



Elina Salminen

# Kasuaalin mobiilipelin pelisuunnitteludokumentti

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Insinööri (AMK)

Tieto- ja viestintäteknikan tutkinto

Insinööriytyö

10.9.2021

## Tiivistelmä

Tekijä: Elina Salminen  
Otsikko: Kasuaalin mobiilipelin pelisuunnitteludokumentti  
Sivumäärä: 31 sivua  
Aika: 10.9.2021

Tutkinto: Insinööri (AMK)  
Tutkinto-ohjelma: Tieto- ja viestintäteknikka  
Ammatillinen pääaine: Pelisovellukset  
Ohjaajat: Lehtori Antti Laiho  
Tuottaja Miia Seppänen

---

Insinööriyössä oli tarkoituksena tehdä pelisuunnitteludokumentti (game design document, GDD) suomalaisen pelistudion mobiiliin kasuaalipeliin nimeltä Destination Finland ja osallistua pelin suunnitteluun osana sen suunnittelutyöryhmää noin 3,5 kuukauden ajan. Pelisuunnitteludokumenttiin kirjattiin pelin tietoja työn nykyisten ja tulevien tekijöiden pelin selvennyksen avuksi.

Työ tehtiin etätöyönä, ja suunnittelussa hyödynnettiin erilaisia alustoja, kuten Google Drive, jossa pystyi katsomaan ja näyttämään töiden sujumista, ja Zoom, jota käytettiin suunnittelutyöryhmän kokouksissa. Pelisuunnitteludokumentti tehtiin Word-ohjelmalla ja täydennettiin Miro-kaavioilla.

Suunnitteluun osallistumisen alussa tutkittiin kasuaalipelien eri ominaisuuksia, ja samalla tutkittiin erilaisia pelisuunnitteludokumentin mallipohjia, joiden aiheita hyödynnettiin tehdessä omaa dokumenttipohjaa, jota käytettiin pelisuunnitteludokumentissa. Pelisuunnittelutyöryhmässä määritettiin pelin kulkua ja sen erilaisia ominaisuuksia ja niitä kirjattiin pelisuunnitteludokumenttiin.

Pelin tietojen kirjaaminen ei tuntunut erityisen vaikealta tai helpolta pelin kasuaalisesta muodosta huolimatta. Pelin suunnittelun aikana ei tullut erityisiä ongelmia, vaikka joihinkin suunniteltuihin pelin tietoihin tuli joskus joitakin muutoksia, joita sitten muutettiin pelisuunnitteludokumentissa. Pelisuunnitteludokumentti saatiin tehtyä siihen pisteeseen, että työryhmä voisi sitä käyttää sellaisenaan vähän aikaa tai jatkaa sitä eteenpäin, jos haluaa.

Työn tuloksena saatiin aikaan pelisuunnitteludokumentti, johon kirjattiin pelin suunnittelun aikana pelin erilaisia ominaisuuksia ja tietoja, joita voidaan tulevaisuudessa käyttää helpottamaan pelin ja sen ominaisuuksien ymmärtämistä ja joiden avulla voidaan jatkaa pelin suunnittelua eteenpäin.

Avainsanat: kasuaalipeli, pelisuunnittelu

## Abstract

Author: Elina Salminen  
Title: Game design document (GDD) for casual mobile game  
Number of Pages: 31 pages  
Date: 10 September 2021

Degree: Bachelor of Engineering  
Degree Programme: Information and communications technology  
Professional Major: Game applications  
Supervisors: Antti Laiho, Senior lecturer  
Miia Seppänen, Producer

---

The objective was to make GDD document for “Harhama Games” game studio’s mobile casual game called “Destination Finland”, and to participate in designing the game as a part of its development team, for about 3,5 months. The design of the game was written to the GDD document to ease understanding of the game, for both present and future developers.

The work in the project was made as remote work, utilizing different programs, like Google Drive, where you could see other people’s work and show how your work was going, and Zoom that was used to hold different meetings. The GDD document was made by using Word documenting program, and it was complemented using diagrams made with Miro.

At the start of the game designing, different features of casual games, and different GDD document layouts that were used as examples in making the original layout, were researched. The development team defined gameplay and features of the game and wrote those in the GDD document.

The result of the project was a GDD document with features and information that can be used to ease the understanding of the game and its features and use them to continue developing the game onwards.

Keywords: casual game, game design

# Sisällys

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 1   | Johdanto   | 1  |
| 2   | Kasuaalipelien ominaisuuksia ja historiaa        | 2  |
| 2.1 | Kasuaalipelien olemus                            | 2  |
| 2.2 | Ensimmäisiä ja uudempia kasuaalipelejä           | 3  |
| 3   | Kasuaalipelin suunnittelu ja kehitys käytännössä | 9  |
| 3.1 | Tavoitteet                                       | 9  |
| 3.2 | Kasuaalipelien suunnitteluperiaatteet            | 10 |
| 3.3 | Pelisuunnitteludokumentin sisältö                | 17 |
| 3.4 | Pelisuunnitteludokumentin analysointi            | 26 |
| 4   | Projektin tulokset ja analyysi                   | 28 |
| 4.1 | Kasuaalipelien tutkimisesta                      | 28 |
| 4.2 | Pelisuunnitteludokumentin luomisesta ja täytöstä | 29 |
| 4.3 | Pelisuunnitteludokumentin analysoinnista         | 30 |
| 5   | Yhteenveto                                       | 31 |
|     | Lähteet  | 32 |

# 1 Johdanto

Insinööriytyön tarkoituksena on tehdä pelisuunnitteludokumentti (game design document, GDD) kasuaaliseen mobiilipeliin Destination Finland ja osallistua pelin suunnittelutyöryhmään. Työn asiakas on Harhama Games -pelistudio, joka kehittää kasuaalipeliä Destination Finland monikulttuurisuuden edistämiseen.

Pelisuunnitteludokumentti on videopelien suunnittelussa yleisesti käytettävä dokumentti, jonka avulla voidaan organisoida pelien erilaisia ominaisuuksia. Se on myös niin sanottu ”elävä” dokumentti, mikä tarkoittaa, että sitä on mahdollista muuttaa paljonkin pelin suunnittelun aikana.

Destination Finland -pelin idea on, että näyttämönä oleva Funtopia-fantasiajuna, joka lentää taivaalla, kulkee pelaajan kanssa matkustavien eläinhahmojen kotimaiden kautta Suomeen ja pelaaja tutustuu samalla näiden maiden eri kulttuureihin. Pelissä suoritetaan erilaisia minipelejä, joista kerätään palkkioksi pisteitä ja matkatavaroita.

Projektissa pyritään tutkimaan erilaisten kasuaalipelien olemusta ja ratkaisuja ja hyödyntämään kerättyä tietoa apuna Destination Finland -pelin suunnittelutyössä. Samalla on myös tarkoitus tehdä pelin tietojen kirjaukseen pelisuunnitteludokumentti, jota suunnittelutyöryhmä voisi hyödyntää peliä kehittäessä.

Projektin lopussa on myös tarkoitus tarkastella, miten projektin eri tavoitteet ovat lopulta onnistuneet.

## 2 Kasuaalipelien ominaisuuksia ja historiaa

### 2.1 Kasuaalipelien olemus

Kasuaalipelit on suunniteltu kaikenlaiselle yleisölle miellyttäväksi, eikä niillä ole erityistä kohdeyleisöä, kuten useimmilla muilla videopeleillä. Kasuaalipelit eivät vaadi suuria ajallisia tai taloudellisia investointeja, jotta niitä pääsisi pelaamaan (1). Kasuaalipeleissä on lyhyet, noin parin minuutin peli-istunnot, joten niitä voi pelata tauoilla, matkustettaessa tai samaan aikaan jotain muuta tehtäessä. Niihin voi myös helposti palata myöhemmin (2). Kasuaalipelien yleisin muoto on niin sanottu free-to-play eli vapaasti pelattava peli, mutta niissä on usein mahdollista tehdä mikrotransaktioita, pieniä maksuja, joilla ostetaan pelin sisäisiä hyödykkeitä, tai niissä on pelinsisäisiä mainoksia, jotka puolestaan tuovat tuloja pelinkehittäjille (1).

Kasuaalipeleissä on yleisesti helpot ja yksinkertaiset säännöt, jotka tekevät peleistä helppoja oppia ja vähemmän taitoa vaativia. Niissä on usein vain muutamia pelin ohjaimia, kuten 1–2 näppäintä. (1.) Kasuaalipeleissä on tavallisesti suurta osaa ihmisiä miellyttävät aiheet ja grafiikka. Niissä ei käytetä liian pelottavia tai epämiellyttäviä hahmoja, vihollisia ja muita asioita, jotka ovat epämiellyttäviä jollekin ihmisille (5). Kasuaalipelit perustuvat nopeiden maalien saavuttamiseen, jotka antavat pelaajien mielialaa nostavia saavutuksia ja palkintoja (3). Kasuaalipeleissä saatavat palkinnot voivat muuttua pelaajan onnistumisen mukaan, eli pelaajan saamat pisteet voivat olla sitä korkeampia, mitä paremmin hän saavuttaa kyseisen maalin.

Kasuaalipelit eivät alussa vie paljoa aikaa tai vaivaa, mutta vaikeutuvat joskus pelin edetessä, jotta pelaajat voivat tuntee kehittyvänsä pelaajina (4). Kasuaalipeleillä ei usein ole suunniteltua loppua, vaan pelaaja voi pelata niitä loputtomasti. Useissa niissä on kuitenkin jonkinlainen maksumuuri, joka estää pelaajien maksuttoman pelaamisen jonkin asteen tai ajan yli, kuten ”kestävyys” (stamina) -systeemi (6). Kestävyys-systeemeissä pelaajalla on tietty määrä kestävyyttä, joka vähenee aina jonkin verran pelaajan pelatessa peliä ja joka

palautuu ennalleen ajan kuluessa. Kun kestävyys on käytetty loppuun, pelaajan täytyy odottaa sen palaamista tai maksaa sen välittömästi palautuksesta voidakseen jatkaa pelaamista. (7.) Jotkin kasuaalipeleistä voivat taas olla muuten ilmaisia, mutta ne sisältävät joitakin maksullisia osia, kuten joitakin tasoja tai vaikeusasteita.

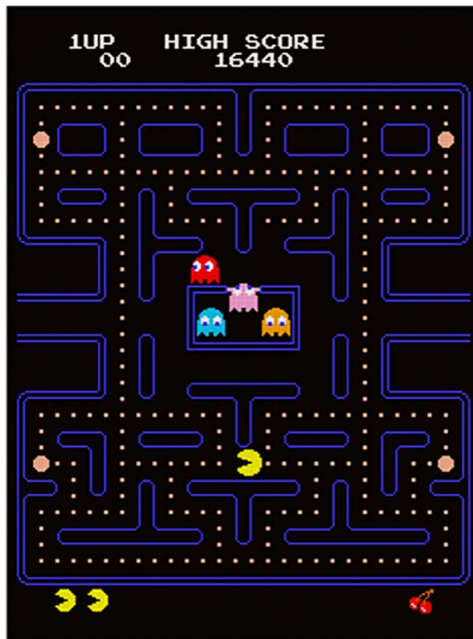
Kasuaalipelien pelaajista suurin osa on naisia (2), mikä on päinvastoin kuin useissa muissa videopeleissä. Tämä saattaa tarkoittaa naisten saavan kasuaalipeleistä haluamansa pelikokemuksen useammin kuin muista videopeleistä. Naiset usein pitävät peleistä, jotka ovat realistisempia ja enemmän oikeaan maailmaan perustuvia, ja naiset pitävät myös enemmän kasvatus- ja hoitoaiheista kuin kilpailua sisältävistä peleistä (8, s. 104).

Kasuaalipeleillä on monia lajityyppejä, mutta niistä ovat erityisen tunnettuja seuraavat seitsemän: pulmanratkaisupelit (engl. *puzzle games*), piilotettujen objektien etsimispelit (engl. hidden *object games*), seikkailupelit, strategiapelit, pelihallipelit (engl. *arcade games*) ja taistelupelit, sana- ja trivia-pelit sekä kortti- ja lautapelit (1).

## 2.2 Ensimmäisiä ja uudempia kasuaalipelejä

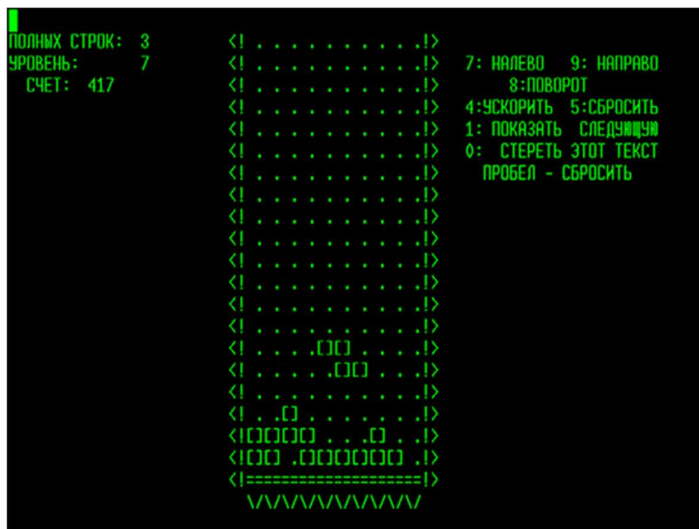
Kasuaalipeli-lajityyppi sai alkunsa 1990–2000-luvuilla PC-koneilla ja web-se-laimilla, ja monet yhtiöt määrittivät itsensä kasuaalipeliyhtiöiksi (1). Kasuaalipelit voivat olla missä pelilaitteissa tahansa, mutta nykyaikana niitä on kaikista eniten mobiililaitteilla, joiden kehittyminen on mahdollisesti vaikuttanut eniten kasuaalipelien suosion kasvuun. (1.)

Kasuaalipelien historiassa yhden ensimmäisistä kasuaalipeleistä on sanottu olevan Pac-Man (jo vuodelta 1980), jolla tavoiteltiin suurempaa yleisöä kuin oli tyypillistä, varsinkin sen söpöillä hahmoilla (9), kuten kuvassa 1 näkyy.



Kuva 1. Pac-Man peli (10).

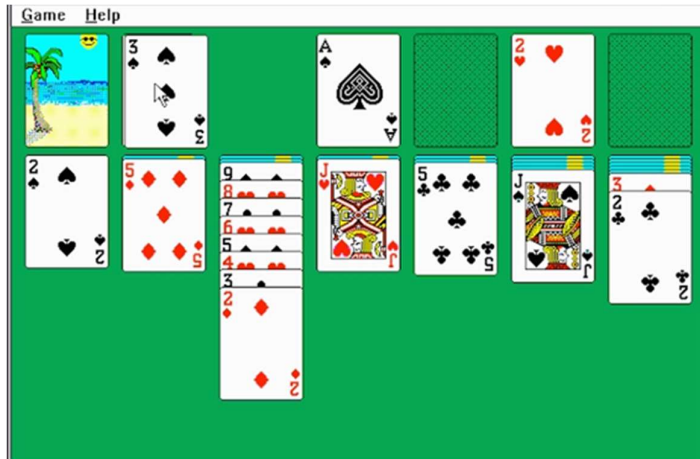
Muita ensimmäisiä kasuaalipelejä oli esimerkiksi Tetris, jota pystyi pelaamaan monilla laitteilla (4), ja yksi sen ensimmäisistä versioista näkyy kuvassa 2.



Kuva 1. Yksi ensimmäisiä versioita Tetris-peleistä (11).



Toinen varhainen esimerkki oli Solitaire-korttipeli, jonka on sanottu olleen ensimmäinen hyvin onnistunut kasuaalipeli PC:llä (1). Sen varhainen versio näkyy kuvassa 3.



Kuva 3. Yksi ensimmäisiä versioita Solitaire-peleistä (12).

Ensimmäisiin mobiilipeleihin taas kuului Mato-peli, joka oli valmiiksi asennettu Nokian matkapuhelimiin (13). Sen yhdestä ensimmäisistä versioista on esimerkki kuvassa 4.



Kuva 4. Yksi ensimmäisiä versioita Mato-peleistä (14).

Nämä kaikki pelit olivat yksin ja lyhyessä ajassa pelattavia pelejä.

Pelilaitteiden kehittyessä ja pelimekaniikkojen muuttuessa ajan myötä niiden mukana ovat muuttuneet myös pelien suunnittelutavat. Mobiililaitteiden muutos pienistä kuvaruuduista ja napeista kosketusnäyttöihin muutti samalla kasuaalipelien näkymän ja pelitavan (15). Kosketusnäytöt erosivat paljon niitä edeltävien matkapuhelimien rajallisista kuvakulmista ja ohjaimista. (15.) Mobiilipelien suunnittelussa tuli tärkeäksi uusien ohjaimien ja kuvaruutujen hyväksikäyttö, jotta pelikokemuksista saataisiin mahdollisimman miellyttäviä.

Mobiilipelien markkinat ovat kasvaneet, ja pelien määrä on lisääntynyt niin paljon, että vuonna 2016 mobiilipelien elinkaari oli noin 54,84 päivää (16). Koska suurin osa kasuaalipeleistä on mobiilipelejä, tämä tarkoittaa, että uuden kasuaalipelin on hyvin vaikea erottua joukosta ja pelin markkinointi ennen pelin julkaisemista on hyvin tärkeää. (16.)

Kasuaalipeleihin lisätään usein pelitasoja ja muita uusia ominaisuuksia pelin julkaisun jälkeen, usein tietyin väliajoin, pelaajien mielenkiinnon ylläpitämiseksi ja pelin elinkaaren lisäämiseksi. Toisin kuin muissa videopeleissä, joissa tarvitaan sisällystä vain tiettyyn pisteeseen, jossa peli päättyy, kasuaalipeleissä tarvitaan paljon sisällön lisäyksiä, jotta pelaajat eivät kyllästy.

Nykyisin suurin osa kasuaalimobiilipelien leviämisestä tapahtuu suurissa mobiilisovellusten kaupoissa, kuten Google Play Store ja Apple App Store, tai muissa sovelluskaupoissa, kuten Amazon (1). PC:llä taas yksi tunnetuin ja suosituin pelien julkaisija on Steam. (1.)

Mobiililaitteilla tunnettuja kasuaalipelien esimerkkejä olivat suomalaisen Rovion Angry Birds, joka oli kasuaali pulmapeli, jossa pelaajat linkosivat pelin lintuhahmoja yrittäen rikkoa niillä erilaisia rakenteita. Tällainen pelin tilanne näkyy hyvin kuvassa 5.



Kuva 5. Angry Birds -peli (17).

Toinen suosittu esimerkki on Kingin Candy Crush Saga -pelin kaltaiset edelleenkin suosittu match-three-pelit, joissa pelaajat yrittävät saada kolme samaa objekta vierekkäin. Kuvassa 6 näkyy esimerkki pelistä.



Kuva 6. Candy Crush Saga -peli (18).

Yksi suosituimmista viime aikojen kasuaalipeleistä oli Among Us, jossa pääasiana on sosiaalisuus muiden pelaajien kanssa. Peli oli jo julkaistu aiemmin, mutta tuli hyvin tunnetuksi koronapandemian aikana, jolloin ihmiset eivät voineet tavata kasvokkain ja kaipasivat viihdykettä ja sosiaalista kanssakäymistä, ja Among Us tarjosi näitä molempia. (19.) Pelistä tuli tunnettu eri pelaajien kautta, jotka nostivat pelivideoitaan eri videopalveluihin, ja peli sai näin lisää mainetta myös sosiaalisessa mediassa.

Peli oli myös edullinen ja sopi monille laitteille, mikä teki siitä helpon aloittaa, ja sitä oli myös yksinkertaista pelata. Pelin näkymästä on esimerkki kuvassa 7.



Kuva 7. Among Us -peli (20).

Silti Among Us -pelissä oli huonoja puolia, jotka lopulta saivat sen suosion laskemaan. Yksi pelin huonoja puolia oli liiallinen moninpelaamisen tarve, joka vaati pelitovereiden etsimisen jo ennen pelin aloittamista, koska pelin sisäisiin mekaniikkoihin ei sisältynyt pelaajien välisiä puheluita. Toinen huono puoli oli, ettei peli kannustanut jatkamaan pelaamista, kuten esimerkiksi ranking- eli sijoitusjärjestelmien, saavutuspalkintojen tai virallisten kilpailujen muodossa. Pelissä ei myöskään ollut tarpeeksi uutta sisältöä, joka antaisi pelille vaihtelua ja pitäisi yllä pelaajien kiinnostusta jatkaa pelaamista. (19.)

Kuten Among Us -esimerkissäkin näkyi, hyvin moni nykyisin suosituista peleistä on niitä, joiden pelivideoita voi ladata videopalvelusivuille ja jotka sopivat sosiaalisessa mediassa keskusteltaviksi. Vaikka pelivideot ja sosiaalinen media tuovat julkisuutta ja suosiota peleille, niistä kuitenkin paljastuu suuri osa pelien juonia ja ominaisuuksia, ja niiden näkeminen saattaa karkottaa mahdollisia pelaajia. Tästä syystä jotkin pelit kieltävätkin niistä tehdyt videot ja muut pelin ominaisuuksia paljastavat asiat. On kuitenkin vaikeaa tietää, auttaako tämä peliä vai laskevatko kiellot pelien tunnettuutta ja suosiota.

### 3 Kasuaalipelin suunnittelu ja kehitys käytännössä

#### 3.1 Tavoitteet

Insinööriyön ensimmäisenä tavoitteena oli selvittää kasuaalipelien suunnitteluperiaatteet. Toinen tavoite oli dokumentoida pelin suunnitelma pelisuunnitteludokumentin muodossa ja osallistua Destination Finland -pelin työryhmän suunnittelutyöhön. Kolmas tavoite oli analysoida, miten pelisuunnitteludokumentti sopi kasuaalipelin dokumentointiin.

#### Kasuaalipelien tutkiminen

Suunnittelutyön aluksi tutkittiin erilaisia kasuaalipelejä ja mietittiin, mitkä ominaisuudet niistä tekevät kasuaalisia ja mitä suunnitteluperiaatteita olisi työssä huomioitava. Samalla mietittiin, millaisia ominaisuuksia niistä voisi hyödyntää pelin suunnittelussa. Pelin jo valmiiksi päätettyjä ominaisuuksia yritettiin myös selkeyttää ja muokata enemmän pelattavaan muotoon, joka sopii kasuaalipeleihin.

#### Pelisuunnitteludokumentin luominen ja täyttö

Ennen pelisuunnitteludokumentin tekoa voidaan katsoa esimerkkejä erilaisista mallipohjista ja miettiä, mitä niihin yleensäkin dokumentoidaan peleistä. Sen jälkeen päätetään, mitä erilaisia kohtia kasuaalipeleistä voisi dokumenttiin kirjata, ja luodaan pelisuunnitteludokumentin pohja. Pohjan täytetään samalla, kun osallistutaan Destination Finland -pelin suunnittelutyöhön.

#### Pelisuunnitteludokumentin analysointi

Viimeiseksi pelisuunnitteludokumentin valmistuttua katsotaan, kuinka hyvin peli saatiin kokonaisuudessaan dokumentoiduksi. Samalla mietitään, tekikö pelin kasuaalisuus siitä helpomman vai vaikeamman dokumentoida pelisuunnitteludokumentin muodossa ja miksi.

### 3.2 Kasuaalipelien suunnitteluperiaatteet

#### Dokumentoitavan pelin kuvaus

Destination Finland -pelissä suoritetaan erilaisia minipelejä ja kerätään tarpeeksi pisteitä ja muita palkintoja, jotta pelaaja pääsee kulkemaan pelissä eteenpäin ja tutustumaan kymmenen eri maan kulttuureihin. Pelin kulku tulee muistuttamaan junamatkaa, jossa jokaiselta kuljetulta asemalta olisi junassa henkilö, johon pelaaja voi tutustua. Juna kulkee jokaisen kymmenen maan aseman kautta, ennen kuin pääsee viimeiseen päämääräänsä, Suomeen. Kuvassa 8 on pelin juliste, jossa esitellään pelin henkilöitä.

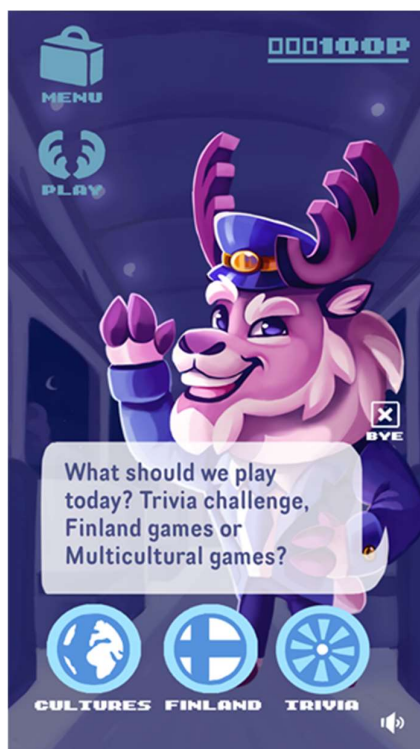


Kuva 8. Graafikon tekemä Destination Finland -pelin juliste (Harhama Gamesin luvalla julkaistu).

Pelin alussa pelaaja saa passin ja matkalaukun junaan noustessaan, ja hän pystyy valitsemaan oman avattarensa Suomen eri taruhahmoista. Pelaaja saa jokaiselta asemalta passiinsa leiman ja postikorttimaisen kuvan aseman maan pääkaupungista ja aseman maan eläinhahmosta.

Pelin henkilöhahmot ovat antropomorfisia, inhimillisillä ominaisuuksilla varustetuja eläinhahmoja, jotka ovat kotoisin kymmenestä maasta, joista Suomeen tulee eniten maahanmuuttajia. Henkilöhahmoilla on jokaisella oma matkalaukunsaa, jota pelaaja täyttää suorittamalla erilaisia minipelejä, joissa on aiheita, jotka liittyvät hahmojen kotimaihin ja Suomeen. Junassa henkilöhahmot istuvat ja toistavat pieniä animaatioita ja joitakin lauseita, ja pelaaja voi hahmoja koskettamalla saada heistä lisätietoja. Pelaaja voi myös ostaa kaupasta henkilöhahmoille lahjoja.

Sisään kirjautuessaan pelaaja saapuu sisälle junaan, jossa voidaan valita erilaisia minipelejä pelattavaksi. Kuvassa 9 näkyy pelin aloitusnäky.



Kuva 9. Graafikon tekemä mallikuva Destination Finland -pelin aloitusnäky-  
mästä (Harhama Gamesin luvalla julkaistu).

Suurin osa pelaajan ajasta pelissä menee pelin erilaisiin minipeleihin, joiden yhden pelikerran on, kasuaalipeleille ominaisesti, tarkoitus kestää yleisesti pari minuuttia.

Minipeleissä on jokaisessa tarkoitus olla niiden omat pelimekaniikat, jotka eroavat muista minipeleistä. Minipelejä suorittamalla pelaaja saa palkintoja ja pisteitä.

Minipelit olivat muuttuneet pelin suunnittelun aikana alkuperäisistä ideoista, ja jotkin niistä olivat jääneet lopulta pois. Nykyiseen versioon olivat jääneet seuraavat minipelien kategoriat:

- triviapelit, jossa pelaaja yrittää vastata oikein annettuihin kysymyksiin
- kulttuuripelit, jossa pelaaja tutustuu eri maiden kulttuureihin
- Suomi-pelit, jotka ovat yhdistelmä erityyppisiä pelejä ja pelaaja tutustuu Suomeen.

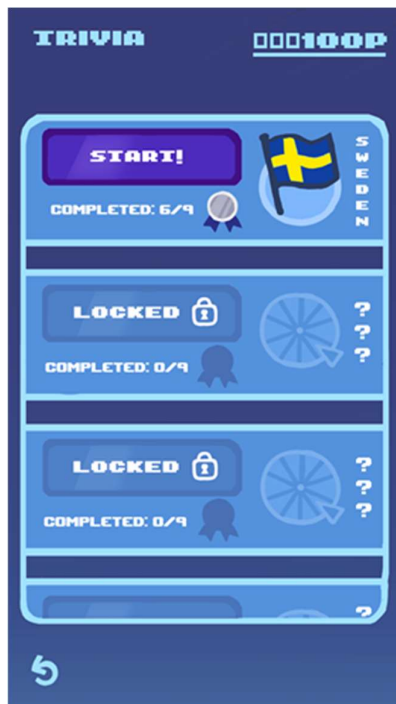
Kuvissa 10 ja 11 on esimerkkejä eri kategorioiden minipeleistä. Kuva 10 on esimerkki kulttuuripelit-kategoriasta.



Kuva 10. Graafikon tekemä mallikuva Destination Finland -pelin minipeleistä (Harhama Gamesin luvalla julkaistu).

Kuva 11 on esimerkki triviapelit-kategoriasta.





Kuva 11. Graafikon tekemä mallikuva Destination Finland -pelin minipelistä (Harhama Gamesin luvalla julkaistu).

Pelissä on myös yhden kerran pelattava ”Dream Journey”, jossa pelaaja vastaa annettuihin kysymyksiin oman mielensä mukaan ja saa palkinnoksi matkaprofiilin pelaajatietoihin.

Pelistä oli määrä tulla, kuten useimmat kasuaalipelit, vapaasti pelattavaa pelimallia, jossa pelin monetisointi tulee pelin sisäisen kaupan ostoksista ja pelaajille näytetyistä mainoksista. Rahaa voi myös vaihtaa pisteiksi pelin sisäisessä kaupassa, josta ostetaan erilaisia hyödykkeitä pisteillä ja rahalla.

Pelin ensimmäinen versio oli tarkoitus tehdä Androidille soveltuvana sovelluksena. Pelissä on mobiililaitteiden mukaiset yksinkertaiset kontrollit ja mahdollisesti pelikontrollereiden käyttömahdollisuus.

Ensimmäiseen ns. MVP-versioon (minimum viable product eli yksinkertaisin toimiva tuote), versioon on suunniteltu vain välttämättömimmät ominaisuudet.

Erikseen tehdään lista, mitä ominaisuuksia jättään mahdollisesti lisättäväksi

myöhempiin versioihin. Näin vähennetään riskiä pelin ja tuotantobudjetin sekä aikataulun laajenemisesta yli alkuperäisen arvion.

### Kasuaalipelien suunnittelu

Kasuaalipelejä suunniteltaessa kannattaa kiinnittää huomiota pelin tavoitettavuuteen. Saavutettavuuden korostus helpottaa tekemään pelaamisen mahdolliseksi pelaajille, joilla on vaihtelevia rajoitteita (2). Mahdollisilla pelaajilla saattaa olla eroja peleissä käytettävissä resursseissa, kuten käytettävissä taidoissa, tiedoissa, rahassa ja käytettävissä ajassa. (2.)

Kasuaalisia pelejä suunniteltaessa on hyvä ajatella peliominaisuuksia niiden kannalta, jotka eivät ole ennen pelanneet videopelejä (21). Tämä tarkoittaa pelin päämäärien kertomista pelaajalle mahdollisimman selkeästi ja yksinkertaisesti. Pelaajan voi myös antaa oppia pelin mekaniikka intuitiivisesti. Yhden asian opettaminen pelaajalle kerralla voi auttaa ymmärtämään pelimekaniikkoja ja antaa pelaajalle aikaa oppia ja vähentää mahdollista turhautuneisuuden tunnetta (21). Fyysisestä maailmasta inspiraation saaminen, kuten pelin ominaisuuksien toimiminen pelissä niin kuin oikeassa maailmassakin, voi myös auttaa ymmärtämään peliä. (21.)

Helppokäyttöisyyden lisäksi pelien kannattaa olla helppoja saada, ja ainakin pienen osan niistä tulee olla pelattavissa pienillä investoinneilla (2). Useimmat pelaajat ovat varautuneet maksamaan vain tietyn verran pelikokemuksesta (2). Tämän takia useat kasuaalipelit ovat halpoja tai niissä on mikromaksuja, mutta ne ovat muuten ilmaiseksi pelattavia (2).

Samoin kuin maksamisen kanssa, pelaajat ovat usein varautuneet käyttämään vain tietyn ajan pelaamiseen. (2.) Tästä syystä kasuaalipelit perustuvat nopeisiin palkintoihin ja niiden peli-istuntojen pituuden tiivistäminen ja lyhentäminen noin parin minuutin istuntoihin on osa kasuaalipelien suunnittelua (21). Samalla pelaajille pitää antaa mahdollisuus sulkea peli, milloin he haluavat, ja jatkaa siitä, mihin jäivät milloin haluavat. (21.)

Muuten kuin pelin yksinkertaistamisessa kaikille pelaajille, yksi tärkeimpiä osia suunnittelussa saattaa olla pelin aiheiden valinta. Videopelien yleinen väkivallan käyttö ja muut videopeleissä suosittu aihe saattavat karkottaa mahdollisia pelaajia, joten kasuaalipelien on tarkoitus tarjota tuttuja ja turvallisia aiheita ja korostaa positiivisia mekaniikkoja (2). Näiden aiheiden hyväksyttävyyttä voi silti vaihdella eri kulttuurien välillä. Jokin harmiton aihe saattaa toisessa kulttuurissa olla epämiellyttävä (2). Kasuaalipelien tekoa varten ei ole täsmällisiä teemoja ja mekaniikkoja, jotka miellyttävät kaikkia ja ovat suosittavia kaikkialla, ja silti kasuaalipeleistä yritetään tehdä laajalti hyväksytyjä.

Joitain yleisiä periaatteita voi kasuaalipelien suunnittelussa kuitenkin käyttää. Pelin sisältö vastaa yleisiä sosiaalisia normeja ja välttää loukkaavia ja hyökkäviä aiheita, kuten väkivalta, seksuaalisuus, uskonnollisuus ja politiikka (2). Pelit pohjautuvat universaalisesti miellyttäviin aiheisiin, kuten puutarhanhoitoon, matkustukseen, luontoon ja ruuanlaittoon. (2.) Pelit käyttävät positiivisia tunteita herättäviä mekaniikkoja, kuten rakennusta, keräilyä ja yhteistyötä, enemmän kuin tuhoamista, taistelua tai selviytymistä.

Yksi kasuaalipelien suunnittelun suurimmista vaikeuksista on siinä, että pelit eivät kuitenkaan saa olla liian vaikeita tai liian yksinkertaisia, jotteivat pelaajat kylästy niihin (21). Niistä ei myöskään saa tulla sellaisia pelejä, joihin yritetään sisällyttää liikaa eri asioita, jottei niistä tulisi pelejä, jotka eivät miellytä ketään.

Kasuaalipelien suunnittelun järjestys on erilainen riippuen kehittäjästä, mutta yksi mahdollisuus on aloittaa suunnittelu siitä pääasiasta, mikä tekee pelistä mukavan pelata, ja rakentaa pelin ydinsilmukka (core loop) ja päätoiminnot sen ympärille. Vasta tämän jälkeen suunnitellaan pelin muut ominaisuudet. Ominaisuuksien priorisointi sen mukaan, tuleeko suurin osa pelaajista hyötymään ja pitämään niistä, on myös hyödyllinen tapa suunnittelussa. (21.)

Kun yleisesti on puhe pelisuunnittelusta, tarkoitetaan pelin pelattavan muodon muodostamista. Pelisuunnittelu määrittää, millaisia valintoja pelaajat voivat tehdä pelimaailmassa ja mitä seuraamuksia niistä on pelissä (22, s. 21).

Peleissä määritellään myös, mitä tietoja pelissä kerrotaan pelaajalle ja miten pelissä voi voittaa tai hävitä, ja voidaan päättää pelin jokainen toiminta yksityiskohtaisesti (22, s. 21).

Pelisuunnittelu on nykyisin hyvin laaja konsepti, ja pelisuunnittelijoiden työt vaihtelevat paljon sen mukaan, mitkä osat pelistä ovat suunnittelijan vastuulla. Suunnittelija voi suunnitella koko pelin ominaisuuksia tai voi suunnitella jotakin pienempää osaa pelistä. Pelisuunnittelussa hyödynnetään myös erilaisia suunnittelutapoja, kuten dataan pohjautuva pelisuunnittelua, ja käytetään suunnitellua auttavia ohjelmia, kuten Ludo.

Dataan pohjautuvassa pelisuunnittelussa hyödynnetään usein pelien sisäisiä ohjelmia, jotka keräävät pelaajien käyttäytymisdataa (23). Esimerkiksi jos peli antaa pelaajalle kaksi vaihtoehtoa, ohjelma välittää pelin kehittäjille tiedon, kumman vaihtoehdoista pelaaja valitsi ja kuinka moni pelaaja valitsi saman tai eri vaihtoehdon. Kehittäjät usein parantelevat pelien piirteitä ja mekaniikkoja pelaajien käytöksen mukaan. Ludo taas on ohjelma, jossa käyttäjät asettavat erilaisia parametrejä, kuten avainsanoja ja kuvia, ja jonka tekoäly palauttaa monia kirjallisia pelikonsepteja ja kuvituksia käyttämällä hyödyksi dataa, jota on kerätty olemassa olevista peleistä (24).

Muita uusia suunnittelun suuntauksia on esimerkiksi pelaajan tunteista aloittava suunnittelu (emotion in game design), jossa pyritään antamaan miellyttäviä kokemuksia pelaajalle. Siinä voidaan keskittyä esimerkiksi yrittämään tehdä pelin visuaalisesta puolesta mahdollisimman upean pelaajalle tai tekemään pelin ohjaimista mahdollisimman sulavat tai kerronnallisesti saamaan pelaaja miettimään asioita, jotka saattavat herättää erityisiä tunteita (25).

### 3.3 Pelisuunnitteludokumentin sisältö

#### Pelisuunnitteludokumentin yleisiä periaatteita

Pelisuunnitteludokumenttiin pyritään kirjaamaan peliin tulevaa sisältöä, kuten pelin yleiskatsausta, pelin tarinan pääkohtia, pelin etenemistä, narratiivia ja tekniikkaa.

Pelin yleiskatsauksessa tarkastellaan pelin konseptia ja teemaa, jotka antavat esikatsauksen tulevasta pelistä. Samalla kerrotaan pelin alkuasetelmasta, laji-tyypistä ja tyylistä. Myös pelin yleisiä ominaisuuksia kerrotaan tiiviisti. Pelin tekninen alusta, markkinointi ja lokalisointi kirjataan lyhyesti.

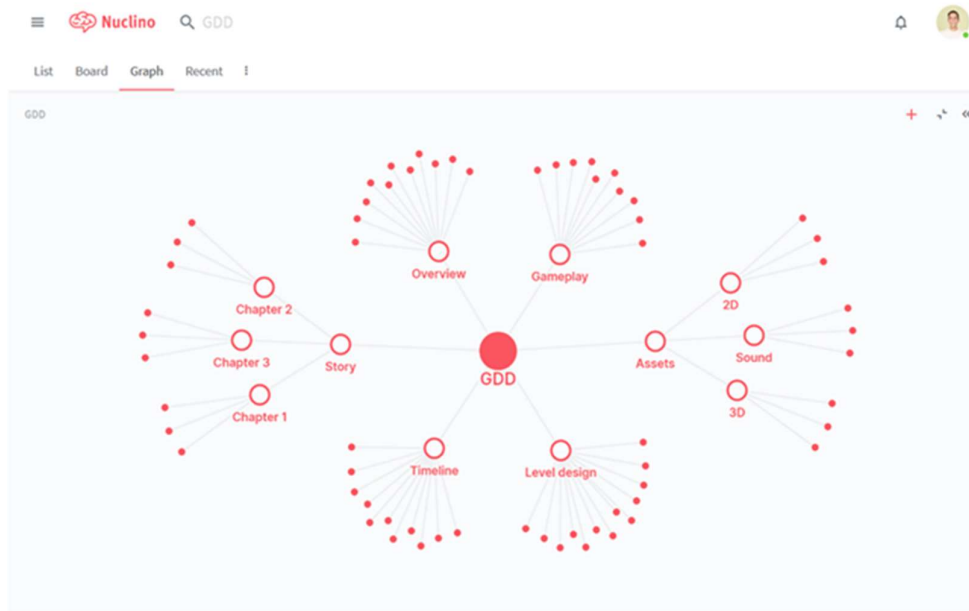
Pelisuunnitteludokumentissa usein esitetään yhteenveto tarinan pääkohdista. Samalla esitellään lyhyesti pelin hahmot ja pelin tapahtumien sijainnit.

Pelisuunnitteludokumentissa keskitytään myös pelin etenemisen selvittämiseen. Siinä kerrotaan usein pelin pääsilmukoista, joita pelaaja käy läpi monta kertaa pelin session aikana. Samalla kerrotaan, mikä on pelin päähaaste ja miten pelaaja voi pelissä liikkua tai toimia ja millaisia kontroleja käyttää. Voidaan myös kertoa, millaisia näyttöjä pelissä tulee olemaan. Pelin eri asetuksia myös kirjataan muistiin. Minipelien muotoiluista, palkinnoista, objektiivista ja esteistä kerrotaan lyhyesti. Viimeisenä kirjataan tietoa pelin esineistä, pelin kaupasta ja tutoriaaleista.

Pelisuunnitteludokumenteissa tarkastellaan myös pelin musiikkia ja ääniefektejä ja pelin hahmojen ja ympäristön taidetta sekä pelin erilaisia muita efektejä. Pelisuunnitteludokumenteissa voidaan mahdollisesti myös kirjata hieman pelin resursseja muistiin.

Joissakin pelisuunnitteludokumenteissa kirjataan myös pelin teknistä puolta, kuten missä muodossa peli tehdään ja mitä pelimoottoria pelissä käytetään.

Pelisuunnitteludokumentteihin on edellä esitellyn suunnitelman sisällön lisäksi monenlaisia vaihtoehtoja, ja kuvassa 12 olevassa esimerkkikaaviossa on kirjattu niiden mahdollisia sisällön osa-alueita.



Kuva 12. Nuclino-internetsivun esimerkkikaavio mahdollisista pelisuunnitteludokumentin osa-alueista (26).

Pelisuunnitteludokumentteja voi tehdä erilaisilla ohjelmilla, kuten Word-ohjelmalla tai kuvan 12 Nuclino-ohjelmalla.

### Suunnittelu käytännössä

Destination Finland -pelin pelisuunnitteludokumentin päämääränä oli selventää pelin jo valmiita ja uusia ideoita ja kirjata ne muistiin nyt jo peliä tekeville ja myöhemmin pelin tekoa aloittaville, ja sen luominen aloitettiin etsimällä erilaisia esimerkkejä yleisistä mallipohjista. Suuressa osassa eri mallipohjista oli samanlaisia kohtia, joita päätettiin ottaa mukaan omaan mallipohjan versioon.

Pelin suunnittelun aluksi etsittiin yleistä tietoa kasuaalipeleistä, kuten mikä tekee pelistä kasuaalisen, miksi ihmiset pelaavat kasuaalipelejä, millaisia ovat suosittu kasuaalipelit ja millaisia asioita voisi hyödyntää kasuaalipelin

tekemiseen. Tietoa aiheesta etsittiin eri verkkosivuilta, verkkoartikkeleista ja muista verkkojulkaisuista.

Kasuaalipelien määrittelemisen tuotti vaikeuksia, koska termi on sen pitkstä olemassaolosta huolimatta yksi pelimaailman abstrakteimmista. Kasuaalipeleissä on ominaisuuksia, joiden avulla pelit voidaan lukea kasuaalisiksi, kuten lyhyet peli-istunnot ja pelien yksinkertaiset ohjaimet ja helppous, mutta nämä eivät silti riitä erottamaan kasuaalipelejä muista pelilajeista. Kasuaalipelien erottamisen vaikeutta ovat lisänneet entisestään hyperkasuaalit, pelit, jotka ovat yksinkertaistettuja versioita kasuaalipeleistä, ilman tutoriaaleja, mikä tekee niistä täysin intuitiivisia pelikokemuksia, jotka voivat jatkua loputtomiin. Kasuaalipeleistä kerättyjen tietojen perusteella asiakkaalle tehtiin kuvaus kasuaalipeleistä.

Pelisuunnitteludokumenttia lähdettiin täyttämään samalla kun osallistuttiin työryhmän pelin suunnitteluun, ja sen tietoja muutettiin kokouksissa päätettyjen ominaisuuksien mukaan. Pelisuunnitteludokumenttiin kirjattiin pelin yleisiä tietoja heti dokumentin muodon valmistuttua, ensimmäisistä kokouksista saatujen tietojen ja valmiiden ideoiden mukaan.

Ensimmäisissä kokouksissa selvennettiin pelin alkukohtia ja tarinaa ja suunniteltiin pelin kulkua. Pelin pääsilukoita alettiin suunnitella ja samoin sitä, miten pelaaja pääsee etenemään pelissä eri asemille, ja tässä päädyttiin pisteiden käyttöön. Samalla suunniteltiin, mille laitteelle ja millä kielillä peli tehdään. Dokumenttiin kirjattiin myös pelin tapahtumien sijainnit ja pelissä esiintyvät hahmot.

Seuraavaksi alettiin suunnitella pelin erilaisia minipelejä, joista oli jo kirjattu joidakin ideoita. Minipelien suunnittelua auttamaan käytettiin Miro-ohjelman toimintoja. Miro on verkkopohjainen visuaalinen yhteistyösovellus, jossa voi tehdä käsikarttoja ja muita visuaalisen suunnittelun organisointivälineitä. Mirossa visualisoitiin pelin päätettyjä silukoita, kuten päänäkymän ja minipelien välillä kulkua ja minipelien toimintaa, kuten esimerkiksi vaatepelin, musiikkipelin ja emoji haaste -pelin, joista kahta päätettiin lopulta olla lisäämättä pelin ensimmäiseen versioon. Mirossa tehtyjä visualisointeja lisättiin dokumenttiin.

Seuraavana suunniteltiin pelin eri näyttöjä ja mietittiin, mitkä niistä toimisivat erilaisina ponnahtusikkunoina. Ponnahtusikkunoista tietoa etsittiin katsomalla mallia erilaisista valmiista peleistä ja valitsemalla esimerkkejä, jotka sopivat parhaiten suunniteltavaan peliin. Esimerkeistä valittiin asiakkaan kanssa sopivimmat ja lisättiin muutamia ponnahtusikkunoita valittujen joukkoon. Ponnahtusikkunoista tehtiin lista dokumenttiin, ja kirjattiin päänäkymän tietoja.

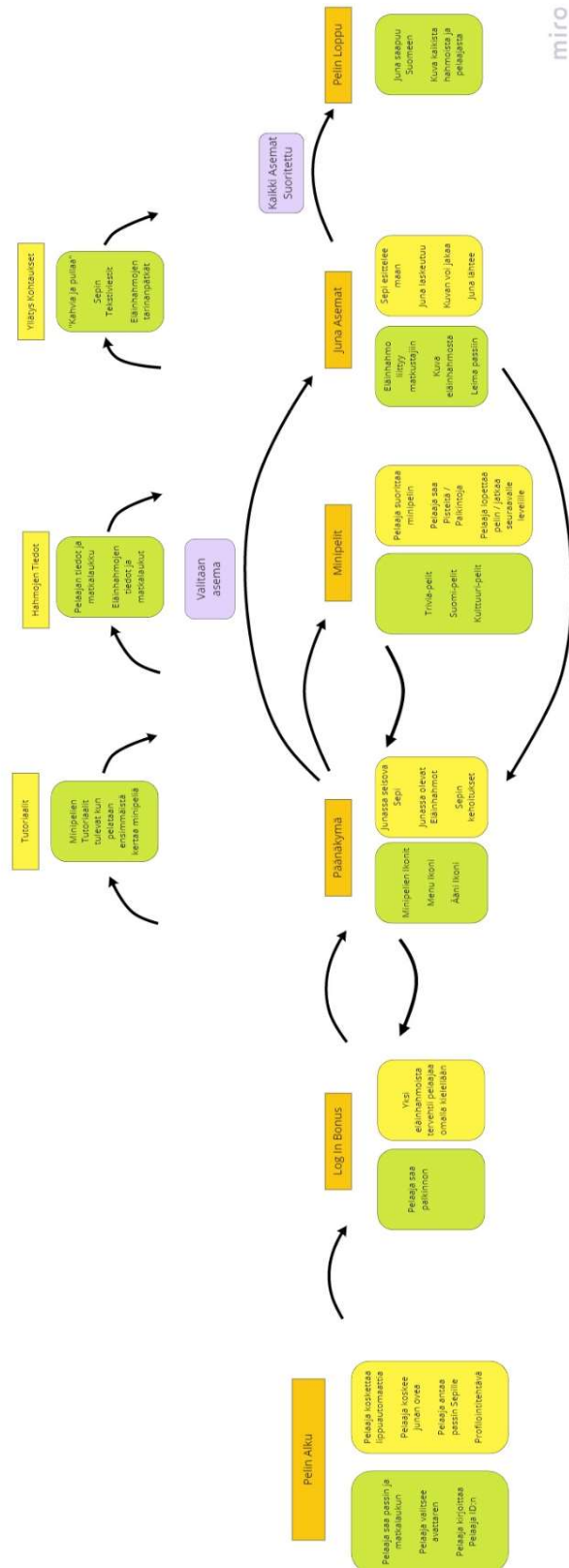
Ponnahtusikkunoiden jälkeen päätettiin, paljonko pisteitä ja muita palkintoja pelaajat saavat läpäistessään eri minipelejä ja kuinka monta kertaa yhtä minipeliä voi läpäistä ja millaisessa aikarajassa. Samalla päätettiin, kuinka paljon pisteitä pelaaja tarvitsee ostaakseen jotain pelin kaupasta ja millaisia hyödykkeitä kaupassa pelaajalle myydään. Verko-kauppaan suunniteltiin tarjonta, josta pelaaja pystyy myös ostamaan pisteitä ja muita hyödykkeitä rahalla. Pelin palkinnoista ja kaupan hyödykkeistä tehtiin taulukot dokumenttiin.

Seuraavaksi päätettiin tutkia peliin tulevia asetuksia ja saavutettavuusmahdollisuuksia. Pelien eri asetusten esimerkkejä löydettiin eri peleistä, ja niistä valittiin pelaajaa eniten hyödyttävät. Pelien saavutettavuuden tutkiminen aloitettiin sen määrittelyn tutkimisesta, minkä jälkeen tarkasteltiin, mitä sen ominaisuuksista pitäisi pelissä ottaa huomioon. Tämän jälkeen pelin asetuksiin lisättiin myös pari kohtaa, joilla pyrittiin tekemään pelistä helpompaa saavutettavuuden kannalta.

Suunnittelun aikana pelin pääideat ja läpikulku saatiin päätettyä melko selkeäksi, ja niitä selvennettiin ja muuteltiin pelin suunnittelun kuluessa. Suunnittelussa päästiin muotoon, josta tehtiin seuraavia prosessikuvauksia.

Kuvassa 14 on prosessikuvaus, jonka ensimmäinen osa on pelin aloitus, jonka läpi pelaaja kulkee vain kerran.

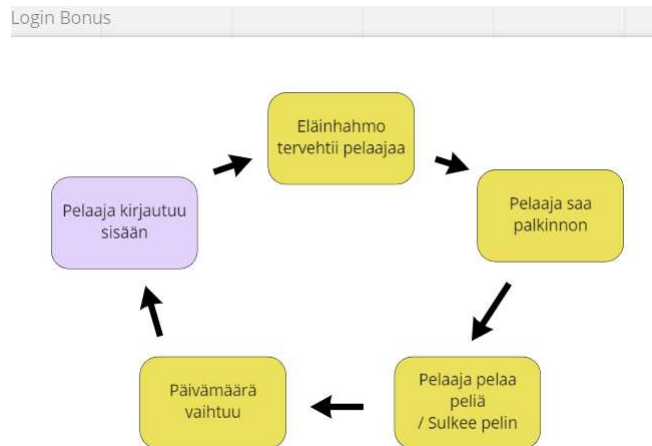




miro

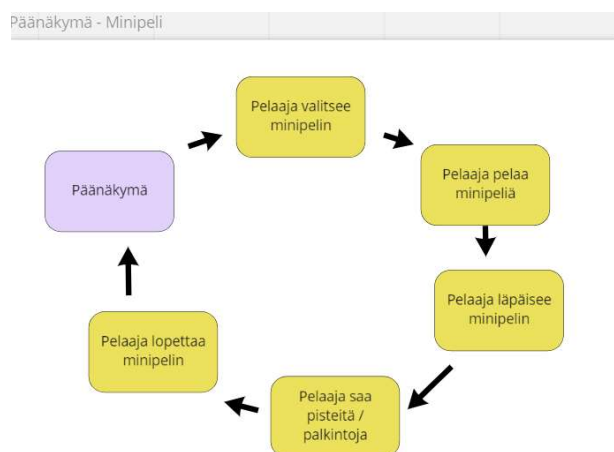
Kuva 14. Prosessikuvaus Destination Finlandin pelin kulusta.

Pääsilman yllä ovat tutoriaalit, joihin päästään minipelien ensimmäisillä kerroilla, ja pelaajan ja eläinhahmojen tiedot, joihin pääsee milloin vain. Seuraava osa on joka päivänä esiintyvä Login bonus -toiminto, josta pelaaja saa palkintoja kirjautumalla sisään peliin. Tästä on esimerkki kuvassa 15.



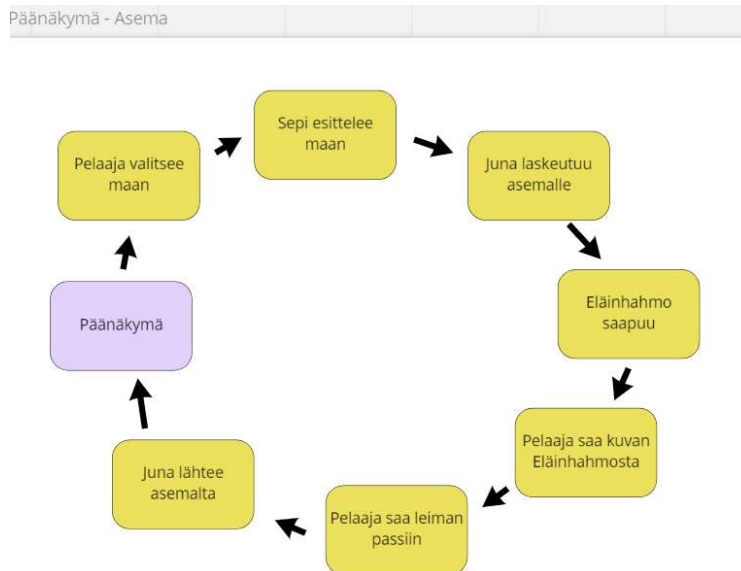
Kuva 15. Prosessikuvaus Destination Finlandin Login bonus -toiminnosta.

Login bonus -toiminnon jälkeinen osa prosessikuvauksesta on pelin päänäkyminen, josta pelaaja kulkee pelin eri minipeleihin. Tästä on esimerkki kuvassa 16.



Kuva 16. Prosessikuvaus Destination Finlandin päänäkyvän ja minipelien välillä kulusta.

Päänäkymästä pelaaja pääsee kulkemaan myös kerrallaan yhteen pelin päämäärinä olevista asemista, jos pelaaja on pelannut edellisen maan minipelit. Kuvassa 17 on esimerkki asemilla käymisestä.



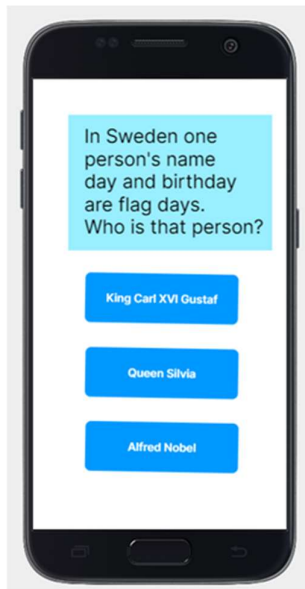
Kuva 17. Prosessikuvaus Destination Finlandin päänäkymän ja asemien välillä kulusta.

Viimeinen kohta pelin kulun prosessikuvauksessa on pelin loppu, johon päästään pelaajan kuljettua kaikkien asemien läpi ja ansaittua kaikki palkinnot.

Prosessikuvausten lisäksi pelin eri ruuduista tehtiin mallikuvia. Mallikuvissa käytettiin erilaisia ohjelmia ja graafikon piirtämiä kuvia. Mallikuvien teossa käytettiin Framer-nimistä ohjelmaa, jonka avulla pystyi suunnilleen mallintamaan, miten napin painallukset toimisivat mobiililaitteessa ja miltä pelin eri kohdat näyttäisivät.

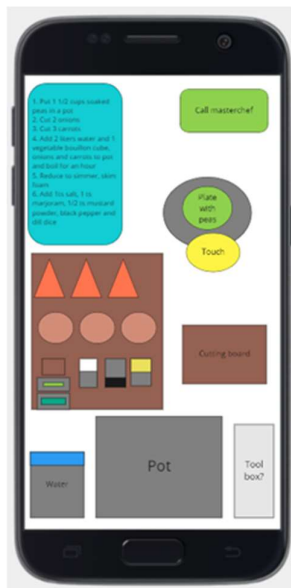
Toinen ohjelma, jota käytettiin mallikuvien luomiseen, oli Miro-ohjelma, jota käytettiin myös prosessikuvien luontiin.

Kuvassa 18 on yksi esimerkki tehdyistä mallikuvista.



Kuva 18. Mallikuva Destination Finlandin triviaminipelistä alkuvaiheen suunnittelussa.

Mirossa mallikuvissa selvennettiin, miltä minipeli näyttäisi mobiililaitteen kuvauksella. Mirossa tehtiin mallikuvat kokkauspelin eri pelikohdista, ja niitä selvennettiin kokouksissa. Kuvassa 19 on esimerkki kokkauspelin mallikuvista.



Kuva 19. Mallikuva Destination Finlandin kokkausminipelistä alkuvaiheen suunnittelussa.

Kokouksissa suunniteltiin muitakin mallikuvia minipelien lisäksi. Yksi tärkein kohta, josta suunniteltiin graafikon kanssa mallikuva, oli pelin päänäkymä, johon pelaaja tulee aina sisään kirjautuessaan. Päänäkymän mallikuvassa katsottiin minipeleihin, pelaajan tietoihin, karttaan, matkapäiväkirjaan ja asetuksiin siirtymistä. Päänäkymän eri mallikuvia lisättiin dokumenttiin.

Pelisuunnitteludokumenttiin lisättiin myös tietoja muista pelin ominaisuuksista ja täydennettiin jo valmiiksi kirjattuja. Pelin grafiikasta ja värimaailmasta lisättiin selostusta ja esimerkkejä. Pelin äänimaailmastakin oli joitakin ääniefektejä ja muita esimerkkeinä. Dokumenttiin kirjattiin myös lyhyeksi listaksi pelin eri resursseja (engl. asset).

Pelistä suunniteltiin myös pelin tekniikkaa, kuten millä alustalla se kannattaisi tehdä. Päämääränä oli tehdä pelistä Androidilla pelattava versio, joten kysymyksenä oli, tulisiko pelistä Androidin natiivi sovellus vai selainpohjainen sovellus. Etsittäessä tietoa molempien vaihtoehtojen hyvistä ja huonoista puolista nousi esiin kolmas vaihtoehto, hybridisovellus, joka vaikutti parhaalta vaihtoehdolta peliin, koska se on edullinen ja helppo ladata eri mobiilialustoille ja päivittää.

Pelisuunnitteludokumentin täyttö pelin suunnittelun aikana toimi melko hyvin, vaikka välillä valmiiksi kirjattuihin suunnitelmiin tuli erilaisia muutoksia. Dokumentti ei luultavasti kuitenkaan eroa paljonkaan siitä, millainen se olisi, jos sen teko olisi aloitettu vasta suunnittelun lopussa. Tähän pelisuunnitteludokumenttiin voisi jatkossa myös lisätä esimerkiksi koodia ja muita suunnittelun jatkuessa esiin nousevia uusia pelin ominaisuuksia.

### 3.4 Pelisuunnitteludokumentin analysointi

Pelisuunnitteludokumenttiin kirjattiin Destination Finland -pelin suunnitteluryhmän suunnittelun tuloksia. Suunnitteluun osallistuttiin 3,5 kuukauden ajan, ja vaikka käytetyssä ajassa ei pelin kaikkia kohtia saatukaan täysin valmiiksi suunniteltua, suurimpaan osaan dokumenttiin valittuihin kohtiin saatiin kirjattua pelin ominaisuuksia. Tämä tarkoittaa, että pelisuunnitteludokumentti toimii kohtalaisesti Destination Finland -kasuaalipelin dokumentoinnin vaihtoehtona. Tavoite tehdä pelisuunnitteludokumentti saatiin täytettyä.

Dokumentin rakenne muodostui insinööriyössä lyhyistä kappaleista, joissa kerrotaan Destination Finland -pelin erilaisista puolista. Pelisuunnitteludokumentti kirjoitettiin Word-dokumenttina. Pelin suunnitteluryhmä jatkoi suunnittelutyötä projektin loppumisenkin jälkeen, joten pelisuunnitteludokumenttiin kirjatut tiedot todennäköisesti muuttuvat ja suunnitteluryhmä päättää, päivitetäänkö dokumenttia.

Insinööriyön aikana pelin teossa ei vielä päästy vaiheeseen, jossa pelisuunnitteludokumenttiin olisi voinut lisätä pelin koodia, ja joidenkin minipelien ja pelin teknisten tietojen suunnittelua ei ollut saatu täysin valmiiksi. Tämän lisäksi parantamisen varaa olisi ollut esimerkiksi minipelien listauksen suppeudessa ja joidenkin taulukoiden selkeyksien lisäämisissä. Pelin dokumentointi oli myös hieman yksinkertaista, ja se olisi voinut olla ehkä hieman yksityiskohtaisempaa. Suunnittelun aikana työryhmän graafikon tekemät pelin suunniteltujen kohtien mallikuvat, joista lisättiin joitakin pelisuunnitteludokumenttiin, selvensivät hyvin pelin eri kohtia. Niitä lisättiin esimerkiksi mallintamaan joitakin pelin näyttöjä, kuten pelin perusnäköä.

Destination Finland -pelin lyhyiksi suunnitellut peliajat, pelinsisäiset ostomahdollisuudet, grafiikka ja pelaajille helpoksi tehty rakenne tekevät pelistä melko yleisten kasuaalipelien tuntuinen. Hahmojen tärkeys pelissä taas on tälle pelille ominaista tyyliä ja vahvuutta, joka erottaa sitä muista kasuaalipeleistä. Näiden

tälle pelille tärkeiden asioiden dokumentointi ei kuitenkaan saanut niitä näyttämään tarpeeksi erityisiltä.

On vaikea määrittää, tekikö Destination Finland -pelin kasuaalisuus siitä vaikeamman vai helpomman dokumentoida ja saisiko pelisuunnitteludokumentista selville, että kyseessä on kasuaalipeli, jos sitä ei niin suoraan kerrota. Vaikeuksia alussa tuli malleja katsottaessa, jolloin pelistä oli vaikeaa päättää, mitä siitä kannattaisi dokumentoida, joten siitä kirjattiin lopulta asioita, joita yleisesti videopeleistä kirjattaisiin. Tietojen lopullinen täyttö taas ei tuntunut erityisen vaikealta verrattuna muihin peleihin, ja se tuntui suunnilleen samalta, kuin miltä muiden pelienkin tietojen täyttäminen tuntui. Esiin ei myöskään tullut erityisesti asioita, joita olisi voinut jättää tai lisätä kasuaalipelin dokumentoinnissa, mutta pelisuunnitteludokumenttiin voisi lisätä jonkinlaisen listan, jossa eroteltaisiin pelin kasuaalisia ja epäkasuaalisia puolia.

Pohdittiin myös, millainen pelisuunnitteludokumentti olisi paras mahdollinen dokumentointitapa kasuaalipeleille, olisiko käytetty Word-dokumenttimuoto ollut paras mahdollinen vai olisiko olemassa joitakin valmiita ohjelmia, jotka voisivat olla parempia kasuaalipelien dokumentointiin. Jos jatkossa tähän kysymykseen halutaan vastaus, voitaisiin koettaa etsiä erilaisia pelisuunnitteludokumentteihin keskittyneitä ohjelmia, joita voisi kokeilla dokumentin tekoon.

## 4 Projektin tulokset ja analyysi

### 4.1 Kasuaalipelien tutkimisesta

Projektin ensimmäinen tavoite oli selvittää kasuaalipelien suunnitteluperiaatteet. Tämä tavoite oli yllättävän vaikeaa toteuttaa käytännössä, vaikka kasuaalipelejä onkin tehty jo kauan. Kasuaalipeli on käsitteenä hyvin abstrakti, eikä kasuaalipelien tunnusmerkkejä ole kirjattu selkeästi, vaikka niiden esittelyistä löytyi monia yhtenevyyksiä, joita nostetaan esille, kun yritetään selittää kasuaalipelejä. Näitä ominaisuuksia pohdittiin myös Destination Finland -pelin suunnittelussa, ja saatiinkin lisättyä niistä joitakin peliin.

Tietojen löytäminen kasuaalipelien suunnittelusta oli myös vaikeaa. Löydettyjen tietojen mukaan kasuaalipeli ei suuresti eroa tavallisesta pelisuunnittelusta, vaikka siinä joutuukin keskittymään kasuaalipelien ominaisuuksien toteutumiseen, joten siitä ei paljonkaan löydetty tarkkaa tietoa. Toinen vaikeus tiedon etsinnässä olivat hyperkasuaalit pelit, joiden suunnittelu taas eroaa usein paljonkin tavallisesta pelisuunnittelusta, ja joihin liittyvät etsimistulokset nousivat kaikesta eniten esiin tietoa etsittäessä.

Tavoitteen saavuttaminen onnistui melko hyvin haasteista huolimatta, ja kasuaalipeleistä löydettiin ominaisuuksia, joita tulee olemaan myös Destination Finland -pelissä. Suunnittelun aikana huomioitavia kasuaalipelimäisiä kohtia olivat esimerkiksi lyhyet peliajat, yksinkertainen 2D-grafiikka, yksinkertaiset ohjaimet ja pelin sisäiset ostomahdollisuudet.

Jos jotakin voitaisiin tehdä kasuaalipelien tutkimisessa toisella tavalla, mahdollisesti paremmin, voitaisiin yrittää löytää joitakin ostettavia teoksia, koska tarkan tiedon löytäminen aiheesta oli vaikeaa.



## 4.2 Pelisuunnitteludokumentin luomisesta ja täytöstä

Projektin toinen tavoite oli osallistua Destination Finland -pelin suunnittelutyöhön ja dokumentoida se pelisuunnitteludokumenttiin. Tämä tavoite hoidettiin dokumentoimalla samanaikaisesti, kun suunnitteluryhmässä päätettiin pelin tietoja. Pelisuunnitteludokumentin eri kohtiin otettiin mallia erilaisista pelisuunnitteludokumentin pohjista. Vaikeuksia tuli dokumentin eri kohtia päätettäessä, koska vaikka eri peleille sopivat eri pohjat, kasuaalipeleille ei löytynyt niihin erikoistunutta pohjaa, joten dokumentin eri kohdat olivat enemmän yleisesti peleistä katsottavia.

Kaikkiin valittuihin dokumentin kohtiin saatiin Destination Finland -pelistä kirjatua jotakin, vaikkakin jotkin dokumentin kohdista olisivat voineet olla hieman erilaisia, kuin mitä aluksi tuli valittua. Dokumentoinnin aikana mietitytti myös, kuinka laajasti pelin ominaisuuksista kannattaisi kertoa valitussa dokumentissa ja tuliko niistä kerrottua sopivasti vai liian vähän. Suunnittelun ja pelisuunnitteludokumentin tekoon käytetty aika oli noin 3,5 kuukautta, minkä takia pelin suunnittelu ei vielä insinööriöraportin kirjoitusvaiheeseen mennessä tullut täysin valmiiksi. Suunnittelutyön aikana kuitenkin tuli monta kertaa parannuksia ja muutoksia jo aiemmin päätettyihin kohtiin. Nämä muutokset olivat yllättävän vaikeita tehdä pelisuunnitteludokumentin kohtiinkin. Dokumenttiin muutoksia tehdessä tuli aina mietittyä, menivätkö ne oikein tällä kertaa.

Jos jotakin tehtäisiin paremmin pelisuunnitteludokumentin luomisessa ja täyttämässä, se voisi olla ehkä hieman dokumentin valittujen osien karsimista ja dokumentin muodon muuttamista. Pelin suunnittelutyöhön osallistuminen taas tapahtui täysin etätyönä, joten jos olisi ollut mahdollista, olisi voitu kokeilla, miten lähityö olisi vaikuttanut pelin suunnitteluun. Suunnittelutyössä myös tuli välillä pieniä epäselvyyksiä pelin joistakin kohdista. Tulevaisuudessa voisi ehkä yrittää tehdä vieläkin paremmin juuri kasuaalipeleille muodostetun oman mallipohjan.

### 4.3 Pelisuunnitteludokumentin analysoinnista

Projektin kolmas tavoite oli analysoida, miten pelisuunnitteludokumentti sopi kasuaalipelin dokumentointiin. Tämä oli ehkäpä yksi projektin vaikeimmista kohdista, koska siihen välttämättä vaikutti kirjoittajan mielipide ja oli vaikeaa määrittää, tekikö tämän kohdan tarpeeksi kriittisesti. Myös pelin suunnitteluosan jatkuminen projektiin käytetyn 3,5 kuukauden jälkeen ja pelisuunnitteludokumentin joidenkin kohtien jääminen valmistumatta askarrutti hieman.

Analysoinnissa arvioitiin, miten pelisuunnitteludokumentti sopisi kasuaalipelin dokumentointiin ja kuinka hyvin se lopulta saatiin dokumentoitua. Samalla mietittiin myös, olisiko pelisuunnitteludokumenttia voinut jotenkin yleisesti parantella, ja annettiin mahdollisia esimerkkejä.

Vaikeinta analysoinnissa oli kuitenkin päätellä, tekikö Destination Finland -pelin kasuaalisuus siitä vaikeamman tai helpomman dokumentoida pelisuunnitteludokumenttiin. Se ei ainakaan tuntunut paljon eroavan muiden pelien dokumentoinnista, joten niin kirjattiin analysointiin. Kasuaalipelien määrittäminen ja pelisuunnitteludokumenttien rakenteiden abstraktisuudet vaikeuttivat myös pelisuunnitteludokumentin analysointia. Kasuaalipelien dokumentoinnin jatkoa pohdittaessa ajateltiin mahdollisuutta yrittää etsiä ohjelmia, joilla voisi kokeilla tehdä pelisuunnitteludokumenttia.

## 5 Yhteenveto

Insinööriyönä tehtiin Destination Finland -pelistä pelisuunnitteludokumentti, tutkittiin kasuaalipelejä ja niiden suunnittelua ja osallistuttiin Destination Finland -pelin suunnittelutyöhön.

Destination Finland -pelin dokumentointi aloitettiin tarkastelemalla erilaisia pelisuunnitteludokumentteja ja päättämällä, millaisia eri kohtia voisi valita pelin dokumenttiin. Dokumentin pohjan valmistuttua täytettiin siihen pelin tietoja ja muokattiin niitä suunnitteluryhmän päätösten mukaan.

Kasuaalipelien tutkimista aloitettiin etsimällä kasuaalipelien määrittystä ja niiden yleisiä ominaisuuksia. Näitä etsittäessä havaittiin, kuinka abstrakteja joidenkin pelien määrittymiset voivat olla ja kuinka vaikeaa niitä on lajitella.

Destination Finland -pelin suunnitteluun osallistuttiin yhdessä pelin työryhmän kanssa. Suunnittelussa päätettiin pelin erilaisia ominaisuuksia, joita myös muutettiin välillä suunnittelun edetessä.

Kasuaalipelin dokumentointi pelisuunnitteludokumentin muodossa vaikutti melko samanlaiselta kuin muidenkin videopelien dokumentointi, mutta pelisuunnitteludokumentista olisi voinut tehdä hieman yksityiskohtaisemman. Peliä dokumentoitaessa ei saatu varmuutta, olisiko pelisuunnitteludokumentti paras mahdollinen tapa dokumentoida kasuaalipelejä vai sopisiko jokin muu tapa siihen paremmin.

Viimeinen tavoite projektissa oli arvioida siihen mennessä tehtyjä asioita ja projektissa saavutettuja tuloksia.

Jatkossa voisi kehittää juuri kasuaalipeleille tarkoitetun dokumentointipohjan tai muokata pelisuunnitteludokumenttia niin, että kasuaalipelejä suunniteltaessa siitä saisi helposti kokonaiskuvan, mitä asioita erityisesti on otettava huomioon juuri kasuaalipelejä suunniteltaessa.

## Lähteet

- 1 What are Casual Games? Verkkoinfo. Consumer Acquisition. <<https://www.consumeracquisition.com/faq/what-are-casual-games>>. Luettu 8.3.2021.
- 2 Kultima, Annakaisa. 2009. Casual game design values. Verkkoinfo. Researchgate. <[https://www.researchgate.net/publication/247928315\\_Casual\\_game\\_design\\_values](https://www.researchgate.net/publication/247928315_Casual_game_design_values)>. Luettu 9.3.2021.
- 3 Stuart, Keith. 2014. My favourite waste of time: why Candy Crush and Angry Birds are so compulsive. Verkkoinfo. The Guardian. <<https://www.theguardian.com/technology/2014/may/21/candy-crush-angry-birds-psychology-compulsive-casual-games-mobile-flappy-birds>>. Luettu 9.3.2021.
- 4 Juul, Jesper. 2010. A casual revolution: reinventing video games and their players. The MIT Press.
- 5 Stuart, Keith. 2012. Popcap: the 10 secrets of casual game design. Verkkoinfo. The Guardian. <<https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/aug/08/popcap-secrets-of-game-design>>. Luettu 9.3.2021.
- 6 Julkunen, Joel. 2019. Casual Game IAP Monetization Trends. Verkkoinfo. Game Refinery. <<https://www.gamerefinery.com/casual-game-iap-monetization-trends/>>. Luettu 9.4.2021.
- 7 If you put a stamina system in your game, I hate you. 2013. Verkkoinfo. Techinasia. <<https://www.techinasia.com/if-you-put-a-stamina-system-in-your-game-i-hate-you>>. Luettu 25.5.2021.
- 8 Schell, Jesse. 2008. The Art of Game Design Book of Lenses. CRC Press.
- 9 Kohler, Chris. 2010. Q&A: Pac-Man Creator Reflects on 30 Years of Dot-Eating. Verkkoinfo. Wired. <<https://www.wired.com/2010/05/pac-man-30-years>>. Luettu 21.3.2021.
- 10 Prisco, Jacopo. 2020. Pac-Man at 40: The eating icon that changed gaming history. Verkkoinfo. CNN style. <<https://edition.cnn.com/style/article/pac-man-40-anniversary-history/index.html>>. Luettu 11.6.2021.
- 11 Tetris. Verkkoinfo. First Versions. <<https://www.firstversions.com/2015/11/tetris.html>>. Luettu 11.6.2021.

- 12 Heisler, Yoni. 2015. The clever reason why Microsoft first put Solitaire on Windows. Verkkoaineisto. BGR. <<https://bgr.com/general/microsoft-solitaire-windows-4694341>>. Luettu 11.6.2021.
- 13 History of Nokia part 2: Snake. 2009. Verkkoaineisto. Wayback Machine. <<https://web.archive.org/web/20110723064106/http://conversations.nokia.com/2009/01/20/history-of-nokia-part-2-snake/>>. Luettu 9.4.2021.
- 14 Snake. Verkkoaineisto. IMDb. <[https://www.imdb.com/title/tt0856112/?ref\\_=tt\\_mv\\_close](https://www.imdb.com/title/tt0856112/?ref_=tt_mv_close)>. Luettu 11.6.2021.
- 15 The Evolution of Mobile Phone Games! 2016. Verkkoaineisto. YouTube. <<https://www.youtube.com/watch?v=LgYPQkSnobY>>. Luettu 9.4.2021.
- 16 Yi, Jisu & Lee, Youseok. 2017. Determinants of growth and decline in mobile game diffusion. Verkkoaineisto. Researchgate. <[https://www.researchgate.net/publication/320277219\\_Determinants\\_of\\_growth\\_and\\_decline\\_in\\_mobile\\_game\\_diffusion](https://www.researchgate.net/publication/320277219_Determinants_of_growth_and_decline_in_mobile_game_diffusion)>. Luettu 21.3.2021.
- 17 Stuart, Keith. 2016. How we made Angry Birds. Verkkoaineisto. The Guardian. <<https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/feb/23/how-we-made-angry-birds>>. Luettu 11.6.2021.
- 18 Candy Crush Saga. Verkkoaineisto. Google Play. <[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.king.candycrush-saga&hl=en\\_US&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.king.candycrush-saga&hl=en_US&gl=US)>. Luettu 11.6.2021.
- 19 Why Did Among Us Die? 2021. Verkkoaineisto. YouTube. <<https://www.youtube.com/watch?v=z44sl1g94uQ>>. Luettu 8.4.2021.
- 20 Among Us. Verkkoaineisto. Steam. <[https://store.steampowered.com/app/945360/Among\\_Us](https://store.steampowered.com/app/945360/Among_Us)>. Luettu 8.4.2021.
- 21 Smart Casual: The art of casual games design. 2015. Verkkoaineisto. MCV. <<https://www.mcvuk.com/development-news/smart-casual-the-art-of-casual-games-design/>>. Luettu 21.3.2021.
- 22 Rouse, Richard. 2005. Game Design: Theory & Practice. Second Edition. Wordware Publishing, Inc.
- 23 Metrics - The Danger of Data-Driven Game Design - Extra Credits. 2012. Verkkoaineisto. YouTube. <<https://www.youtube.com/watch?v=nqGcXOKsFGg>>. Luettu 8.4.2021.

- 24 Partleton, Kayleigh. 2021. Jet Play launches its AI ideation platform Ludo. Verkkomateriaali. PocketGamer.biz. <<https://www.pocketgamer.biz/news/76310/jet-play-ideation-ludo-ai>>. Luettu 25.5.2021.
- 25 Skill-Building Series: Emotion in Game Design (A UX Perspective). 2020. Verkkoaineisto. YouTube. <[https://www.youtube.com/watch?v=0b6\\_nLvIEuw](https://www.youtube.com/watch?v=0b6_nLvIEuw)>. Luettu 9.4.2021.
- 26 Game Design Document Template and Examples. Verkkoaineisto. Nuclino. <<https://www.nuclino.com/articles/game-design-document-template>>. Luettu 11.6.2021.