkaisu. Luotaessa tulostettavia versioita korteista oli korttien data jo taulukoitu Squib-ohjelmaan syötettäväksi. Tämän taulukoidun datan hyödyntäminen oli mahdollista myös Unity-pelimoottorissa. Datan hyödyntäminen yhdistettynä yksittäisen laitteen ratkaisuun mahdollisti testaamisen huomattavan yksinkertaistamisen. Uusimmassa versiossa ensimmäisen vaiheen testit suoritetaan Date-korttiin merkityllä numerotunnisteella, jonka perusteella sovellus laskee bonukset sekä lopputuloksen kaikille kolmelle korttiin merkitylle testille kerrallaan.

Toisessa vaiheessa samalla numerotunnisteella suoritetaan vain yksi testi, mutta sovellus ottaa suoritettujen testien datan hetkellisesti talteen. Talteen otetun datan pohjalta sovellus suorittaa muutokset pelaajien statistiikkaan ja heidän keräämiinsä hahmoihin. Näiden statistiikkaan tehtyjen muutosten pohjalta pelaajien testien onnistumistodennäköisyys sekä testeihin saadut bonukset muuttuvat tulevilla kierroksilla. Kuva 5 on kuvakaappaus sovelluksen viimeisimmästä versiosta.



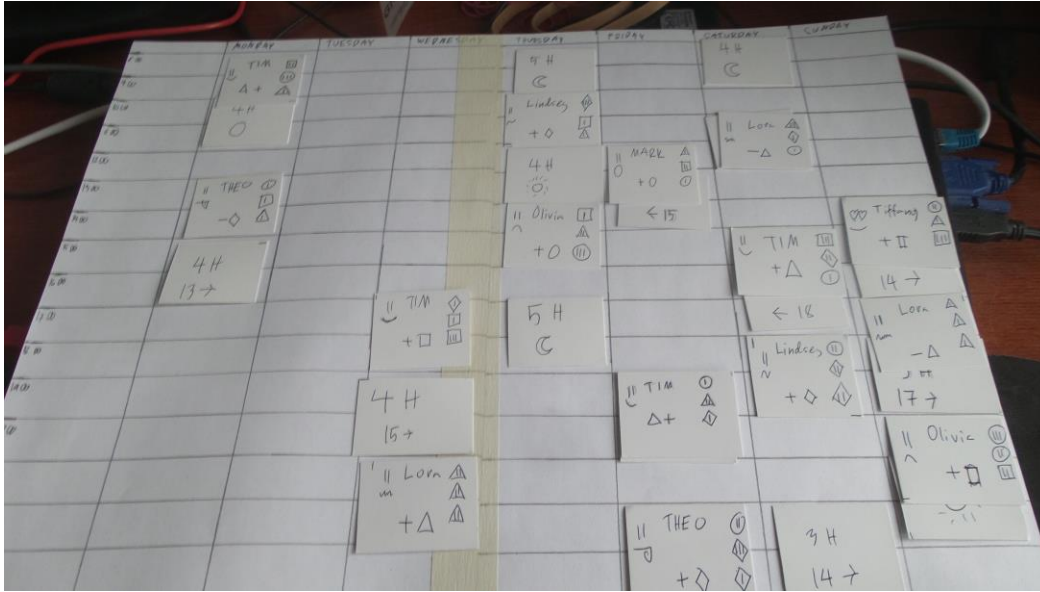
Kuva 5. Sovelluksen ensimmäinen testausnäkyvä testi suoritettuna.

Sovellus koki siis useita muutoksia kehityksen aikana. Tämän mahdollistanut tekijä oli ehdottomasti onnistunut työvälinevalinta. Unity-pelimoottorin tuttuus mahdollisti useiden varsin perusteellisten muutosten tekemisen prototyyppiin. Yksi esimerkki tehdyistä muutoksista on se, että kehityksen aikana toteutus sisälsi ensiksi kaksi, parhaimmillaan neljä ja lopulta vain yhden Unity-scenen.

Toinen onnistunut ratkaisu oli skaalan valinta: raskaammalla sovellusprototyypillä olisi ollut haastavampaa vastata tuotekokonaisuuden pikaisiin muutoksiin. Onnistunut skaalan valinta koskee toki myös prototyyppejä kokonaisuutena.

3.3.4 Kuinka muut komponentit muuttuivat kehityksen aikana

Suunnitelmadokumentaatioissa kerrotaan, että pelin fyysiset komponentit tullaan toteuttamaan ”saatavilla olevista materiaaleista”. Ensimmäinen prototyyppi rakennettiin saksilla, lyijykynillä ja viivoittimella. Näin syntyi ensimmäiset versiot korttipakoista ja pelaaja-kohtaisista laudoista, jotka ovat nähtävissä kuvassa 6.



Kuva 6. Käsintehty versiot pelikorteista ja pelilaudasta.

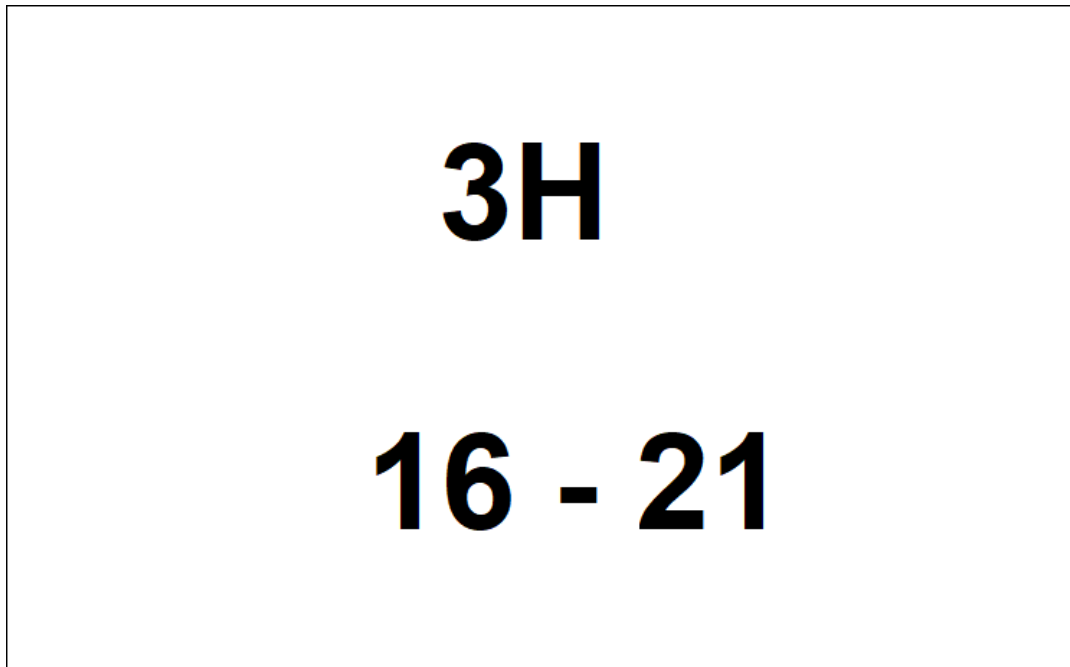
Kun lähestyi aika esitellä prototyyppiä tuntemattomille testaajille, nousi tarve tuottaa prototyyppistä siistimpi versio. Idea tulostettavista komponenteista tuki myös se, että tällaista lopputulosta olisi huomattavasti helpompi esitellä ja käsitellä opinnäytetyön lopputuloksena. Mikäli sopiva toteutusmenetelmä löytyisi, mahdollistaisi se myös korttien modulaarisen latomisen. Modulaarinen latominen helpottaisi korttikohtaisten muutosten tekemistä, jolloin helpottuisi myös pelin tasapainottaminen.

Tällainen työkalu löytyi Ruby-laajennos Squibin muodossa. Rubylla taulukoidun korttidatan pohjalta pystyttiin tuottamaan tulostettavat versiot korttipakoista. Leikkaamalla ja liimaamalla tulosteista sai siistit ja yhtenäiset kortit, jotka olivat huomattava parannus alkuperäisiin, käsintehtyihin, pakkoihin.

Modulaarisen korttienmuodostuksen hyödyt tulivat esille, kun testien suorittaminen soveluksessa muuttui tunnisteohjaiseksi. Uudet kortit syntyvät vaivatta vain lisäämällä korttipohjaan paikka tunnistenumerolle ja päivittämällä korttien taulukoituun dataan kaksinumeroiset luvut. Korttien modulaarisuus on hyödyksi myös jatkokehitystä silmällä pitäen: tämänhetkisessä versiossa korttien grafiikat ovat alkeelliset mutta näiden korvaaminen on

hyvin helppoa modulaarisessa ratkaisussa. Yksittäisen kuvan tai symbolin korvaamiseksi kaikissa korteissa vaaditaan vain arkistoidun kuvatiedoston päivittäminen.

Kehityksen aikana myös korttipakkojen koko kasvoi. Ensimmäinen versio Date-pakasta oli testauksen mukaan liian vaativa, joten sitä ”laimennettiin” lisäämällä helpompia testejä sisältäviä kortteja. Ajan myötä mukaan lisättiin myös uusia hahmoja sekä kortteja, joiden kyky vaikutti useampaan attribuuttiin, ja kortteja, joissa ei ollut kykyä ollenkaan. Esimerkit tehdyistä tulostettavasta hahmokortista, eli Date-kortista, ja tulostettavasta pdf-liuskasta löytyvät aliluvuista 3.2.2 ja 3.4.2. Kuvassa 7 on esimerkki korttiparien toisesta osapuolesta: aikakortista eli Time-kortista.

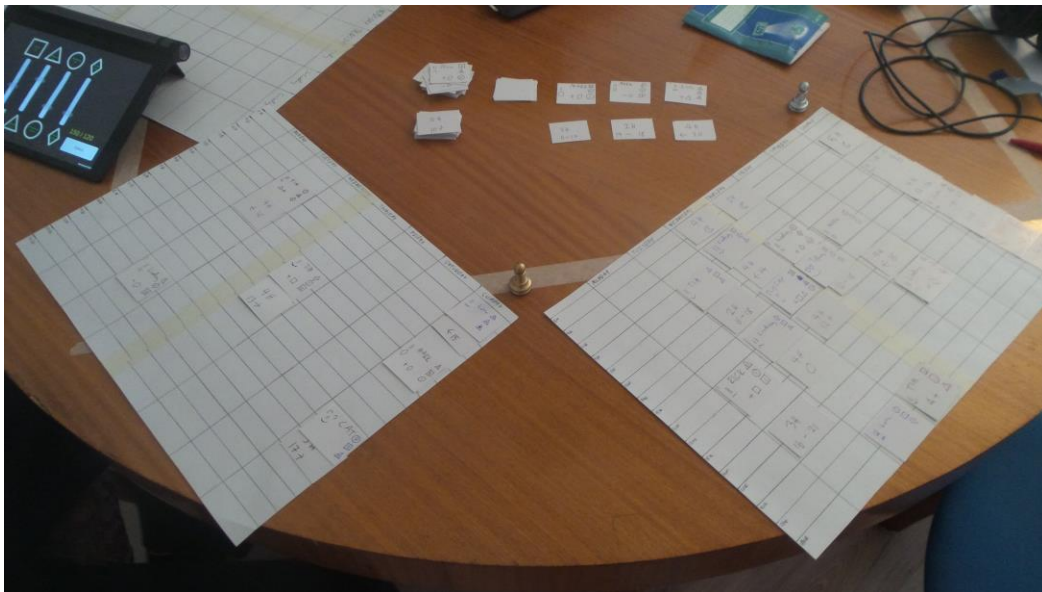


Kuva 7. Esimerkki Time-kortista.

3.3.5 Tuotteen testaaminen

Tuotteen testaamisen tavoitteeksi kerrottiin projektin dokumentaatioissa viikoittaiset pelitestaus-tilanteet. Määrällisesti testaustavoitteesta pidettiin kiinni, mutta laadullisesti testaus ei tavoittanut kirjaamattomia tavoitteita, eli tuotteen luovuttamista tuotteeseen tutustumattomalle joukolla testaajille.

Tyypillinen testaustapahtuma koostui minusta ja jostakusta ulkopuolisesta, mutta minulle tutusta, henkilöstä. Tällä testiryhmällä sitten pelaisimme peliä muutamaan otteeseen ja kirjaisin ylös heränneitä ajatuksia ja saatua palautetta. Kirjattujen ajatusten ja palautteet pohjalta sitten tehtiin muutoksia tuotteeseen seuraavassa iteraatioissa. Tällä tavalla sain runsaasti tärkeää informaatiota, joten hukkaan nämä testaustilanteet eivät menneet. Kuvassa 8 on tällainen tyypillinen testitilanne käsintehdyillä komponenteilla.

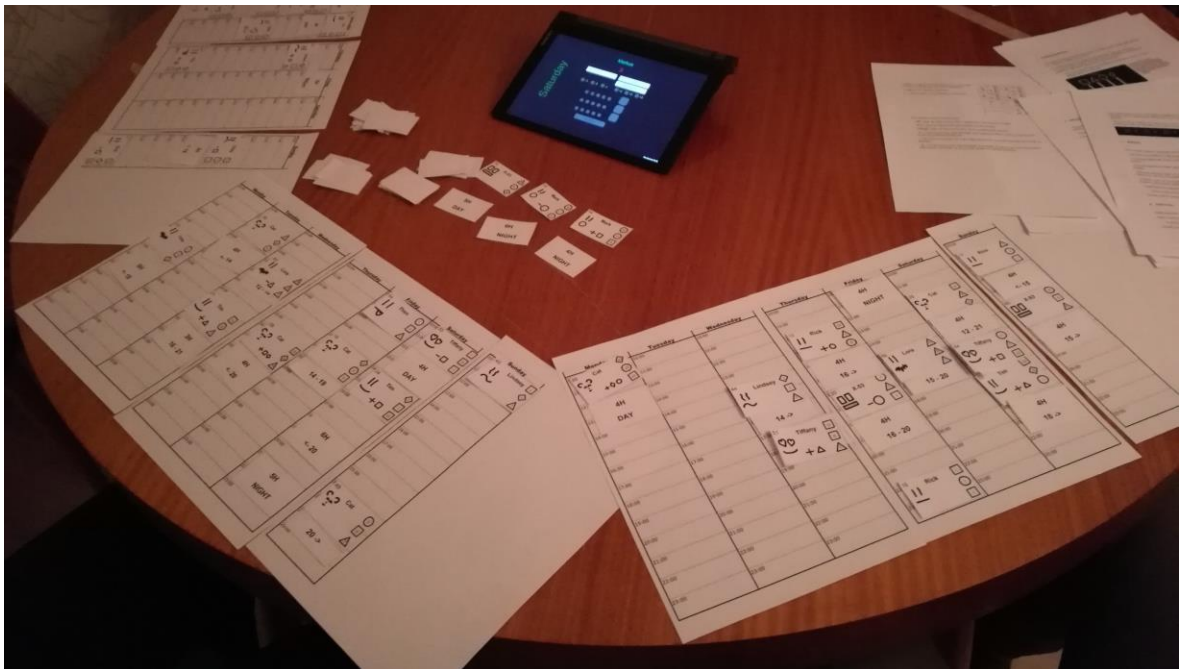


Kuva 8. Testitilanne käsintehdyillä komponenteilla.

Tavoittelemani tilannetta, jossa pystyisin antamaan prototyypin peliin entuudestaan tutustumattomalle joukolla testaajia sokkona ja seuraamaan heitä, kun he opettelevat pelin säännöt ja pelaavat peliä ilman minun puuttumista tilanteeseen, ei kuitenkaan koskaan saavutettu. Lähelle tällaista sokkotestiä päästiin kahdesti. Ensimmäisellä kerralla esittelin prototyyppiä paikallisen yliopiston lautapelikerhon tilaisuudessa. Tilaisuudessa prototyypin tes-

taaminen ei kuitenkaan kerännyt suurta mielenkiintoa. Testaamaan houkutelujen äidinkieli ei ollut suomi, minkä vuoksi sääntöjen sokkotestaaminen epäonnistui. Tästä testauksesta sain kuitenkin tuotteesta merkittävimmät ja kärkkäimmät palautteet, joihin tässä luvussa on viitattu. Kehityksen, ja tässä luvussa kuvailtujen muutosten, kannalta tämä testaus oli siis erittäin merkittävä.

Yliopiston lautapelikerholla suoritetun testauksen pohjalta tehtiin useita muutoksia. Nämä muutokset testattiin järjestämässäni testitilaisuudessa, jossa pelitestaukseen osallistui minun lisäksi kaksi muuta henkilöä, joista toinen ei koskaan ollut tuotteeseen tutustunut. Tälle peliin tutustumattomalle testaajalle annettiin ohjekirja, minkä jälkeen häntä pyydettiin johtamaan peliä ja huolehtimaan säännöistä. Osallistuin itse testiin pelaajana, mutta pyrin sääntökysymysten noustessa ohjata pelaajat tarkistamaan vastauksen sääntökirjasta. Tällä tavoin saimme kolmella pelaajalla pelattua pelin alusta loppuun. Testitilanteesta syntyi runsaasti muistiinpanoja, mutta päällimmäiseksi ajatukseksi jäi se, että pelin pystyy suuremmilla ongelmilla pelaamaan kokonaisuudessaan. Kuvassa 9 testitilanne tulostetuilla komponenteilla.



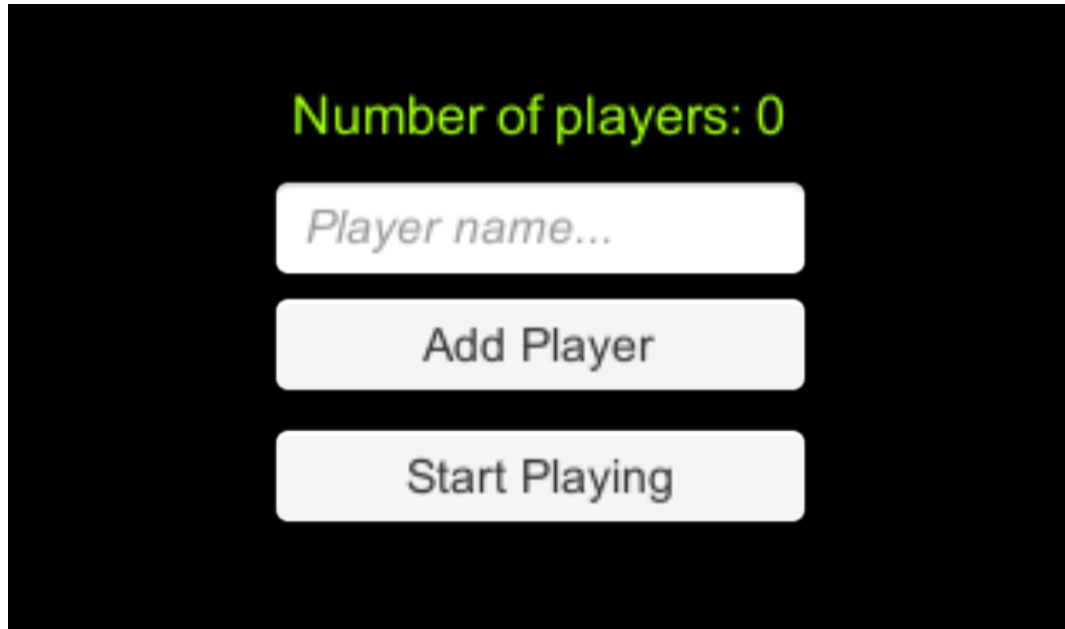
Kuva 9. Testitilanne tulostetuilla komponenteilla.

3.4 Valmis prototyyppi

Opinnäytetyön käytännön toteutuksen tuloksena syntyi prototyyppi sovellusta hyödyntävästä lautapelistä. Tämä tuotteen prototyyppi koostuu sovelluksen lisäksi tulostettavista korttipakoista, pelilaudoista sekä sääntökirjasta. Sovellus koostuu neljästä osasta: aloitusnäymästä, статистиikkanäkymästä ja kahdesta näkymästä, jossa pelaajat suorittavat peliin kuuluvia testejä.

3.4.1 Sovellus

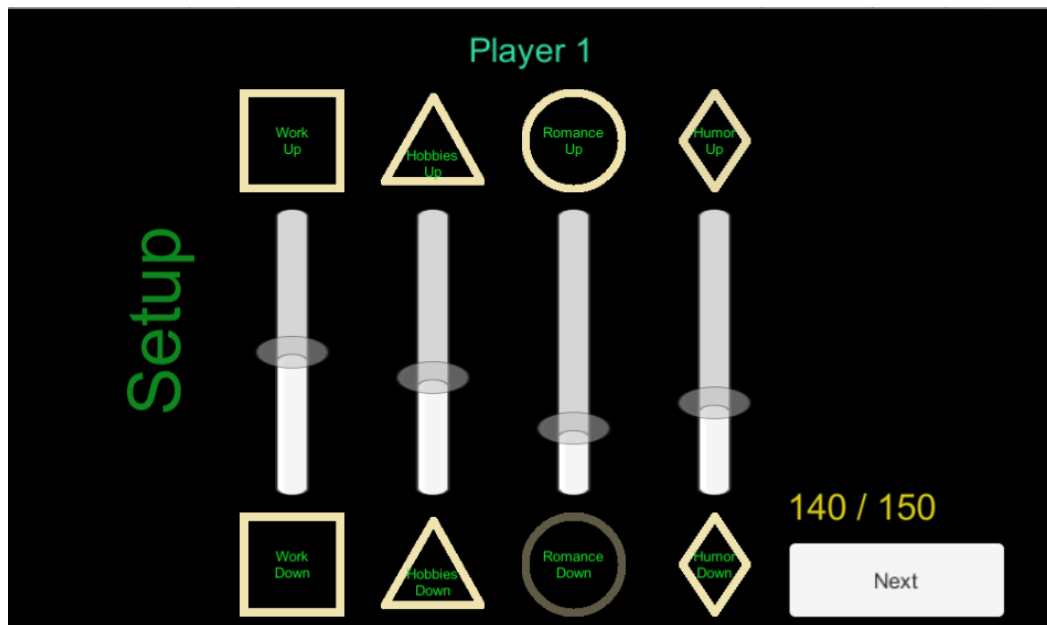
Aloitusruudussa, kuvassa 10, peliin lisätään pelaajat. Tämä tapahtuu kirjaamalla haluttu nimi tai nimimerkki tekstikenttään ja painamalla Add player -painiketta. Tekstikentän yläpuolella kerrotaan, kuinka monta pelaajaa peliin on jo lisätty. Kun pelissä on haluttu määrä pelaajia, painetaan Start Playing -painiketta ja peli alkaa.



Kuva 10. Aloitusruutu.

Pelin aluksi aloitusnäkyvässä syötetyt pelaajat saavat muokata omia attribuuttejaan статистиikkanäkymässä. Ruudun ylälaidasta käy ilmi, kenen vuoro on säätää omia numeroarvo-

jaan. Jokaisella attribuutilla on minimi- ja maksimiarvo, joiden väliltä pelaaja voi valita mieluisensa arvon ruudulla olevilla painikkeilla. Attribuuttien yhteisarvo ei saa kuitenkaan ylittää vasemmassa alakulmassa ilmaistua maksimiarvoa. Omat valinnat vahvistetaan painamalla ”Next” -näppäintä, jolloin sovellus siirtyy seuraavan pelaajan statistiikkanäkymään. Tähän näkymään palataan vielä myöhemmin, jotta pelaajat voivat tarkastella erilaisien bonusten vaikutuksia statistiikkoihinsa, mutta tuolloin pelaajat eivät itse voi enää vaikuttaa statistiikkoihin. Kuva 11 on kuvakaappaus statistiikkanäkymästä.

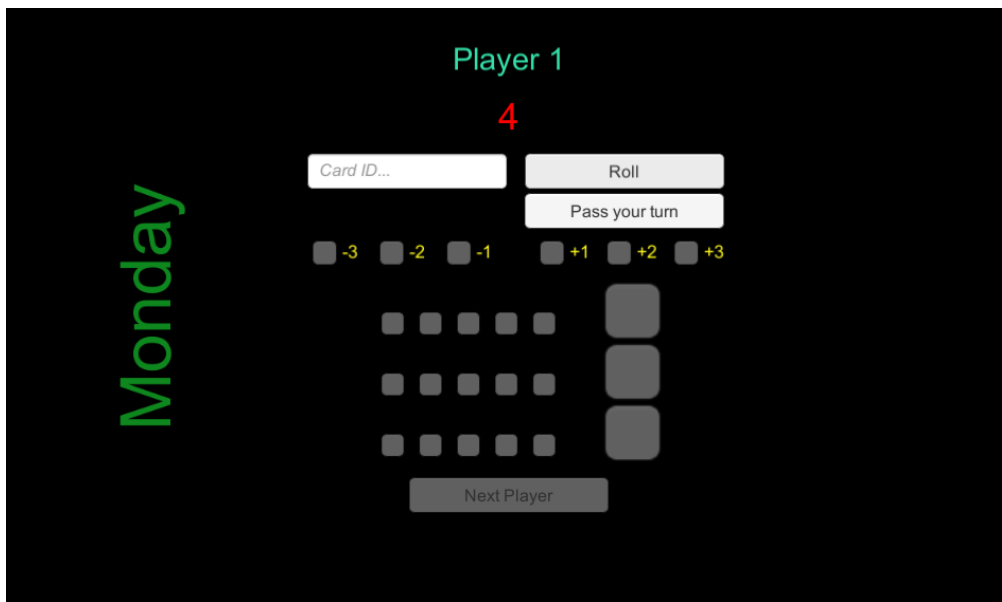


Kuva 11. Statistiikkanäkymä.

Ensimmäisessä testinäkyvässä vuorossa oleva pelaaja suorittaa kolme Date-kortissa olevaa testiä syöttämällä kortissa olevan numerotunnisteen sovellukseen ja painamalla Roll-painiketta. Tällöin pelaajalle ilmoitetaan tähän testiin vaikuttanut kerroin, joka riippui pelaajien aiemmin keräämistä korteista, sekä testien tulokset. Yksi kolmesta testistä on onnistunut, mikäli testiä vastaavan rivin viimeisenä oleva muita suurempi toggle-painike saa merkinnän. Tämän lisäksi testirivillä on viisi pienempää toggle-painiketta, jotka jatkokehityksessä korvataan visuaalisella kuvauksella pelaajan testin tuloksesta. Näiden viiden toggle-nappulan yläpuolella on lisäksi teksti, joka kertoo rivillä testatun attribuutin ja tehdyn testin vaikeusasteen. Kuva näkymästä silloin, kun testi on juuri tehty, löytyy aliluvussa 3.3.3.

Mikäli testejä epäonnistuu, menettää pelaaja motivaatiopisteitä, jotka on merkitty punaisella fontilla sovelluksen yläosassa. Testiin liittyvien asioiden lisäksi näkymästä käy ilmi vuorossa oleva pelaaja ja nykyinen kierros.

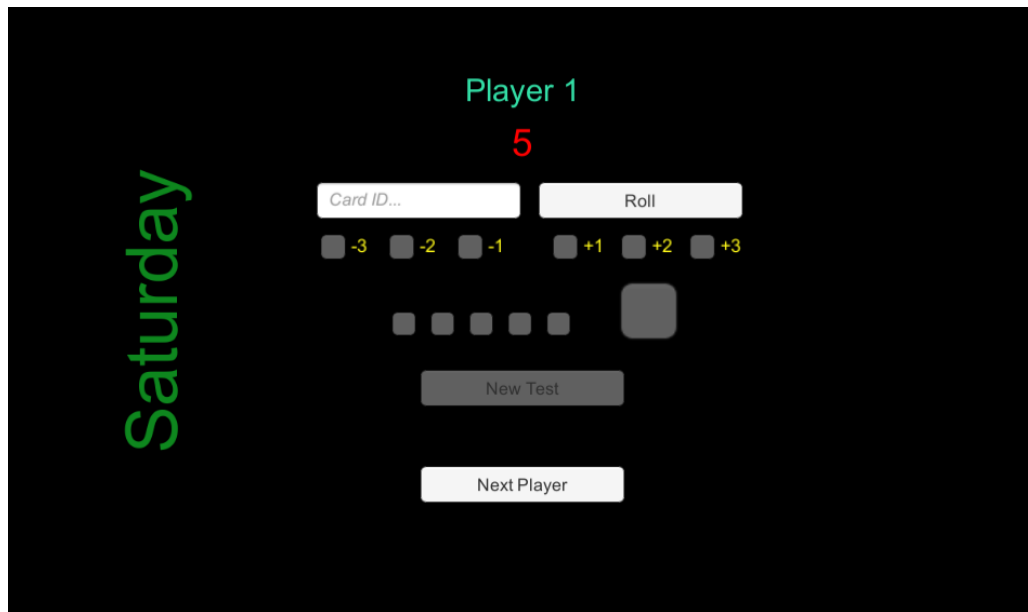
Ensimmäisessä testivaiheessa testit suoritetaan draftaten, eli pelaajat suorittavat yhden kortin testit kerrallaan laitteen kiertäessä pöydän ympäri pelaajalta toiselle. Tämän vuoksi näkymässä on myös painike vuoron ”passaamiselle”, Pass your turn -painike, ja laitteen seuraavalle pelaajalle luovuttamiselle, Next Player -painike. Kuva 12 on kuvakaappaus ensimmäisestä testausnäkökuvasta.



Kuva 12. Ensimmäinen testausnäkökuva ennen testiä.

Toinen testausnäkökuva on hyvin samankaltainen, mutta siinä pelaajat suorittavat vain hahmokorttien viimeisen testin. Tämä näkökuva tulee sovelluksessa vastaan, kun pelaajat ovat aiemmassa näkökuvassa joko kaikki ”passanneet” tai tiputtaneet motivaatiopisteensä nolliin. Pelissä toista testausnäkökuvaa käytetään kierroksen toisessa vaiheessa, jossa käydään läpi kierroksen kohdalle pelilaudalla asetettuja korttipareja.

Toisin kuin ensimmäisessä testausnäkyssä, toinen testausnäky käydään läpi yksi pelaaja kerrallaan. Pelaaja syöttää korttinsa tunnisteita ja painaa New Test -painiketta niin kauan, kun hänellä on kortteja jäljellä pelilaudan sarakkeessa ja hänellä riittää motivaatiopisteitä. Tämän jälkeen hän luovuttaa laitteen seuraavalle painamalla Next Player -painiketta. Mikäli pelaajia ei ole enempää, vie Next Player -painike pelaajat takaisin statistiikanäkymään ja seuraava kierros on valmis alkamaan. Kuva 13 on kuvakaappaus toisesta testausnäkyästä.

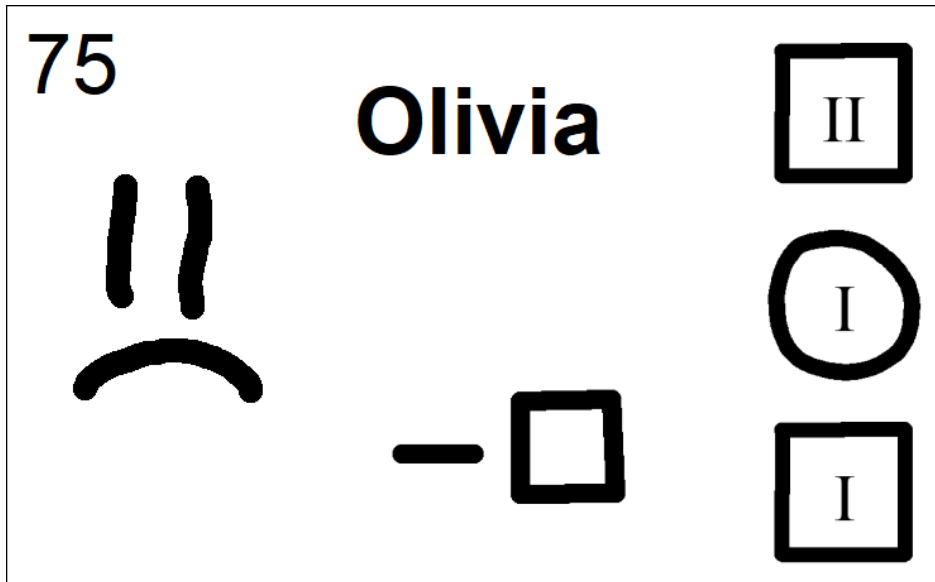


Kuva 13. Toinen testausnäky.

3.4.2 Muut komponentit

Muita prototyypin komponentteja ovat kaksi korttipakkaa, pelilaudat ja sääntökirjan tulostettava versio. Nämä kaikki ovat tulostusvalmiita pdf-tiedostoja. CalenderBord.pdf sisältää yhden pelilaudan, joka koostuu kolmesta liuskasta. Pelilauta vaatii siis pientä kokoamista. Jokainen pelin pelaamiseen osallistuva henkilö tarvitsee oman pelilautansa. Kuvakaappaus tulostettavan pelilaudan osista on liite 2.

DateDeck.pdf- ja TimeDeck.pdf-tiedostot sisältävät pelin korttipakat. Korttipakkojen grafiikat on luotu Gimp 2-kuvankäsittelyohjelmalla ja ne on koostettu taulukkkodatasta Squib-alustalla. Korttipakat riittävät kolmelle, mahdollisesti jopa neljälle, pelaajalle mutta kolme on suurin pelaajamäärä, jolla tuotetta on testattu. Kuvassa 14 on esimerkki Date-kortista, jollaisia prototyypissä on 80 kappaletta.



Kuva 14. Date-kortti.

Osaltaan tärkein komponentti on tietysti pelin säännöt, jotka löytyvät ModernDatingRulebook.pdf-tiedostosta. Yhdeksänsivuinen sääntökirja käy läpi pelin valmistelun, tavoitteet ja kulun. Läpi käydään myös kierroksen sisältö, korttien asetteleminen pelilaudalle, sovelluksen käyttäminen, korttien tuomat bonukset sekä pelin pisteytysjärjestelmä. Prototyypin sääntökirja löytyy opinnäytetyön liitteistä. Sääntökirjaan on pyritty kokoamaan kaikki peliin liittyvä informaatio, jotta kuka tahansa voi pelata prototyyppiä tässä luvussa listatuilla komponenteilla.

4 Pohdinta

Käytännön toteutuksen pohjaksi haastateltiin alan henkilöitä ja testattiin jo markkinoilla olevia sovelluksia hyödyntäviä lautapelite tuotteita. Haastatellut henkilöt, Julien Hognon, Matúš Kotry ja Jouni Jussila, kertoivat, omia tuotteitaan koskevien lausuntojen lisäksi, omia näkemyksiään sovelluksia hyödyntävien lautapeli kysynnästä, vastaanotosta sekä tulevaisuudesta.

Taustatyönä käytännön toteutukselle testattiin myös kuusi eri tavoin sovellusta hyödyntävää lautapelite tuotetta: Alchemists, Dead of Winter: The Crossroads Game, World of Yo-Ho, Mansions of Madness: Second Edition, Sheriff of Nottingham sekä Munchkin. Testattujen tuotteiden käsittelyssä keskityttiin pelien yleisen toiminnan lisäksi sovelluksen hyödyntämiseen ja peleistä tehtyihin huomioihin, jotka saattaisivat vaikuttaa prototyypin kehitykseen.

Haastattelujen ja testattujen markkinoilla olevien tuotteiden lautapeli harrastajilta saaman vastaanoton perusteella voidaan todeta, että sovellusta hyödyntäville lautapeleille on kysyntää, tällä hetkellä epäluuloisesti suhtautuvista kuluttajista huolimatta. Laadukkaasti toteutettu tuote voi menestyä toteutustavasta riippumatta. Tämän vuoksi tuoteryhmän tarkastelua opinnäytetyön muodossa voidaan pitää tärkeänä.

Opinnäytetyön merkittävyyttä lisää myös se, että aihealueen aiempi käsittely on vähäistä. Vastaavalla näkökulmalla ei löydy aineistoa hakemalla Google Scholar -palvelusta tutkimuksia hakusanoilla ”board games mobile applications” tai ”mobile applications on board games”. Valtaosa haun tuloksista käsittelee videopelejä, joita tarkastellaan esimerkiksi paikkatietojen hyödyntämisen tai sosiaalisten mobiilipeli n näkökulmasta. Theseus-palvelusta löytyi ”lautapeli sovellus” -hakusanalla opinnäytetöitä, joissa esimerkiksi ole massa oleva lautapeli käännettiin erilaisille alustoille itsenäiseksi sovellukseksi, lautapelissä

käytettiin sulautettuja järjestelmiä tai olemassa olevaa lautapeliä kehitettiin eteenpäin. Mobiilisovelluksen ja -teknologian tuominen perinteisiin lautapeleihin on lähestymistapa, jollaisesta en itse löytänyt olemassa olevaa aineistoa. Viimeisin yritys löytää vastaavaa sisältöä tehtiin 22.11. 2017.

Käytännön toteutuksen tavoitteena oli prototyyppi mobiilisovellusta hyödyntävästä lautapelistä. Tämä tavoite saavutettiin toteuttamalla Modern Dating -niminen lautapeliprototyyppi, joka on pelattavissa alusta loppuun, ja joka hyödyntää sovellusta erilaisiin tehtäviin. Yksi tärkeimmistä kriteereistä käytännön toteutukselle oli pelaajien vakuuttaminen sovelluksen tarpeellisuudesta. Tässä katsotaan onnistuneen, sillä sovellukseen päätyi ominaisuuksia, jotka aiemmin esiintyivät fyysisinä komponentteina, mutta jotka testaaajilta saadun palautteen pohjalta siirrettiin sovelluksen hoidettavaksi.

Käytännön toteutuksessa käytetyt työvälineet pysyivät pääosin samoina projektin alusta loppuun, mutta tarpeen tullen työvälineitä vaihdettiin ja uusia tuotiin mukaan. Esimerkiksi Unity-pelimoottorin käyttäminen sovelluksen rakentamiseen oli määritelty jo suunnitelmadokumentissa. Paint-ohjelma vaihtui GIMP 2 -kuvankäsittelyohjelmaa, kun kehitys vaatii laajempaa valikoimaa ominaisuuksia, ja Squib-kirjasto tuotiin kokonaan uutena osa-alueena projektiin luomaan tulostettavia korttipakkoja.

Projektin alussa toteutettava tuote oli määritelty suunnitelmadokumentissa mutta kehityksen aikana toteutus kasvoi ja muovaantui runsaasti. Muutoksiin vaikuttivat testaustilanteista tehdyt huomiot ja saatu palaute. Lopulta iteratiivisen kehityksen tuloksena oli prototyyppi, joka on pelattavissa alusta loppuun. Prototyyppi koostuu viidestä komponentista: sovelluksesta, kahdesta tulostettavasta korttipakasta, tulostettavasta pelilaudasta sekä sääntökirjasta. Käytännön toteutuksen lopputuloksena syntyneeseen prototyyppiin ollaan tyytyväisiä. Se täyttää käytännön toteutukselle asetetut kriteerit ja sisältää pelimekaniikkoja, joista pelin suunnittelija on varsin ylpeä. Prototyypissä on kuitenkin runsaasti osa-alueita, jotka vaativat jatkokehitystä. Osa näistä, kuten grafiikkaan liittyvät kehityskohteet, oli alusta alkaen rajattu opinnäytetyön laajuuden ulkopuolelle.

4.1 Oma arvio lopputuloksesta ja kehitysprosessista

Sanonta siitä, kuinka matka voi olla päämäärää merkittävämpi, kuvaa tätä opinnäytetyön käytännön toteutusta varsin hyvin. Tavoite ei ollut rakentaa prototyyppiä seuraavalle sovellusta hyödyntävälle hittilautapelille, vaan rakentaa prototyyppi sovellusta käyttävälle lautapelille. Kehitetty Modern Dating -prototyyppi on mielestäni ehdottomasti jatkokehittämisen arvoinen ja todistaa osaltaan sovelluksien potentiaalin lautapelikehityksessä. Pelitilanteessa prototyypin sovellus ylläpitää pelaajilta salattua tietoa ja testauksessa vaivalloiseksi todettua статистиikkaa sekä nopeuttaa useiden testien suorittamista. Sovellus sopii loistavasti myös toteutetun Modern Dating -pelin teemaan, joskin tämä ilmenisi paremmin, jos pelin ulkoasu olisi viimeistellympi. Ulkoasusta ja sen jatkokehityksestä kerron lisää aliluvussa 4.2.

Onnistumiset

Iteratiivinen työskentely oli ehdottomasti oikea valinta tähän projektiin. Tuote kävi läpi huomattavan määrän muutoksia, eikä mikään suunnitelmallisempi kehitysmenetelmä olisi näkemykseni mukaan näihin taipunut. Iteratiivisen kehityksen joustavuutta tuki myös se, että prototyypin kehittäminen oli kokonaisuudessaan yhden henkilön operaatio. Niinpä mahdollista oli myös projektin dokumentoiminen kevyesti. Opinnäytetyöhön ei liittynyt toimeksiantoa, joten ei ollut mitään syytä tuottaa ylimääräistä dokumentaatiota vain dokumentaation vuoksi. Vaikka dokumentaatio pidettiin kevyenä, syntyi siitä silti kymmeniä sivuja.

Kehityksen aikana tavoitteena oli myös tuoda pelikokemusta lähemmäksi vertauskohtana ollutta Zombie Dice -peliä. Lähemmäksi Zombie Dicen tunnelmaa päästiin: korttiparien ”draftaaminen” ja testien yhteen niputtaminen tunnisteella poisti prototyypin ensimmäisissä versioissa esiintyneitä pitkiä taukoja pelaajien aktiivisuudessa. Peliin kuluvassa ajassa on silti kuitenkin vielä ”viilattavaa”.

Mikä prototyypissä sitten toimii? Kuten sanottu, se täyttää asetetut kriteerit, eli voisin esitellä sen alan tapahtumissa. Toinen täyttyvä kriteeri on se, että prototyyppi demonstroi asioita, joita sovellus voi mahdollisesti toteuttaa pahvikomponentteja paremmin. Tämän lisäksi pidän pelin aikataulutusmekaniikkaa oikein onnistuneena. Kerättävien kohteiden muodostaminen kahdesta, sekoitetusta, korttipakasta tuo variaatiota ja tapa, jolla kerätyt kortit asetellaan viikkoa kuvaavalle pelilaudalle, on uniikki. Ainakaan itse en ole koskaan nähnyt lautapeleissä käytettävän vastaavaa mekaniikkaa ja jatkossa se voisi toimia myös muunlaisissa kehitettävissä peleissä.

Kehitettävää testauskäytännöissä

Käytännön toteutuksessa kohdatut haasteet ovat samalla asioita, jotka tulevaisuudessa pyrin suunnittelemaan paremmin. Esimerkiksi prototyypin testaaminen oli haasteellista: innostuneita testaaajia aivan alkuvaiheessa olevalle prototyypille on vaikea löytää. Puhumattakaan siitä, kuinka hankalaa omaa tuotetta on lähteä esittelemään ventovieraille. Olin itse siitä onnekaassa asemassa, että minulta löytyi lähipiiristä muutama luottotestaaaja, jotka saivat aikatauluttaa treffejä kyllästymiseensä saakka. Toisaalta nostin myös itseäni niskasta ja lähdin esittelemään tuotetta vieraille ihmisille, ehkä vain liian aikaisessa vaiheessa. Mutta jollen olisi paikallisen yliopiston lautapelikerhossa kohdannut kritiikkiä, olisi moni pelin ominaisuus jäänyt toteuttamatta.

Testaamiselle pitää kuitenkin laatia parempi suunnitelma. Kun tähän pisteeseen asti olen osallistunut itse jokaiseen testipeliin, voin pelaamisen sivussa raapustaa muistiinpanoja vihkoon ja kysellä muilta pelaajilta palautetta. Jatkokehityksen kannalta sokkotestaaminen on kuitenkin pakollista, joten tarvitsen tarkemman suunnitelman sen toteuttamiseksi. Tähän liittyen myös peli itsessään tarvitsee tarkemman määritelmän: mitä kriteerejä sääntökirjan tulee täyttää, missä vaiheessa sovellus on tarpeeksi selkeä, kuinka monelle pelaajalle peli optimoidaan ja niin edespäin. Varsinkin sääntökirja tarvitsee oman ohjesäännöstönsä, jotta sen toimivuutta voidaan arvioida paremmin.

4.2 Tuotteen jatkokehitys ja sen tavoitteet

Opinnäytetyön käytännön toteutuksen lopputuloksena syntyi pelattava prototyyppi, joka tuo ilmi joitain sovelluksia hyödyntävien lautapelien mahdollisuuksia. Asioita, joihin mahdollisessa jatkokehityksessä tulisi kiinnittää huomiota, on kuitenkin runsaasti. Tässä luvussa käyn läpi kehityskohteista suurimmat mutta tuote ei millään osa-alueella ole missään tapauksessa valmis.

Jatkokehittävää pelissä ja sen mekaniikoissa

Yksi asia, johon kehityksen aikana ehdittiin kiinnittämään valitettavan vähän huomiota, oli pelin tasapaino. Eri hahmojen ja pelaaja-attribuuttien ei tulisi olla täysin identtisiä mutta eroavaisuudet eivät saa tuoda kokeneemmille pelaajille kohtuutonta etuutta uusiin pelaajiin verrattuna. Pelaaja-attribuuttien on tavoite olla tasapainossa niin, että jokaisella on merkitystä: testejä tulisi olla kaikille attributeille lähes saman verran. Eri hahmojen kortit saavat olla testien vaikeusasteen puolesta eriarvoisia, ja tätä korttien suunnittelussa on tavoiteltu, mutta korteista saatavan palkinnon tulee vastata niiden vaikeusastetta. Peliä suunniteltaessa selkeästi haastavammille hahmoille on esimerkiksi annettu keskivertoa enemmän positiivisia bonuksia. Tasapainottava tekijä voi pelatessa olla myös se, että vaikeampi hahmo ei välttämättä ole pelin aikana niin suosittu valinta, jolloin hahmon keräämisestä saatavat pisteet voi tavoittaa pienemmällä korttimäärällä. Tällaiset tasapainotuskysymykset ratkeavat kuitenkin vasta runsaalla pelitestauksella, jollaiseen ei opinnäytetyön aikataulun ja varattujen resurssien puitteissa ollut mahdollisuutta.

Konkreettisia tasapainoon liittyviä muutoksia, joita mahdollisessa jatkokehityksessä tulisi miettiä, ovat muun muassa ensimmäisen pelaajan rooli sekä hahmokorttien tuomat statistiikkamuutokset. Pelin nykyisessä muodossa kierroksen aloittaa aina sama pelaaja mutta suurin tästä koituva etu poistetaan suorittamalla statistiikkojen säätäminen salassa muilta pelaajilta pelin alussa. Ensimmäisen pelaajan vaihtaminen pelin kuluessa on kuitenkin asia, jonka vaikutuksia pelikokemukseen tulisi tutkia.

Hahmokorttien tuomiin statistiikkamuutoksiin toisin vielä kolmannen vaihtoehdon. Pelin nykyisessä versiossa statistiikkamuutokset ovat selkeästi positiivisia tai negatiivisia, mutta olisi mielenkiintoista nähdä kuinka pelaajat suhtautuisivat statistiikkamuutoksiin, jotka vaikuttaisivat yhteen attribuuttiin positiivisesti ja toiseen negatiivisesti. Tämä saattaisi tuoda lisää taktisia päätöksiä peliin: teenkö tästä statistiikasta heikomman, jotta toinen olisi vahvempi.

Jatkokehitettävää tuotteen toteutuksessa

Näkyvin alue, jolla jatkokehitystä tarvittaisiin, on pelin grafiikka. Jo prototyypivaiheessa on vaikea houkutella testiajia ilman graafista ulkoasua. Nykyinen ratkaisu ajaa asiansa pelimekaniikkojen demonstroimiseen mutta ulkoasu vaikuttaa suuresti pelaajien kokemukseen pelistä. Niinpä pelin grafiikkaan tulisi panostaa jatkossa huomattavasti, mikäli tuotetta haluaa viedä eteenpäin.

Sovelluksessa grafiikkaparannuksia tarvittaisiin tuomaan sovelluksen teemallista osuutta enemmän ilmi. Teemana on moderni seurustelukulttuuri ja testien tekemiseen suunniteltu chat-käyttöliittymä toisi tätä esille entistä näkyvämmiin. Ja toisin kuin suunnitelmadokumentissa esitellyssä luonnoksessa, nähtävissä aliluvussa 3.1.2, nykyisessä prototyypissä testit tehdään tunnisteiden perusteella. Näin käyttöliittymään ei tarvitse lisätä läheskään niin paljon painikkeita, kuin suunnitelmadokumentissa annetaan olettaa, vaan vapautuneen tilan voi käyttää kertomalla pelaajalle, kuinka hänen testinsä onnistuivat. Testien tuloksen voisi ilmaista esimerkiksi erilaisilla puhekuplilla: jos testi onnistuu, ruudulle ilmaantuu sujuvan iskurepliikin sisältämä puhekupla, ja epäonnistuessa puhekupla täyttyy epäselvällä mongeruksella. Näiden puhekuplien sisältöä voisi lisätä myös tuotteen julkaiseminen jälkeen, tuoden näin lisäsisältöä, jollaisesta Hognon (2017) kertoi World of Yo-ho -pelin kohdalla.

Toinen osa-alue, jossa graafisia parannuksia tarvittaisiin, on sääntökirja. Se tulisi taittaa, oikolukea ja testata useaan otteeseen. Taitto tulisi toteuttaa niin, että sääntökirja olisi nykyistä selkeämpi ja intuitiivisempi kokonaisuus.

Viimeinen osa-alue, jonka kehittämistä tulisi ainakin harkita, on sovelluksen verkkominaisuudet. Yhden laitteen ratkaisulla on puolensa tällaisessa tuotteessa, jossa salainen tieto on vähäistä, mutta samassa verkossa toimivassa useamman laitteen ratkaisussakin on puolensa jo tuotteen aiheuttaman reaktion vuoksi. Pelin nykyisessä muodossa verkkominaisuudet eivät missään tapauksessa ole pakollisia, mutta jatkokehitystä ajatellen ne saattaisivat tuoda uusia mahdollisuuksia lisämekaniikoille ja -toiminallisuuksille.

4.3 Saadut vastaukset tutkimuskysymyksiin

Opinnäytetyölle määriteltyihin tutkimuskysymyksiin löytyi vastauksia. Tutkimuskysymykset olivat: mikä on lautapeliharrastajien suhtautuminen mobiilisovelluksiin lautapeleissä, millaiselta näyttävät markkinat sovellusta hyödyntäville lautapeleille lähitulevaisuudessa, millaisia sovelluksia hyödyntäviä lautapelite tuotteita markkinoilla jo on, voiko sovellus tuoda lisäarvoa lautapelite tuotteelle ja voidaanko tämä mobiilisovelluksen tuoma lisäarvo myös todistaa lautapeliharrastajille.

Vastaus tutkimuskysymykseen lautapeliharrastajien suhtautumisesta: osa lautapeliharrastelijoista suhtautuu sovelluksia hyödyntäviin lautapeleihin haastattelujen perusteella varovaisesti mutta epäilyt yleensä hälvenevät, kun harrastaja kokeilee laadukkaasti toteutettua tuotetta. Tätä vastausta tukee testattujen tuotteiden korkea arvostus lautapeliharrastajien keskuudessa. Samalla vastataan tutkimuskysymykseen sovellusta hyödyntävien lautapeli tulevaisuudesta markkinoilla: laadukkaasti toteutettu tuote voi menestyä nyt ja tulevaisuudessa. Tästä kertoo korkeasti arvostettujen lautapelite tuotteiden lisäksi myös Diced-sovelluksen saama innostunut vastaanotto.

Vastaus tutkimuskysymykseen jo markkinoilla olevista tuotteista: markkinoilla on useita erilaisia tuotteita mutta määrällisesti sovellusta hyödyntävät lautapelit eivät vielä ole harrastuksen suuri alalaji. Viimeisten vuosien aikana on julkaistu tuhansia lautapelejä, mutta tätä opinnäytetyötä varten löydettiin vain alle 50 tuotetta, joille on olemassa virallinen mobiilisovellus. Näissä tuotteissa sovellusta hyödynnetään muun muassa tunnelman luomiseen,

pisteiden laskemiseen ja pelaajilta salatun tiedon ylläpitämiseen. Osa tuotteista pohjautuu sovellukseen niin vahvasti, ettei kyseisiä pelejä voi pelata ilman sitä.

Vastaus tutkimuskysymyksiin sovelluksen tuomasta lisäarvosta ja sen todistamisesta lautapeliharrastajille: olen lautapeliharrastaja ja koin sovellusten tuovan lisäarvoa osaan opinnäytetyötä varten testaamistani tuotteista. Myös haastateltavat pelinkehittäjät kertoivat muiden harrastajien kokeneen sovellusten tuovan lisäarvoa heidän tuotteisiinsa. Tämän lisäksi teknisen toteutukseni testaajat kokivat sovelluksen tuoneen lisäarvoa opinnäytettä varten tehtyyn prototyyppiin.

Lähteet

Lähteenä käytetyt alan henkilöiden haastattelut löytyvät liitteistä.

- Arcane Wonders. 2016. Sheriff of Nottingham Rulebook. Arcane Wonders, LLC.
http://www.arcanewonders.com/wp-content/uploads/2017/06/Sheriff_of_Nottingham_Rulebook.pdf 26.8.2017.
- Arcane Wonders. 2017. Sheriff of Nottingham. Google.
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.arcanewonders.sonca> 26.8.2017.
- BoardGameGeek. 2017a. BoardGameGeek FAQ. BoardGameGeek, LLC.
https://boardgamegeek.com/wiki/page/BoardGameGeek_FAQ 26.8.2017.
- BoardGameGeek. 2017b. Alchemists. BoardGameGeek, LLC.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/161970/alchemists>. 26.8.2017.
- BoardGameGeek. 2017c. Dead of Winter: The Crossroads Game. BoardGameGeek, LLC.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/150376/dead-winter-crossroads-game>
 26.8.2017.
- BoardGameGeek. 2017d. Mansions of Madness: Second Edition. BoardGameGeek, LLC.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/205059/mansions-madness-second-edition>
 26.8.2017.
- BoardGameGeek. 2017e. Zombie Dice. BoardGameGeek, LLC.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/62871/zombie-dice>. 4.11.2017.
- BoardGameGeek. 2017f. Sorted by Board game rank. BoardGameGeek, LLC.
<https://boardgamegeek.com/browse/boardgame?sort=rank>. 6.11.2017.
- Czech Games Edition. 2014. Alchemists Rulebook. Czech Games Edition.
<http://czechgames.com/files/rules/alchemists-rules-en.pdf> 26.8.2017.
- Duffy, O. 2014. Board games' golden age: sociable, brilliant and driven by the internet. Guardian News and Media Limited.
<https://www.theguardian.com/technology/2014/nov/25/board-games-internet-playstation-xbox> 26.8.2017.
- Fantasy Flight Games. 2017a. Arkham Horror Files. Fantasy Flight Publishing, Inc.
<https://www.fantasyflightgames.com/en/products/#/universe/arkham-horror-files>
 26.8.2017.
- Fantasy Flight Games. 2017b. Mansions of Madness. Fantasy Flight Publishing, Inc.
<https://www.fantasyflightgames.com/en/products/mansions-of-madness/> 26.8.2017.
- Fantasy Flight Games. 2017c. Mansions of Madness: Second Edition Rulebook. Fantasy Flight Publishing, Inc.
https://images-cdn.fantasyflightgames.com/filer_public/a6/c1/a6c1ba76-bc7e-4a4c-ba6c-dd72574b431d/mansions_of_madness_second_edition_rules_reference.pdf
 26.8.2017.
- The GIMP Team. 2017. GIMP - GNU IMAGE MANIPULATION PROGRAM. The GIMP Team.
<https://www.gimp.org/>. 4.11.2017.
- Hognon, J. 2017. Tekninen johtaja. Volymique. Haastattelu sähköpostitse. 01.08. 2017.
- Indiegogo. 2017. Dized - Board Games Made Easy!. Indiegogo.

- <https://www.indiegogo.com/projects/dized-board-games-made-easy-app-application#/>
- Jussila, J. 2017. Toimitusjohtaja. Playmore Games. Haastattelu sähköpostitse. 06.07. 2017.
- Jämsén, J. 2017. Yksityishenkilö. Yksityishenkilö. Anonyymin pelitestaajan kommentti. 19.10. 2017.
- Kotry, M. 2017. Pelisuunnittelija. Yksityishenkilö. Haastattelu sähköpostitse. 23.06. 2017.
- Meneely, A. 2017. Squib. Andy Meneely.
<http://squib.rocks/> 4.11.2017.
- Microsoft. 2017a. Excel 2016 – hanki se nyt käyttöösi Office 365 -tilauksella. Microsoft.
<https://products.office.com/fi-fi/excel>. 4.11.2017.
- Microsoft. 2017b. Word 2016 – hanki se nyt käyttöösi Office 365 -tilauksella. Microsoft.
<https://products.office.com/fi-fi/word>. 4.11.2017.
- Plaid Hat Games. 2014. Dead of Winter: A Crossroads Game Rulebook. Plaid Hat Games.
<https://www.plaidhatgames.com/images/games/dead-of-winter/rules.pdf> 26.8.2017.
- Plaid Hat Games. 2015. Dead of Winter App available!. Plaid Hat Games.
<https://www.plaidhatgames.com/news/602> 26.8.2017.
- Ruby community. 2017. Ruby is... . Ruby community.
<https://www.ruby-lang.org/en/>. 4.11.2017.
- Steve Jackson Games. 2014. Munchkin Rulebook. Steve Jackson Games.
http://www.worldofmunchkin.com/rules/munchkin_rules.pdf 26.8.2017.
- Steve Jackson Games. 2017a. Munchkin Games. Steve Jackson Games.
<http://www.worldofmunchkin.com/games/> 26.8.2017.
- Steve Jackson Games. 2017b. Everything Munchkin. Steve Jackson Games.
<http://www.worldofmunchkin.com/expansions.html> 26.8.2017.
- Steve Jackson Games. 2017c. Munchkin Level Counter. Steve Jackson Games.
<http://www.sjgames.com/apps/levelcounter/> 26.8.2017.
- Sublime HQ Pty Ltd. 2017. A sophisticated text editor for code, markup and prose. Sublime HQ Pty Ltd.
<https://www.sublimetext.com>. 4.11.2017.
- Vasel, T. 2015. World of Yo-ho Review - with Tom Vasel.
<https://www.youtube.com/watch?v=WELRWIBmXg4> 26.8.2017.
- Volymique. 2015. World of Yo-Ho. Volymique.
<http://yoho.io/english/index.html#home> 26.8.2017.
- Volymique 2016. what's new? Update 1.5 World of Yo-Ho. Volymique.
<http://yoho.io/new/english/> 26.8.2017.

Käsitteet

Lautapeli

Kokoelma sääntöjä ja osasia, joiden pohjalta yksi tai useampi pelaaja pyrkii kohti sääntöjen asettamaa päämäärää.

Mobiilisovellus

Kannettavalle laitteelle, kuten älypuhelimelle tai tablettitietokoneelle, ohjelmoitu sovellus.

Worker replacement

Lautapelimekaniikka, jossa pelaajat valitsevat toimintonsa draftaamalla. Näin pelaajat joutuvat priorisoimaan omia valintojaan heidän tavoitteidensa pohjalta. Yleensä Worker replacement -mekaniikkaa hyödyntävät pelit tarjoavat useita strategioita voittamiseen ja mekaniikka kannustaakin pelaajia valitsemaan muista eriäviä taktiikoita, koska halutuimpia toimintoja ei välttämättä riitä kaikille pelaajille. Ensimmäinen mekaniikkaa käyttänyt peli on Keydom, joka julkaistiin vuonna 1998.

Lähde: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2082/worker-placement>

Päättely

Mekaniikka, jossa pelaajat päättelevät salaista informaatiota heille olevien tietojen pohjalta.

Lähde: <https://boardgamegeek.com/boardgamecategory/1039/deduction>

Salainen informaatio/salainen tieto/hidden information

Salattua tietoa, joka vaikuttaa pelin kulkuun. Tieto on yleensä joko pelaajakohtaista, pelaajilla on esimerkiksi omat käsikorttinsa, tai salassa kaikilta pelaajilta. Pelaajilta salattu tieto voi olla tiedossa esimerkiksi henkilöllä, joka ei toimi pelissä normaalien pelaajien tavoin. Tieto voidaan myös kertoa esimerkiksi mobiilisovelluksessa tai kortissa, jota kukaan pelaajista ei ole lukenut.

Ajastin / Timer

Viittaa ajanottoa vaativaan mekaniikkaan tai tapaan, jolla aikaa mitataan. Tämän opinnäytetyön yhteydessä puhutaan erityisesti sovelluksista, jotka sisältävät pelikohtaisesti kustomoituja tai yleispäteviä ajanottotapoja.

Co-operative play / yhteistyöpeli

Pelit, joissa pelaajat työskentelevät kohti yhteistä tavoitetta.

GM / Game manager

Henkilö, joka hoitaa lauta- tai pöytäroolipelin hallinnollista puolta. GM voi olla esimerkiksi vastuussa tarinankerronnan kaaresta muiden osallistujien samaistuessa yksittäiseen hahmoon. Yleensä game managerilla on hallussaan muilta pelaajilta salattua tietoa, jonka pohjalta pelin tapahtumat etenevät.

Board Game Geek / BGG / BoardGameGeek.com

Lautapelitietokanta, joka ylläpitää listaa 84 000 julkaistuista lautapeleistä, kokoaa yhteen arvosteluja ja kerää käyttäjiltään arvosanakeskiarvoja heidän pelaamilleen lautapeleille. BGG on lautapeliharrastajien keskuudessa standardi, jonka yhteisöstä voi löytää henkilöitä harrastajista kehittäjiin ja julkaisijoihin.

Lähde: <https://en.wikipedia.org/wiki/BoardGameGeek>

Bluffaus

Mekaniikka, jossa pelin säännöt antavat pelaajille luvan valehdella ja huijata muita pelaajia. Yleensä bluffausta hyödyntävät pelit sisältävät myös mekaniikan, jossa muut pelaajat voivat epäillä pelaajan valheita, sekä rangaistuksen valheesta kiinni jäämiselle. Yleistä on myös rangaistus pelaajalle, joka syyttää totuudessa pysyvää pelaajaa valehtelusta.

Lähde: <https://boardgamegeek.com/boardgamecategory/1023/bluffing>

Mastermind

1970-luvulla Mordecai Meierowitzin kansanperinteen pohjalta kehittämä epäsymmetrinen päättelypeli, jossa yksi pelaaja piilottaa neljä värikästä helmeä näkösuojan taakse tiettyyn järjestykseen. Päättävän pelaajan tehtävä on arvata oikeat värit ja niiden oikea järjestys. Päättävä pelaaja tekee arvauksensa muodostamalla tarjolla olevista väreistä neljän rivejä. Vastausta hallitseva pelaaja kommentoi jokaista arvausta kertomalla sisältääkö rivi oikeita värejä ja ovatko nämä oikeat värit oikeassa järjestyksessä. Päättävälle pelaajalle ei kuitenkaan kerrota mitkä värit ovat oikeita tai oikealla paikalla.

Lähde: <https://boardgamegeek.com/boardgame/2392/mastermind>

Petturimekaniikka

Yhteistyöpelien alalaji, jossa yksi tai useampi pelaajista työskentelee yhteisen päämäärän sijasta omaa päämääräänsä kohden muilta pelaajilta salassa. Petturin ja muiden pelaajien päämäärät saattavat olla ristiriidassa keskenään ja petturin tehtävä voi olla esimerkiksi estää muiden pelaajien päämäärän toteutuminen.

Draftaaminen/Draft

Mekaniikka, jossa resurssit, kuten pelikortit, jaetaan pelaajille siten, että jokainen valitsee ennalta määritellyn määrän haluamaansa resurssia tarjolla olevasta valikoimasta.

Käytännön toteutuksen komponentti: Pelilauta

Tämä on sarja kuvakaappauksia tulostettavasta pdf-tiedostosta. Tulostettava pdf-tiedosto toimitetaan pyydettyäessä.

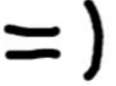

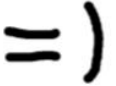

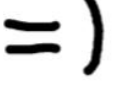

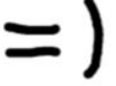














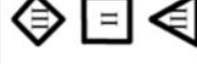









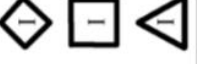








Thursday	Friday	Saturday	Sunday
10:00	10:00	10:00	10:00
11:00	11:00	11:00	11:00
12:00	12:00	12:00	12:00
13:00	13:00	13:00	13:00
14:00	14:00	14:00	14:00
15:00	15:00	15:00	15:00
16:00	16:00	16:00	16:00
17:00	17:00	17:00	17:00
18:00	18:00	18:00	18:00
19:00	19:00	19:00	19:00
20:00	20:00	20:00	20:00
21:00	21:00	21:00	21:00
22:00	22:00	22:00	22:00
23:00	23:00	23:00	23:00


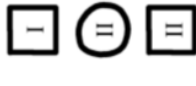
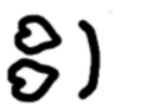
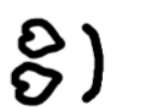
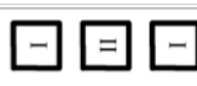
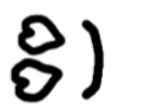

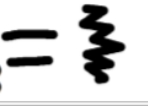

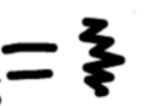




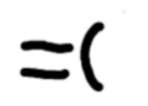
Monday	Tuesday	Wednesday
10:00	10:00	10:00
11:00	11:00	11:00
12:00	12:00	12:00
13:00	13:00	13:00
14:00	14:00	14:00
15:00	15:00	15:00
16:00	16:00	16:00
17:00	17:00	17:00
18:00	18:00	18:00
19:00	19:00	19:00
20:00	20:00	20:00
21:00	21:00	21:00
22:00	22:00	22:00
23:00	23:00	23:00










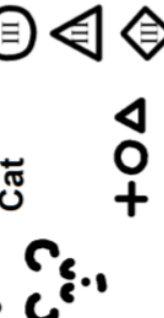


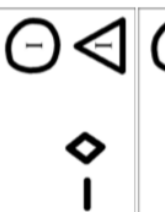
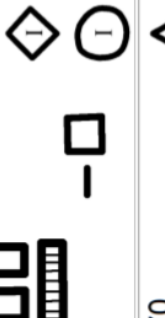

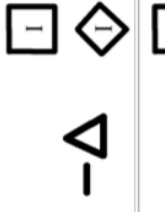




Käytännön toteutuksen komponentti: Date-pakka

Tämä on kuvakaappaus tulostettavasta pdf-tiedostosta. Tulostettava pdf-tiedosto toimitetaan pyydettyessä.

	<p>94 Theo</p> <p>94 Theo</p>		<p>98 Theo</p> <p>98 Theo</p>		<p>14 Rick</p> <p>14 Rick</p>		<p>18 Rick</p> <p>18 Rick</p>		<p>24 Tim</p> <p>24 Tim</p>
	<p>93 Theo</p> <p>93 Theo</p>		<p>97 Theo</p> <p>97 Theo</p>		<p>13 Rick</p> <p>13 Rick</p>		<p>17 Rick</p> <p>17 Rick</p>		<p>23 Tim</p> <p>23 Tim</p>
	<p>92 Theo</p> <p>92 Theo</p>		<p>96 Theo</p> <p>96 Theo</p>		<p>12 Rick</p> <p>12 Rick</p>		<p>16 Rick</p> <p>16 Rick</p>		<p>22 Tim</p> <p>22 Tim</p>
	<p>91 Theo</p> <p>91 Theo</p>		<p>95 Theo</p> <p>95 Theo</p>		<p>11 Rick</p> <p>11 Rick</p>		<p>15 Rick</p> <p>15 Rick</p>		<p>21 Tim</p> <p>21 Tim</p>

25 Tim  	26 Tim  	27 Tim  	28 Tim  
31 Mark  	32 Mark  	33 Mark  	34 Mark  
35 Mark  	36 Mark  	37 Mark  	38 Mark  
41 Lindsey  	42 Lindsey  	43 Lindsey  	44 Lindsey  
45 Lindsey  	46 Lindsey  	47 Lindsey  	48 Lindsey  

51	 Tiffany +△		52	 Tiffany +○		53	 Tiffany +□		54	 Tiffany +□	
55	 Tiffany -□		56	 Tiffany +○		57	 Tiffany +□		58	 Tiffany -□	
61	 Lora -△		62	 Lora -△		63	 Lora -△		64	 Lora +△	
65	 Lora +△		66	 Lora +△		67	 Lora +□		68	 Lora -□◇	
71	 Olivia -○		72	 Olivia +△		73	 Olivia +○		74	 Olivia +□	

<p>75 Olivia</p> 	<p>Olivia</p> 	<p>76 Olivia</p> 	<p>Olivia</p> 
<p>49 Cat</p> 	<p>Cat</p> 	<p>29 Cat</p> 	<p>Cat</p> 
<p>89 Cat</p> 	<p>Cat</p> 	<p>69 Cat</p> 	<p>Cat</p> 
<p>40 X-53</p> 	<p>X-53</p> 	<p>20 X-53</p> 	<p>X-53</p> 
<p>80 X-53</p> 	<p>X-53</p> 	<p>60 X-53</p> 	<p>X-53</p> 

Käytännön toteutuksen komponentti: Time-pakka

Tämä on kuvakaappaus tulostettavasta pdf-tiedostosta. Tulostettava pdf-tiedosto toimitetaan pyydettyessä.

2H DAY	2H 13 - 18	2H 12 - 14	2H 14 - 18
2H 12 ->	2H 17 ->	2H 20 ->	2H <- 14
2H <- 18	2H <- 23	3H DAY	3H 14 - 19
3H 15 - 20	3H 12 - 16	3H 12 - 18	3H 15 - 18
3H 16 - 21	3H 18 - 21	3H <- 14	3H <- 16

3H <- 18	3H <- 20	3H 14 ->	3H 16 ->
3H 20 ->	4H DAY	4H DAY	4H DAY
4H DAY	4H NIGHT	4H NIGHT	4H NIGHT
4H NIGHT	4H 12 - 16	4H 14 - 21	4H 16 - 20
4H 12 - 21	4H <- 14	4H <- 15	4H <- 20

	4H <- 23	4H 12 ->	4H 15 ->	4H 16 ->
	4H 18 ->	5H DAY	5H DAY	5H NIGHT
	5H NIGHT	5H NIGHT	5H 12 ->	5H <- 18
	6H DAY	6H NIGHT	6H NIGHT	6H 13 ->
	6H <- 20	7H DAY	7H NIGHT	7H 16 ->

Käytännön toteutuksen komponentti: Moden Dating -sääntökirja

Modern Dating

Rulebook

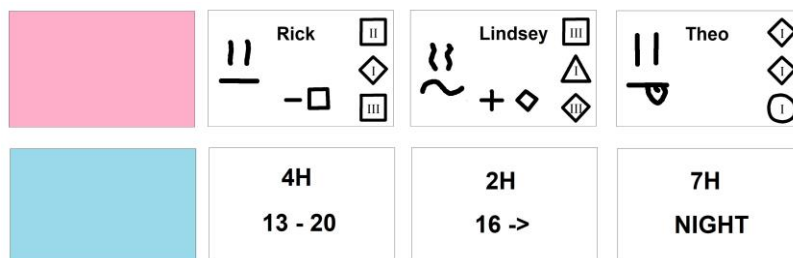
Muokattu 29. 10. 2017

Sisällys

1 Set Up.....	75
2 Pelin tavoite.....	75
3 Kierroksen sisältö.....	77
4 Kalenterin täyttäminen.....	78
5 Sovelluksen käyttäminen.....	80
6 Date-korttien kyvyt ja muut statistiikkaan vaikuttavat tekijät.....	81
7 Pelin kulku.....	82

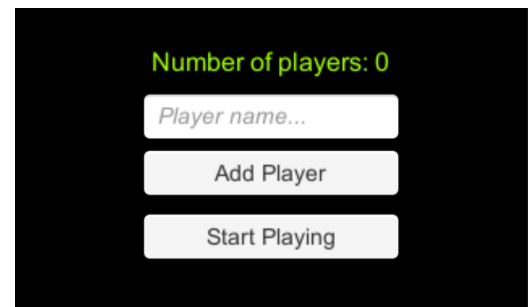
1 Set Up

- Ladatkaa Sovellus valitsemaalenne Android-laitteelle
- Sekoittakaa Date -pakka ja asettakaa se pöydälle kuvapuoli alaspäin
- Sekoittakaa Time -pakka ja asettakaa se pöydälle kuvapuoli alaspäin Date-pakan lähetyville
- Varatkaa pöydälle tilaa poistopakoiille, joihin siirretään Date- ja Time-pakkojen kortteja odottamaan uudelleen sekoittamista
- Jakakaa kummastakin pakasta kolme korttia riveihin, niin, että yksittäiset Date-kortit muodostavat parin yksittäisten Time-korttien kanssa



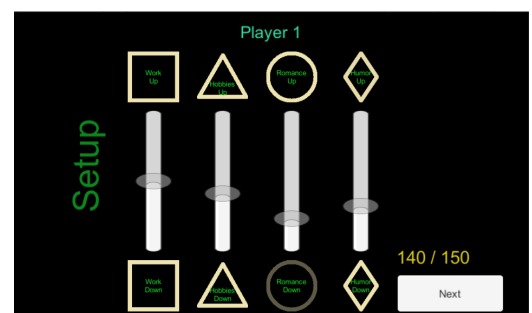
- Syöttäkää sovellukseen pelaajien nimet aloittavasta pelaajasta alkaen ja myötä päivään kiertäen

- Käyttäkää ensimmäisen pelaajan valitsemiseen valitsemaanne metodia



- Pelin aluksi pelaajat saavat muokata statistiikkonsa

- Statistiikkojen muokkaaminen on salaista informaatiota, suorita tämä omalla vuorollasi salassa muilta pelaajilta
- Kun statistiikat on muokattu, on kaikki sovelluksessa tapahtuva julkista informaatiota



2 Pelin tavoite

3 Kierroksen sisältö

- Kierroksen aluksi siirrä pöydällä olevan treffirivin korttiparit poistopakoihin ja jaa uusi treffirivi

- Kierros koostuu kolmesta vaiheesta:

1) Treffien tavoittelu ja aikatauluttaminen

- Pelisuunnan mukaisesti kukin pelaaja toistaa seuraavan syklin yksi sykli kerrallaan:

a) Pelaaja valitsee esillä olevista treffeistä haluamansa ja syöttää Date-kortissa olevan tunnisteiden sovellukseen. Sovellus suorittaa siten korttiin merkityt testit.

b) Pelaaja asettelee valitsemansa korttiparin kalenterilaudalleen Time-kortin nimeäminen ehtojen mukaisesti (Katso kohta ”Kalenterin täyttäminen”)

c) Treffirivi täydennetään

d) Laite annetaan seuraavaksi vuorossa olevalle pelaajalle

- Uuden treffin tavoittelun sijasta voi myös valita lopettavansa treffien tavoittelun ja ”passata” vuoronsa

- Kiertämistä pöydän ympäri jatketaan, kunnes kaikki pelaajat ovat passanneet vuoronsa

- Mikäli vain yksi pelaaja on jäljellä, riviä ei täydennetä, ennen kuin pelaaja on päättänyt jatkamisestaan

2) Suoritetaan päivälle sovitut treffit

- Pelaajien kalenterilaudalla kukin viikonpäivä vastaa yhtä seitsemästä kierroksesta

- Toisessa vaiheessa pelaaja suorittaa yhden testin jokaista nykyistä kierrosta vastaavalle viikonpäivälle sovittua treffiä kohden

- Treffit käydään läpi aika järjestyksessä ja testi suoritetaan syöttämällä vuorossa olevan Date-kortin tunniste sovellukseen

- Jos pelaajan motivaatiopisteet loppuvat, siirtää hän poistopakoihin kalenterilaudaltaan treffin, jota hän oli testaamassa, sekä kaikki samalle päivälle myöhemmälle ajankohdalle sijoittamansa treffit

- Jos motivaatiopisteet loppuivat jo ensimmäisessä vaiheessa, siirretään koko päivän sisältö poistopakoihin

- Treffien suorittaminen tapahtuu yksi pelaaja kerrallaan





3) Päätetään kierros

- Kierroksen päätteeksi sovellus näyttää pelaajien tilastotilanteen
 - Tämä on julkista tietoa

4 Kalenterin täyttäminen

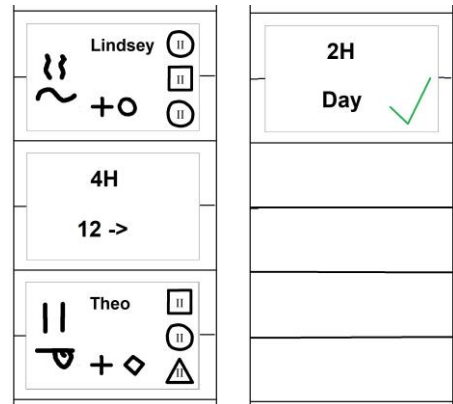
- Time-kortissa määritellään, kuinka Date- ja Time-kortti pari tulee asetella kalenteriin
- Annettujen aikataulurajoitusten puitteissa pelaaja sijoittaa kortit kalenteriinsa
- Aseta Date-kortti merkitsemään treffien aloitusajankohtaa ja Time-kortti merkitsemään treffien loppua
- Time-kortissa määritellään treffien minimikesto, joka lasketaan ”ruutuina” tai tunteina, jotka peittyvät Date- ja Time-korttien alle ja jäävät näiden väliin

- Treffien kestolla ei kuitenkaan ole ylärajaa
- Kahta saman hahmon Date-korttia ei voi sijoittaa samalle päivälle

 Lindsey <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>II</td></tr> <tr><td>II</td></tr> <tr><td>II</td></tr> </table>	II	II	II	 Lindsey <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>II</td></tr> <tr><td>II</td></tr> <tr><td>II</td></tr> </table>	II	II	II
II							
II							
II							
II							
II							
II							
+	+						
○	○						
○	○						
4H	4H						
12 ->	12 ->						
 Theo <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>II</td></tr> <tr><td>II</td></tr> <tr><td>II</td></tr> </table>	II	II	II	 Lindsey <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>II</td></tr> <tr><td>II</td></tr> <tr><td>II</td></tr> </table>	II	II	II
II							
II							
II							
II							
II							
II							
+	+						
◇	○						
△	○						
2H	2H						
Day	Day						
✓	✗						

- Viikonpäivällä ei ole merkitystä ja treffit voivat myös ”venyä aamuun” KUVA

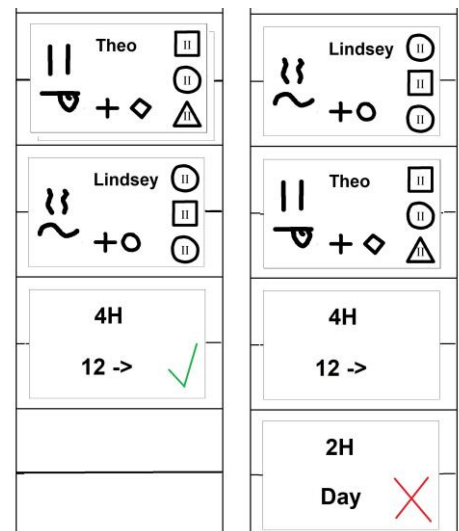
- Yötä ei kuitenkaan lasketa tunneiksi



- Mikäli tarvittavat tunnit ovat 2H tai 3H, voivat Date- ja Time-kortit kokonaan tai osittain päällekkäin

- Treffejä ei voi asetella ”lomittain”

- Date-korttia on aina seurattava Time-kortti



- Time-korteissa esiintyvät merkinnät:

- **XH**: Date- ja Time-korttien alla ja välillä tulee olla yhteensä X tuntia

- **DAY**: Date- ja Time-kortit tulee asetella samalle päivälle

- **NIGHT**: Date- ja Time-kortit tulee sijoittaa peräkkäisille päiville

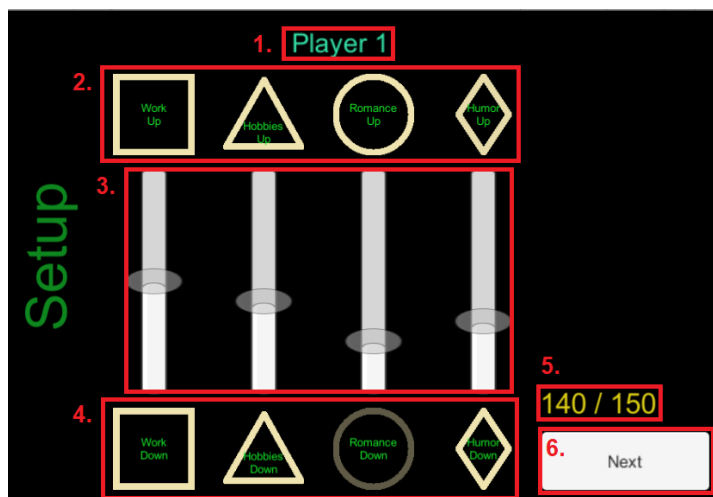
- **X ->**: Date-kortin tulee olla kellonajan X:00 päällä tai jälkeen (Date- ja Time-kortit voivat olla peräkkäisinä päivinä)

- **<- X**: Time-kortin tulee olla ennen kellonaikaa X:00 (sinä päivänä, jolle Date-kortti on aseteltu)

- **X – Y**: Date-kortin tulee olla kellonajan X:00 päällä tai jälkeen ja Time-kortin ennen kellonaikaa Y:00 (Date- ja Time-kortit sijoitettava samalle päivälle)

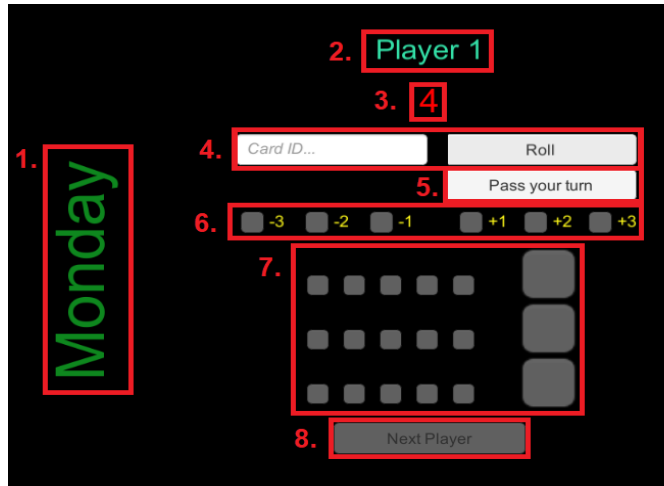
5 Sovelluksen käyttäminen

- Sovelluksessa pelaaja suorittaa testejä, kolmella eri vaikeusasteella, neljällä attribuutillaan: työ, vapaa-aika, romanttisuus ja huumori
- Pelin aluksi pelaajat voivat viilata omia attribuuttejaan. Attribuutit vaikuttavat sovelluksessa tehtyihin testeihin. Mitä korkeampi arvo attribuutilla on, sitä korkeampi mahdollisuus attribuuttia vastaavan testin onnistumisella on.
- Pelin alussa pelaajat asettavat статистиikkojensa yhteenlasketun summan ruudulla näkyvään maksimiin tai sen alle.

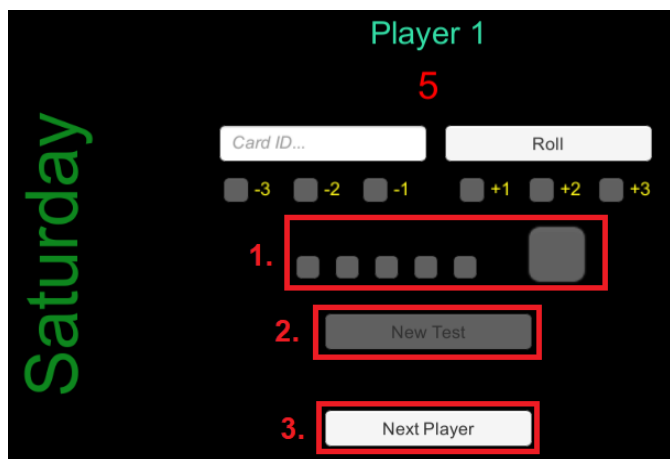


1. Vuorossa oleva pelaaja
2. Nosta haluamaasi статистиikkaa
3. Yksittäisten статистиikkojen tasot
4. Laske haluamaasi статистиikkaa
5. Statistiikkojen summa / maksimi
6. Seuraava pelaaja (tai pelin aloitus, mikäli vuorossa on viimeinen pelaaja)

- Testit suoritetaan syöttämällä kortissa oleva tunniste sovellukseen
 - Ensimmäisessä testivaiheessa sovellus testaa Date-kortin kaikki kolme testiä
 - Toisessa testivaiheessa sovellus testaa kortin alimman testin
- Ensimmäisessä testivaiheessa voit passata vuorosi painamalla ”Roll”-painikkeen sijasta ”Pass”-painiketta
- Sovellus antaa testeillesi kertoimia (Katso kohta ”Date-korttien kyvyt ja muut статистиikkaan vaikuttavat tekijät”)
- Sovellus määrittelee kuluvan vuoron ja vuorossa olevan pelaajan
 - Kiinnitäthän huomiota ruudulla näkyvään nimeen!



1. Nykyinen kierros eli "viikonpäivä"
2. Vuorossa oleva pelaaja
3. Pelaajalla jäljellä olevat motivaatiopisteet
4. Kenttä tunnisteiden syöttämiseksi ja painike sen varmistamiseksi
5. Painike vuoron passaamiseksi
6. Testiin sovellettu kerroin
7. Tehdyt testit ja niiden tulos
8. Seuraavan pelaajan vuoro

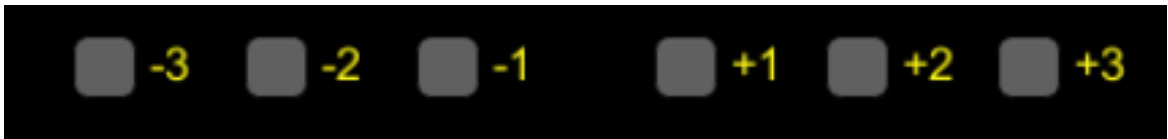


1. Tehty testi ja sen tulos
2. Uusi testi (laudallasi on vielä korttipareja nykyisellä viikonpäivällä)
3. Seuraava pelaaja (olet jo suorittanut kaikki nykyiselle päivälle asetetut testit tai motivaatiopisteesi ovat loppuneet)

6 Date-korttien kyvyt ja muut statistiikkaan vaikuttavat tekijät

- Date-korteissa on kykyjä, jotka vaikuttavat vuoron päätteeksi pelaajan statistiikkoihin
- Kyvyt tulevat voimaan vasta päivän päätteeksi. Tästä sovellus pitää kirjaa.
- Tämän lisäksi statistiikkoihin voi vaikuttaa väliaikainen kerroin
- Positiivisen väliaikaisen kertoimen saat, kun sovit tai suorita treffiä hahmon kanssa, jonka kanssa sinulla on jo suoritettu treffi menneellä vuorolla. Saat yhden kertoimen jokaista aiemmin suoritettua treffiä kohden.
- Negatiivisen väliaikaisen kertoimen saat, mikäli sovit tai suoritat treffiä hahmon kanssa, jonka kanssa joku muu pelaaja on jo suorittanut aiemmilla kierroksilla kaksi tai useampia treffejä. Saat yhden negatiivisen kertoimen jokaisesta yksittäisen toisen pelaajan suorittamasta treffistä ensimmäisen jälkeen. Eli jos toinen pelaaja on suorittanut aiemmilla kierroksilla kaksi treffiä, saat yhden negatiivisen kertoimen. Jos kolme, saat kaksi, ja niin edespäin. Käytä laskemiseen pelaajaa, jolla on eniten kerättyjä treffejä (poislukien testaava pelaaja).

- Positiiviset ja Negatiiviset kertoimet voivat sulkea pois: sovellus laskee ensiksi positiivisen kertoimen tason ja vähentää siitä Negatiivisen kertoimen



7 Pisteytys

Pelin lopuksi pisteet lasketaan seuraavasti:

- Jokaisesta suoritetusta treffistä pelaaja yhden (1) pisteen
- Jokaisesta hahmosta, jonka treffejä pelaaja keräsi yli kolme kappaletta, pelaaja saa kaksi (2) pistettä
- Jokaista hahmoa kohden, pelaaja joka keräsi eniten kyseisen hahmon treffejä, saa kolme (3) pistettä
- Jokainen pelaaja, joka on kerännyt vähintään yhden treffin jokaiselta kymmeneltä hahmolta, saa viisi (5) pistettä
- Pelaaja, jolla on huonoimmat yhteenlasketut sovellusstatistiikat, saa viisi (5) pistettä (luku näkyy pelin päättyessä statistiikkaruudussa)
- Tasatilanteissa lasketaan treffeihin käytetyt tunnit
 - Eniten tunteja käyttänyt voittaa
- Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa!

8 Pelin kulku

- Peliä pelataan seitsemän kierrosta, yksi jokaista viikopäivää kohden
- Pelin lopuksi lasketaan pisteet (katso kohta 8 - Pisteytys)
 - Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa
- Mikäli jompikumpi pakoista loppuu, sekoita vastaavasta poistopakasta uusi pakka

Haastattelu: Jouni Jussila

Haastatte toteutettu sähköpostitse. Vastaus saatu 6.7. 2017.

1. Miten Playmoregames sai alkunsa?
Playmore Games perustettiin kun kaksi peleistä innostunutta lapsuudenystävää, Jouni Jussila ja Tomi Vainikka yhdessä päättivät, että pelialalla työskenteleminen olisi kyllä niin siistiä, että eiköhän laiteta firma pystyyn ja katsota mitä tapahtuu. Alkuperäinen kipinä syntyi siitä, kun molemmat sattuiivat samaan aikaan suunnittelemaan omaa lautapeliä, jonka pohjalle idea yhteisestä firmasta rakentui.
2. Kuinka tasapainottelette aikaa, jolloin pelaaja katsoo ruutua, verrattuna aikaan, jolloin pelaaja katsoo pelin fyysisiä osasia? Onko kehityksen aikana sovelluksista ollut eri tavoin painotettuja versioita?
Tavoitteemme on pitää huomio fyysisessä pelissä, joten nyrkkisääntönä älylaitteen saama huomio pyritään jättämään mahdollisimman pieneksi. Sovelluksen kehityksessä kokeillaan jatkuvasti erilaisia ideoita, joskin älylaitteeseen ja lautapeliin kohdistetun huomion suhde ei ole missään vaiheessa ollut erityinen huomion kohde. Huomattavaa on, että pelaaja voi myös kuunnella ohjeita samalla kun keskittyy pelilautaan, jolloin huomio on molemmissa medioissa yhtä aikaa.
3. Dized-sovellukseen on ymmärtääkseni tavoite tuoda tutoriaaleja myös kolmansien osapuolien peleille. Millaisille peleille näkisitte mobiiliohjeiden soveltuvan esimerkiksi pelin syyvyden ja monimutkaisuuden osalta?
Mobiiliohje sopii kaikenlaisille peleille, ja sisältö on tarkoitettu tuottamaan kolmannen osapuolien peleille. Mobiiliohjeista hyöttyy erityisesti sellaiset pelit, joiden sääntöjen opettelu on pelaajille hankalaa. Tämä voi johtua hankalasti ymmärrettävästä pelimekaniikasta, huonosti tehdystä ohjekirjasta tai yksinkertaisesti pelin monimutkaisuudesta. Monimutkaisemmat pelit tulevat hyötymään tutoriaaleista yksinkertaisia pelejä enemmän, koska niissä etukäteisopettelun määrä jää suhteessa paljon pienemmäksi.
4. Mitä pelimekaniikkoja mobiilisovellukset voisivat parantaa? Millaisia uusia näkökulmia elektroniikan mukaan tuominen voi avata?
 Onko elektroniikan yhdistäminen lautapeleihin mielestänne tabu harrastajien keskuudessa?
Mobiilisovelluksen avulla voidaan herättää lautapelit eloon sellaisilla sisällöillä, joita peleissä ei ole vielä paljoa käytetty. Nämä ovat esimerkiksi äänimaailman ja animaation keinoin tehtäviä asioita. Myös tekoäly tuo peleihin aivan uudenlaisen kulman. Muuten älylaitteista on paljon iloa, niiden avulla voi esimerkiksi vähentää monissa peleissä tapahtuvan kirjanpidollisen työn tai määrää, esimerkiksi pistelas-

kenta. Digitaaliset sisällöt tulevat kokoajan enemmän osaksi lautapelaamista, kuten voidaan nähdä esimerkiksi jatkuvasti lisääntyvien sovellusten määrästä.

5. Millaista palautetta olette itse vastaanottaneet?
Lyhyesti sanottuna palaute on erinomaista. Olemme ratkaisemassa lautapeliin isoimman ongelman sekä alan toimijoiden että pelaajien näkökulmasta.

6. Millaisena näette mobiilisovelluksia hyödyntävien lautapeliin tulevaisuuden? Kasvaako markkinaosuus ja tarjonta vai jääkö ilmiö yksittäistapauksiksi?
Varmuudella tulee voimakkaasti kasvamaan. Emme muuten sijoittaisi tällaiseen liiketoimintaan omaa aikaamme ja sijoittajiemme varoja

Haastattelu: Julien Hognon

Haastatte toteutettu sähköpostitse. Vastaus saatu 1.8. 2017.

1. How did you balance the time looking at a screen versus looking at the board? Was there ever a version of the game that relied more or less on the application?

When designing the game we wanted the board and the app to be complementary and we also wanted to have public informations and secret ones. That's why we naturally distributed the different types of information either on the board or in the app.

For example : all confidential data (current missions, content of the ship's hold, ...) can be accessed by players by taking their phone. But when a player selects his next missions in a port, he must look at the board for the destination of the missions as well as the position of the other players, and plan his next moves accordingly.

So balancing has almost been done on its own.

But after some users feedback, we realized that new players spent too much time looking for missions destination on the board.

That's why we published and update in which we added tile information on certain missions description when the destination was not easily found. That's the case for small hotspots other than ports, seas and islands. For example, "Explore Gigi's Creek" was replaced by "Explore Gigi's Creek / B5".

2. There is also a way to play World of Yo-Ho with only one device using cardboard ships as placeholders. Was there any specific reason to include this way to play?

From the beginning, the game was designed to be played by 2 to 4 players, each player having his phone.

But we also wanted World of Yo-Ho to be playable by as many people as possible, especially the families. And not all members of a family necessarily have a smartphone. That's why we created a game mode in which only one device is necessary. The game is playable this way but you loose the magic of seeing the game board come to life thanks to the smartphones as well as the battles between ships when smartphones are next to each other.

Regarding the family aspect of the game, we realized that when parents buy a new smartphone, instead of getting rid of the old model, they may give it to their children (if not too young).

So we made efforts to make the game compatible with older models. For example, I kept my old iPhone 3GS to ensure the game was running on it.

All this to say that we did not want the game to be elitist, and therefore accessible by the greatest number.

3. There have been software updates to the app giving players additional objectives, items and game modes. This must differ greatly from releasing a boxed expansion. Was there a conscious effort during the design process to minimize physical parts to ease updating and expanding the game?

The game contains physical and digital parts, so we thought it would be easier for us (as we originally are software developers) to keep the game board unchanged and update the app instead of producing new physical content.

Also, before World of Yo-Ho, we essentially published products whose manufacturing process required only book printing and folding. World of Yo-Ho was our first real board game, so we had to learn the different stages of board game manufacturing and did not want to over complicate things.

4. What kind of feedback have you received from the board gaming community?

5. In your opinion, is using electronics on board games a taboo among the community?

When we presented our game, we faced different types of reaction from the board gaming community.

Some were enthusiastic because they understood and liked the extra mechanics that a smartphone can bring. Others were rather skeptical because they did not like the intrusion of a digital device into their hobby. I think some of them are afraid that board gaming in general adopts this numerical aspect, but that's not what we want at Volumique. For us, it's just a new category of board games. But we really like and play "traditional" board games a lot.

Also, one of the fears we faced was that the use of a smartphone may just be a gadget and doesn't bring anything new to board gaming.

Regarding this aspect, we noticed that each time we made public demos of our game World of Yo-Ho people realized that smartphones were an integral part of the gaming experience and not just a gimmick.

But as I said earlier we also had very good feedback. For example, I remember receiving an email from a dad who told us that he likes the game because he can play it with his son although he usually prefers video games.

6. Where do you see the usage of apps in board games going in the future? What kind of game mechanics could be "better" with mobile applications?

I don't really have a preconceived opinion on this topic. An app can be used for different purposes.

It may be useful to help players follow the game rules, or play the role of the game master (as there seems to be the emergence of new games between board games and role playing game). It may also create lot of replayability by generating lots of combinations (instead of having a fixed size card deck).

These are examples, but in fact each game using an app can bring new kind of game mechanics. Especially if the use of an app is decided early in the game design process. So I hope there won't be a standard way of using apps in board games.

Haastattelu: Matúš Kotry

Haastatte toteutettu sähköpostitse. Vastaus saatu 23.6. 2017.

1. Was the use of application a part of the design from the start or was the idea of using one born later. If latter, at which point of the development did the app became a part of the game?

The application was part of the design almost from the start, but it wasn't the very first thing that came to my mind. My initial idea was to make a deduction game, like *Mastermind*, with a theme of mixing potions. I kept in my mind, that it will most likely need a person not involved in the game just like in *Mastermind*, but I have decided to deal with that problem later and focused on the deduction mechanics first.

Just few days after that I had the idea, that the game master can be replaced by a simple computer program. And since the rise of the smartphones, most people carry a small computer in their pocket, so we will only need to deliver the software together with the game.

However, I didn't start to develop the app at this moment. For testing the early versions of the game I did the game master for the group personally, knowing this role may be once replaced by an app.

2. How did you balance the time looking at a screen versus looking at the board? Was there ever a version of the game that relied more or less on the application?

No, the use of the app in the game is the same now as it was in the early versions of the game. It always served for the same purpose: revealing the unknown information to players piece by a piece. Nothing more, nothing less.

3. There is also a way to play Alchemists without the app with one person as a GM. Was there a reason to include this optional way to play?

We have decided to include this option together with CGE (the publisher of the game) for one reason: board game that involves a mobile phone app was a new thing, and we had no idea how will the people react to it. We have expected some people to find it a little bit controversial, because some people may not own a proper mobile phone to run such app, or some may simply argue they don't like a board game to be combined with a modern technology.

With this option, the board game is not dependent on the app, so we have a solid counter-argument for such criticism: you can play the game without the app if you want to. It just requires an extra person, which is not involved in the game. Yes, it is not very pleasant and that's why we introduce this app as an alternative. The choice is up to you.

4. What kind of feedback have you received from the board gaming community?

Some people find the usage of mobile app controversial just as we expected, but there are not many of them and they are mostly from people who haven't even tried the game. I am happy to see that many people who actually tried the game changed their mind about it. I have read many comments on boardgamegeek.com saying things like "At first I thought the app is just a gimmick, but after playing the game I have realized that some game mechanics wouldn't work without it. It is integrated very smoothly and you will soon forget about it."

5. In your opinion, is using electronics on board games a taboo among the community?

I guess that my previous answers answered this on as well. It was a taboo before and it still is in some communities. But people are willing to change their mind if you can introduce them to a game where the electronic device really supports the game instead of just being a distraction or a marketing element which is not really needed in the game.

6. Where do you see the usage of apps in board games going in the future? What kind of game mechanics could be "better" with mobile applications?

Some people may argue that use of electronics may kill the "spirit" of board games in the future, but I am not afraid of that. That depends on how we define the "spirit" of board games. Some people may play board games, because they just want to take a break from this fast paced world full of modern technology. And in that case yes, the technology by definition breaks that spirit.

But this is not the main reason people play board games. In my opinion, the key difference between video games and board games is not in the technology used, but in the social contact. Even if you play multiplayer video games online, the experience is not the same as if you sit together with other people behind the same table and you can comment the game and laugh together. And a small helper electronic device definitely does not destroy that kind of spirit.

There are different kinds of material used to create board games: paper, plastics, wood... And some things that can be made of one cannot be made of other, or at least not for the same price. I would like game designers to see electronics just as another type of material, which allows you to put stuff into the games that cannot be made by paper, plastics or wood. No one says you have to use it in every game; it just gives you more opportunities as a game designer.

What kind of new mechanics can this lead to? I have no idea. If I had, I would be working on some new big app-involved project right now :). I am also very curious what use will other creative minds find for this new "material".

Testaustilanteiden muistiinpanoja

Testauspäiväkirja

Päivämäärä: 4.10.

Testaajia: 1 kpl

Pelikertoja: 1

Testauksen kesto: 1h

Huomioita:

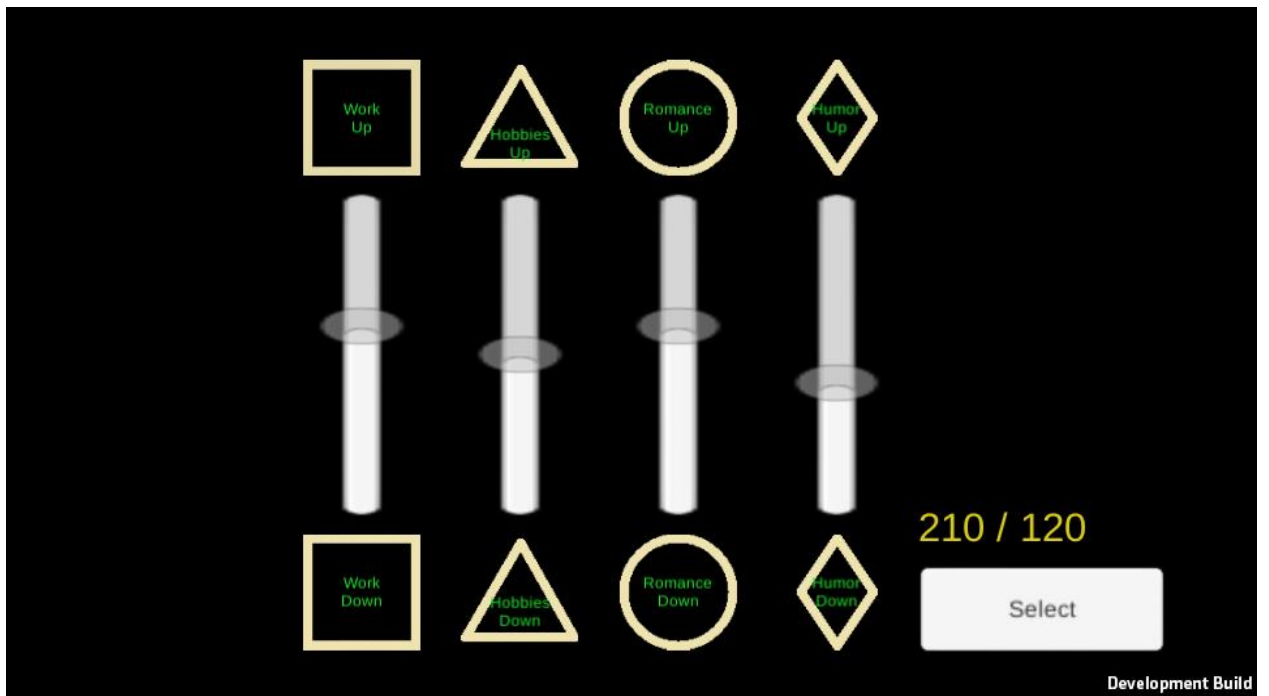
- Vaikeiden testien osuus on liian suuri
 - Jokaiselle hahmolle yksi bonukseton helppo kortti mukaan?
 - Kaksi uutta hahmoa, jotta kortteja riittää myös moninpeliin
- Tarvitaan discausmekaniikka, jolla rivin saa mullikoitua
- Pitäisikö treffitesti, jolla motivaatipisteet loppuvat, kuitenkin hyväksyä?
 - Ei, sillä tällöin viimeisellä testillä ei ole mitään merkitystä
- Markkeri merkkamaan päivää
 - Tarvitaan jonkinlainen markkeri, joka pitää yllä nykyistä vuoroa. Suunnitellessa treffejä seuraavalle päivälle, alkaa helposti ajattelemaan pelaavansa jo kyseistä vuoroa.
- Yksin treffejä jakautui sopivalla levityksellä
 - Riittävätkö kortit monipelissä? Tähänkin auttaa helpompien korttien luominen



- Yksin pelatessa statsit kehittyvät mukavasti

- Tosin, jos mukaan tuodaan buffittomia kortteja tai kortteja joilla on jokin muu merkitys, saattaa olla, että statsit eivät nouse mielekkäälle tasolle

- Aloitusstatseja voi ehkä hieman nostaa yllä mainitussa tapauksessa



Päivämäärä: 6.10.

Testaajia: 2 kpl (minä mukaan lukien)

Pelikertoja: 2

Testauksen kesto: 3h

Huomioita:

- Sääntötarkennus: Treffien hankkimiseksi tehtävät kolme testiä on tehtävä ennen treffien asettelua laudalla
- Missä vaiheessa siirretään kierrosmarkkeria? Kun kierros on mennyt vai kun pelaaja on tehnyt oman osuutensa?
 - Viikonpäivämarkkeri voisi olla erillisellä laudalla?
- Pitäisikö kierroksen ensimmäistä pelaajaa vaihdella?
- Treffien draftaaminen?
 - Pelaaja kerrallaan eteneminen mahdollistaa sen, että yksittäinen pelaaja saa peräkkäin useita helppoja korttipareja
 - Muut pelaajat joutuvat myös odottelemaan kohtuuttoman kauan, mikäli yksittäisen pelaajan vuoro kestää
 - Draftaaminen pitäisi pelaajien mielenkiinnon pelissä myös silloin, kun he eivät aktiivisesti tee mitään, sillä he suunnittelevat jo omaa valintaansa
- Pelilautaa voisi pienentää? Esim aloittaa vasta klo 10 stä eteenpäin
- Aloitusstatseja kärsisi hieman nostaa, jotta treffejä sovittaisiin keskimäärin enemmän
- Pitäisikö kertoimien hyödyttää enemmän niitä, jotka ovat alemmilla statseilla?
- Pisteytystä voisi monimutkaistaa hieman: settien keräily? ”kuka eniten tätä” bonukset?

Testatut muutokset:

Toisessa testipelissä otettiin käyttöön seuraavia sääntömuutoksia:

- Rivit siirretään poistopakkaan kierroksen alussa pelaajien mielipiteestä huolimatta
- Treffit drasftataan, eli jokainen pelaaja tavoittelee yhtä korttiparia kerrallaan ja kiertämistä jatketaan kunnes kaikki pelaajat ovat passanneet
- Pelaaja voi vuorollaan ilmoittaa passaavansa, jolloin hän ei enää osallistu treffien tavoitte- luun

- Jos treffien tavoittelussa on jäljellä vain yksi pelaaja, ei riviä täydennetä, ennen kuin hän on tehnyt päätöksen jatkamisestaan (Tätä voisi miettiä toisinkin päin)

Huomiot muutoksista:

- Muutokset parantavat pelikokemusta huomattavasti
- Draftaaminen ratkaisee pelin isoimman ongelman eli odottamiseen kuluvan ajan
- Pelaajat ottavat enemmän osaa pelikokemukseen
- Päivitetään säännöt kuvastamaan päätöksiä

Päivämäärä: 19.10.

Testaajia: 3 kpl (minä mukaan lukien) + useampia joille esiteltiin konsepti

Pelikertoja: ei yhtään, pelattu yksi kierros

Testauksen kesto: 1h

Esittelin tuotetta Joensuun yliopiston lautapelikerhon (tarkista oikea nimi) tapaamisessa. Esittely oli monella tavoin epäonnistunut: innostuneita, uusia, pelaajia sain houkuteltua mukaan vain yhden ja hänkin antoi tuomionsa jo ensimmäisen kierroksen jälkeen.

Tavoitteena oli antaa peli ja sen säännöt testattavaksi täysin sokolle peliporukalle, mutta innostuneiden testaajien vähyden ja testaajien äidinkielen vuoksi tämä tavoite epäonnistui täydellisesti.

Testaajien esiintuomia pointteja:

- Miksi ohjelma ei tee enemmän
 - Miksi pelaaja joutuu syöttämään testit sovellukseen yksitellen?
 - Miksei kortilla ole yksilöllistä tunnistetta tai qr koodia syötettäväksi
 - Mikseivät laitteet puhu keskenään
 - Jos laitteet olisivat verkossa, voisivat ne automaattisesti laskea kertoimet ja muun Yleislaudan informaation
- Grafiikka ja fyysiset osaset eivät houkuta pelaamaan
 - Pitäisi kuulemma olla printattuja kortteja, että jaksaa

- Teema ei houkuta pelaamaan

Omia mietteitä testaajien palautteesta:

- Ohjelmaan ehdotetut muutokset olisivat ehdottomasti hyviä ja varsinkin qr koodeja oli harkittu jo aiemmin pelin ollessa geneeristä fantasiaa ja toimiessaan eri tavalla
 - Minullahan olisi nyt jokainen kortti kuvatiedostona, jos haluaisin
- Syötettävä tunniste tai qr koodi nopeuttaisi peliä huomattavasti
- Laitteiden keskenään puhuminen olisi sekin ihan hienoa ja sujuvoittaisi peliä
- Grafiikka on opinnäytetyön laajuuden ulkopuolella
- Ikävää, että siitä mitä hain, eli säännöistä ja pelimekaniikoista, en saanut minkäänlaista palautetta. Vain toteutuksesta

Omia huomioita:

- Pelaajat haluaisivat kovasti asetella kortit ennen niiden testaamista
- Sovellus ei ole atm intuitiivinen käyttää, testaaja paineli nappeja ihan miten sattuu
- Hahmot voisivat olla vähän hieman vähemmän ”animeb***s****ia”, ettei ihan kaikki pelaajat karkoitu

Päivämäärä: 31.10.

Testaajia: 2 kpl (minä mukaan lukien)

Pelikertoja: ei yhtään, pelattu yksittäisiä kierroksia

Testauksen kesto: 1h

Huomioita:

- Pelaaminen joutuisampaa, vain vähän odottelua
- Bugi: toisen pelaajan motivaatiopisteet eivät resetoitu

Päivämäärä: 6.11.

Testaajia: 3 kpl (minä mukaan lukien)

Pelikertoja: yksi

Testauksen kesto: 1,5h**Testaavien esiintuomia pointteja:**

- Attribuuttien ja testien rooli tulisi tuoda paremmin esille: mitä kuvastaa ”kolmio” tai ”neliö”
 - Sen lisäksi, että symbolien kuvastamat attribuutit, kuten ”Work”, tulevat esille statistiikkanäkymässä, tulisi niitä tuoda esille muuallakin sovelluksessa
 - Statistiikka pitäisi testaajien mukaan olla aina näkyvillä: kuinka paljon pelaajalla on kussakin attribuutissa pisteitä
- Sääntökirja kaipaa viilausta:
 - Sivunumerot
 - Oikolukemista
 - Järjestys, jossa mekaniikkoja ja komponentteja esitellään, on paikoitellen epälooginen
 - Pisteytys ei tällä hetkellä ole yksiselitteinen: miten toimitaan tasatilanteissa esim. yhden hahmon treffejä laskiessa
- Cheat sheet:
 - Toivottiin jokaiselle pelaajalle tiivistettyä korttia, jossa selitettäisiin pelin pääpoinnit
- Pelissä voisi olla vähemmän kierroksia
- Nappi toiminnon peruuttamiselle

Omat kommentit testaajien huomioista:

- Cheat Sheet ja eri statistiikkojen merkitys on ehdottomasti asioita, joita tulisi kehittää. Mutta ne ovat enemmän grafiikkaan liittyviä asioita, joten eivät kuulu tähän opinnäytetyöhön.
- Se, että pelaajat joutuvat muistelemaan, mihin statistiikkaan he ovat panostaneet, on tarkoituksen mukaista. Statistiikkoja ei ole tarkoitus alleviivata pelaajille liikaa.
- Sääntökirja kaipaa ehdottomasti työtä
- Pelin kesto on asia, johon tulee kiinnittää huomiota.
- Toiminnon peruminen ei ole tarpeellista, mutta sovellus tulisi optimoida ehdottomasti paremmin. Testauskerralla ilmentynyt tarve peruuttaa toiminto, liittyi puhtaasti siihen, että

sovellus paikoin reagoi painalluksiin hitaasti. Tämän vuoksi pelaajat suorittivat vahingossa ylimääräisiä painalluksia.

Omia huomioita:

- Sääntöihin huomautus siitä, että jos pelaaja hankkii korttiparin, jota ei voikaan sijoittaa laudalle, menee korttipari suoraan poistopakkoihin
- Korttirivien siirtäminen poistopakkoihin tulisi olla kierroksen lopussa, jotta ensimmäistä riviä ei poisteta, ennen kuin pelaaminen on edes aloitettu
- ”Älä täydennä korttirivejä, jos jäljellä on vain yksi pelaaja” -sääntö ei ole tällä hetkellä intuitiivinen:
 - Joko sovelluksen pitää ilmoittaa, kun jäljellä on enää yksi pelaaja, ja muuttaa toimintaansa sen mukaisesti
 - Tai sääntöä tulee tarkentaa: miten pelaaja ilmoittaa, että hän aikoo jatkaa?

Käytännöttöteutuksen suunnitelmadokumentti

Modern Dating (for lack of a better name)

Suunnitelmadokumentti

Sisällysluettelo

1. Johdanto
2. Osat
3. Yleiskuvaus
 - a. Teema
 - b. Mekaniikat
 - c. Toteutus
4. Haasteet
5. Aikataulu
6. Työn dokumentointi

1. Johdanto

Modern Dating (työnimi) on Karelia Ammattikorkeakoulussa opiskelevan Julius Jämsénin opin-
näytetyön käytännöttöteutus. Tässä dokumentista löytyvät yleiskuvaus tuotteesta, ennustet-
tavia haasteita, kehityksen alustava aikataulu sekä kehityksen dokumentoimisen periaatteet.

2. Osat

Tuote sisältää fyysisinä osasina kaksi korttipakkaa ja pelilaudan kullekin pelaajalle. Tämän li-
säksi jokainen pelaaja tarvitsee mobiililaitteen, jolle on ladattu pelin sovellus. Mahdollisesti
sovelluksesta versio, jossa yhdellä laitteella voi pelata kaikki pelaajat.

3. Yleiskuvaus

a. Teema

Modern dating (työnimi) tuo videopeleistä tutut humoristiset deittisimulaattorit lau-
tapelimuotoon. Pelaajien tavoite on saada sovittua viikon ajalle mahdollisimman mo-
net treffit ”kertomalla” toinen toistaan huppeampia valheita, esimerkiksi työelämäs-
tään ja harrastuksistaan, samalla tasapainotellen omaa kalenteriaan. Eri treffikumppa-
nit omaavat omat aikataulunsa ja saattavat jopa ”kertoa” hauskan knoppitiedon, jonka
pelaaja voi toistaa seuraavalla seuralaiselleen omana oivalluksenaan.

b. Mekaniikat

Modern dating on press your luck -mekaniikkaa hyödyntävä, pöytäroolipeleistä lainai-
leva, lautapeli. Pelissä pelaajat pyrkivät keräämään kortteja ja sijoittamaan kortit hen-

kilokohtaiselle, kalenteria kuvaavalle, pelilaudalleen. Pelilaudalla on seitsemän päivää, jotka tietyissä tilanteissa kuvaavat pelin seitsemää kierrosta.

Opinnäytetyön aiheena ovat ”lautapelit, jotka hyödyntävät mobiilisovellusta” ja näin myös toteutus hyödyntää sovellusta. Modern Datingin sovellus on pelaajakohtainen, eikä sisällä verkko-ominaisuuksia. Pelaajat käyttävät sovellusta ylläpitämään omaa statistiikkansa ja suorittamaan erilaisia statistiikkaan perustuvia testejä, jollaisia perinteisissä pöytäroolipeleissä suoritettaisiin esimerkiksi heittämällä noppaa.

Tämän dokumentin liitteenä, tai liitteen puuttuessa erikseen pyydettyinä, on pelin tämänhetkiset säännöt, joista saa tarkemman kuvan pelin rakenteesta. Alla kuitenkin pieni katsaus pelin päämekaniikkoihin.

b.1. Push your luck -mekaniikan ilmentyminen

Pelaajan vuoro koostuu kahdesta vaiheesta: ensimmäisessä vaiheessa hän pyrkii keräämään itselleen ”treffejä” kuvastavia korttipareja ja sijoittamaan nämä omalle pelilaudalleen. Toisessa vaiheessa pelaaja suorittaa testin jokaista, viikonpäivää vastaavalle, vuorolleen asettamaansa korttia kohden.

Aina, kun testi epäonnistuu, pelaaja menettää ”motivaatiopisteen”. Motivaatiopisteiden loppuessa pelaaja poistaa laudaltaan kaikki toisessa vaiheessa testaamattomat korttiparit, menettäen näin pisteitä. Tavoite on tietysti, että motivaatiopisteet eivät lopu ja pelaaja saa selviytyä toisen vaiheen loppuun säilyttäen kaikki ”treffinsä” ja näin pisteensä.

b.2. Treffien asettelu

Korttiparit, joita pelaajat keräävät, muodostuvat kahdesta kortista: henkilökortista, jossa käy ilmi ”treffattavan” nimi, kyky ja keräämiseen vaaditut testit, sekä aikataulukortista, jossa kuvataan treffailtavan vaatimukset treffien pituudesta ja ajankohdasta.

Kun pelaaja saa kerättyä korttiparin suorittamalla henkilökortissa vaaditut testit sovelluksessa, tulee hänen ”aikatauluttaa” treffinsä aikataulukortin mukaisesti. Tämä tapahtuu asettamalla henkilökortti kalenterilaudalle merkkamaan treffien aloitusajankohtaa ja aikakortti merkkamaan päättymisajankohtaa. Treffit eivät saa mennä lomitain. Viikonpäivällä ei ole merkitystä, mutta henkilökortissa mainitut kyvyt saa käyttöönsä vasta, kun treffit ”on käyty”, eli viikonpäivän kuvaama kierros on pelattu.

b.3. Pelaajakohtaiset statistiikat

Pelin alussa pelaajalla on mahdollisuus hienosäätää hänen statistiikkojaan sovelluksessa. Jokainen statistiikka vastaa yhden tyyppistä testiä, joita sovelluksessa tehdään.

Kun pelaajan vuoron toinen vaihe on päättynyt, hän ”päivittää” statistiikkoja kierroksen, siis sitä kuvaavan päivän kohdalla olevien, henkilökorteissa olevien kykyjen mukaisesti.

Statistiikkoihin voi sovelluksessa vaikuttaa myös väliaikaisesti, mikäli laudallasi on jo sama henkilö menneen päivän kohdalla. Toisaalta, mikäli toinen pelaaja on käynyt saman henkilön kanssa useammilla treffeillä, vaikuttaa se testeihin negatiivisesti.

c. Sovellus

Sovellus jakautuu kahteen osaan: näkymään, jossa pelaaja näkee статистиikkansa, ja näkymään, jossa pelaaja suorittaa vuorollaan testejä. Jälkimmäinen jäljittelee ulkoasultaan chattipalvelua vuoron ensimmäisessä vaiheessa, toisessa vaiheessa yksinkertaisempi käyttöliittymä.

Testi Motivaatio: X X X

Mitä haluat testata?

Työ
Vapaa-aika
Huumori
Romantiikka

Kerro kanssapelaajille jotain "itsestäsi"

Pieni
Keskisuuri
Jättimäinen
valhe ?

Mielenkiintoista! Mitä haluat testata?

Työ
Vapaa-aika
Huumori
Romantiikka

Kerro kanssapelaajille jotain "itsestäsi"

Pieni
Keskisuuri
Jättimäinen
valhe ?

En usko sinua! Mitä haluat testata?

Työ
Vapaa-aika
Huumori
Romantiikka

Esimerkki "chatti-ikkunasta"

d. Toteutus

Sovelluksen toteutus tapahtuu Unity-pelimoottorilla. Fyysiset osat toteutetaan saatavilla olevista materiaaleista.

4. Haasteet

Projektissa on muutamia haasteita, joista ilmeisin on tiukka aikataulu. Vaikka toteutus sujuisikin suunnitellusti, voi testaajien kokoaminen samaan osoitteeseen osoittautua haastavaksi. Aikataulusta keskustellaan tarkemmin kohdassa 4..

Pelimekaniikallisesti suurimpia haasteita on pelin tasapaino ja sen testaaminen. Haastavaa on myös sovelluksen oikeuttaminen: tällaiset testit toteutetaan yleensä nopealla ja pelaajille on oltava selvää, kuinka tämä on ”parempi” tai erilainen vaihtoehto. Testien tekeminen tulisi olla myös palkitsevaa nopan heittämisen tavoin. Tämä ei välttämättä riipu mekaanisesta toteutuksesta vaan visuaalisesta palautteesta, kuten animaatioista.

Josta päästäänkin viimeiseen haasteeseen, eli grafiikkaan. Graafinen ulkoasu on suuri osa pelikokemusta ja vaikka tällaisessa prototyypivaiheessa olevassa projektissa se ei ole päällimmäinen huolenaihe, ei sitä voi kuitenkaan jättää huomiotta.

5. Aikataulu

Prototyypin tulisi olla valmis viikolla 42. Tavoitteena pelin testaaminen viikoittain viikosta 39 lähtien.

6. Työn dokumentointi

Työtä pyritään dokumentoimaan aina työrupeaman yhteydessä, eli päivän tarkkuudella, mutta minimivaatimus on viikoittaisten selontekojen laatiminen. Selonteossa tulee tulla ilmi projektin tila, viikolla työstetyt alueet, saatu palaute ja se, kuinka saatu palaute otetaan huomioon.

Liitteet:

Sovelluksen suunniteltu käyttöliittymä:

Testi Motivaatio:

Mitä haluat testata?

Työ Vapaa-aika Huumori Romantikka

Kerro kansapelaajille jotain "itsestäsi"

Pieni Keskisuuri Jättimäinen valhe ?

Mielenkiintoista! Mitä haluat testata?

Työ Vapaa-aika Huumori Romantikka

Kerro kansapelaajille jotain "itsestäsi"

Pieni Keskisuuri Jättimäinen valhe ?

En usko sinua! Mitä haluat testata?

Työ Vapaa-aika Huumori Romantikka

Tuotteen "pöytänäkymä":

Date Deck	Name Ability				
Time Deck	Needed hours Timeframe				

Date					
Time					

