

# BOO MEN

## Videopelin käyttäjäkokemusten tutkiminen ja analysointi

LAB-Ammattikorkeakoulu

Muotoiluinstituutti

Visuaalisen viestinnän koulutusohjelma - Mediasisällön suunnittelu

Opinnäytetyö – Kevät 2023

Samuli Mäkinen

# Tiivistelmä

Tämän opinnäytetyön aiheena on esittää ja analysoida Boo Men- nimisen videopelin käyttäjäkokemuksia. Työssä käsitellään indie-pelien genreä ja opinnäytetyön taustaa sekä käydään läpi sen ideoinnin ja toteutuksen eri prosessivaiheita. Opinnäytetyön tarkoituksena on esitellä sen keskiössä olevaa kauhugenren videopeliä ja selittää sen ideaa ja mekaniikkoja ruohonjuuritasolla sekä tutkia pelin aikaisia kokemuksia ja käyttäytymistä pelaajissa.

Tavoitteena oli luoda pelin aikaisista kokemuksistamme viihdyttävä ja informatiivinen video, jossa esitetään itseni ja kavereideni nauhoittamaa videomateriaalia ja pyritään selittämään pelin tapahtumia ja videolla esiintyvien pelaajien ajatusmaailmaa niille, jotka eivät tiedä kyseisestä pelistä mitään tai yleensäkkään edes pelaa videopelejä. Työssä hyödynnettiin paljon opintojen aikana saatua kokemusta Adobe Premiere Pro- ohjelmiston käytöstä videon leikkaamisessa ja editoimisessa.

Lopuksi työssä on itsearviointi, jossa selostetaan lyhyt yhteenveto ja pohditaan, mitä työssä olisi voitu tehdä toisin tai paremmin.

# Abstract

The subject of this bachelor's thesis is to present and analyse the user experiences from a video game called Boo Men. It includes talking about the genre of indie games and the background of this thesis, as well as briefly going through the different phases of its work process. The meaning of this thesis is to explain the idea and the mechanics of the horror video game that it revolves around on a beginner's level and study the experiences and player behaviour during gameplay.

The aim of this thesis was to create an entertaining and informative video consisting of captured gameplay footage of myself and my friends playing Boo Men, while explaining about the events occurring in the game and our thought processes during them. The video, as well as this whole thesis, is mainly aimed for those who have never played the said video game or any other video games before. While working on this project, I was able to utilize the skills and knowledge I had gained during my studies of using the film making software Adobe Premiere Pro and working on an edit using multiple camera angles.

Finally, I have included my own opinion about this bachelor thesis' outcome and what I could have done differently to make it better.

Key words: indie, video game, user experience, video production, analysis

# Sisällysluettelo

<b>1. Johdanto</b>	<b>1</b>
<b>2. Taustoitus</b>	<b>2</b>
2.1 Indie-pelit genrenä	2
2.2 Kauhupelien genre	3
2.3 Sisällöntuotanto	4
<b>3. Työprosessi</b>	<b>5</b>
3.1 Ideointi ja järjestely	5
3.2 Materiaalien nauhoittaminen	6
3.4 Jälkituotanto	7
<b>4. Boo Men</b>	<b>8</b>
4.1 Pelin idea ja ydinmekaniikat	8
4.3 Kartat	9
4.4 Möröt	10
<b>5. Pelin käyttäjäkokemus</b>	<b>11</b>
5.1 Pelon ilmapiiri	11
5.2 Ryhmän vaikutus pelaamiseen	12
<b>6. Itsearviointi</b>	<b>13</b>
<b>Lähteet</b>	<b>14</b>
<b>Videon linkki ja kiitokset</b>	<b>15</b>

# 1. Johdanto

Vuodesta 2021 asti olen vapaa-ajallani tuottanut YouTubeen sisältöä itseni ja kavereideni videopelisesseioista. Näistä videoista syntyi idea tehdä jotain samantyyppistä opinnäytetyötäni varten, joten toteutimme alkuvuodesta kolmen kaverini kanssa muutaman tunnin mittaisen pelisession, jonka aikana kuvasimme ja nauhoitimme omia kuvakulmiamme pelatessamme itsellemme uutta videopeliä samanaikaisesti moninpelitilassa. Alkuperäisenä ideana oli kuvata käyttäjäkokemustamme ja taltioda pelisession aikaiset tapahtumat sitä varten, että voisin jälkikäteen leikata ja editoida niistä hauskan kollaasimaisen videon opinnäytetyökseni. Esitettyäni valmista videota opinnäytetyön välivaiheessa lopullinen aiheeni kuitenkin koki muutoksen opettajani ja vertaisteni rakentavien palautteiden jälkeen ja päätin videon tuotantoprosessin ja teknisen puolen sijaan keskittyä työssäni käyttäjäkokemusten tutkimiseen ja niiden esittämiseen.

Tässä opinnäytetyössä tullaan esittelemään indie-pelien teoriaa ja tarkentumaan kauhupelien genreen. Työ tulee esittelemään yksityiskohtaisesti yhtä kyseisen genren edustajaa ja sitä, minkälainen se oli kokemuksena itselleni ja kavereilleni. Lisäksi työssä tutkitaan, miksi koimme tietyt asiat pelissä pelottavina ja miten esimerkiksi ryhmässä pelaaminen vaikutti pelikokemukseen. Pyrin tällä opinnäytetyöllä avartamaan aiheeseen vähemmän perehtyneiden näkemyksiä ja mielenkiintoa kauhupelejä kohtaan sekä tekemään omista kokemuksistamme kannustavia muille.

Toteutin työni yhteydessä myös henkilöhaastatteluja, joiden avulla sain hyödyllistä palautetta pelistä ja sen eri aspekteista sitä kanssani pelanneilta henkilöiltä. Sisällytin osan haastattelumateriaaleista video-osuuteen, kun taas osaa hyödynnän enemmän työni kirjallisessa versiossa.

Vaikka suunnittelin ja toteutin tämän opinnäytetyön omien taitojeni nojalla ja pääasiassa yksin, arvostan projektissa mukana olleita henkilöitä heidän innokkaasta asenteestaan, henkilöhaastatteluista, sekä heidän avustaan videomateriaalien keräämisessä.

# 2. Taustoitus

## 2.1 Indie-pelit genrenä

Työssä käsiteltävä peli, Boo Men, on ns. indie-peli, eli rahallisesti itsenäisen henkilön tai ryhmän tekemä, usein alhaisen budjetin peli. Termi *indie* juontuu englannin kielen sanasta *independent* (suom. itsenäinen, riippumaton). Ne saivat alkunsa jo 1980- luvulla, kun entiset pelitalojen työntekijät ja itseoppineet pelintekijät alkoivat toteuttamaan omia peli-ideoitaan. Indie-pelit olivat pelintekijöille tapa toteuttaa omat peli-ideansa haluamallaan tavalla ilman korporaatioden rajoituksia tai kuluttajien odotuksia. Nykyään indie-pelit ovat kovassa suosiossa ne muodostavat merkittävän osan globaalista videopelituotannosta. (Baker 2018)

Isoimpien ja suosittujen pelitalojen huippujulkaisuja nimitetään usein AAA-peleiksi. Termillä ”AAA” viitataan niiden korkeaan laatuun, budjettiin sekä suosioon. Ne päihittävät indie-pelit sisällöllisesti monessa aspektissa, mutta ovat hinnaltaan myös huomattavasti kalliimpia. Monet indie-pelit kustantavat ostajalleen vain muutaman euron tai ovat jopa ilmaiseksi pelattavia, jolloin pelin tuotot tulevat sen sisäisistä ostoksista, kuten pelikosmetiikasta tai muusta maksullisesta lisäsisällöstä. Täten indie-pelit pystyvät kilpailemaan markkinoilla AAA-pelien kanssa ja luomaan tuottoa niiden tekijöille sekä ylläpitämään kuluttajien mielenkiintoa. (Arm 2023)

Isona valttikorttina toimii myös suurin indie-pelien jakelualusta ja maailman suosituin pelikauppa Steam, jonka julkaisu vuonna 2004 mahdollisti sen, että lähes kuka tahansa pystyi julkaisemaan pelinsä ja saada sen myynnistä tuottoa (Khomych 2022). Vuoden 2021 loppuun mennessä yli 96 prosenttia Steamin tarjoamista peleistä olikin indie-pelejä. (VG Insights 2023)

Lisäkannustimena ostajille Steamilla on olemassa käytäntö, jonka avulla voit saada alustalta ostamastasi pelistä rahat takaisin jos palautettavan pelin kokonaispelaika ei ole ylittänyt omalla kohdallasi kahta tuntia ja ostotapahtumasta on kulunut alle kaksi viikkoa. Täten pelien ostajilla ei ole suurta riskiä rahojen hukkaamiseen ja monet päätyvät kokeilemaan huonoiltakin vaikuttavia pelejä ihan huvikseen. (Steam 2023)

# 2. Taustoitus

## 2.2 Kauhupelien genre

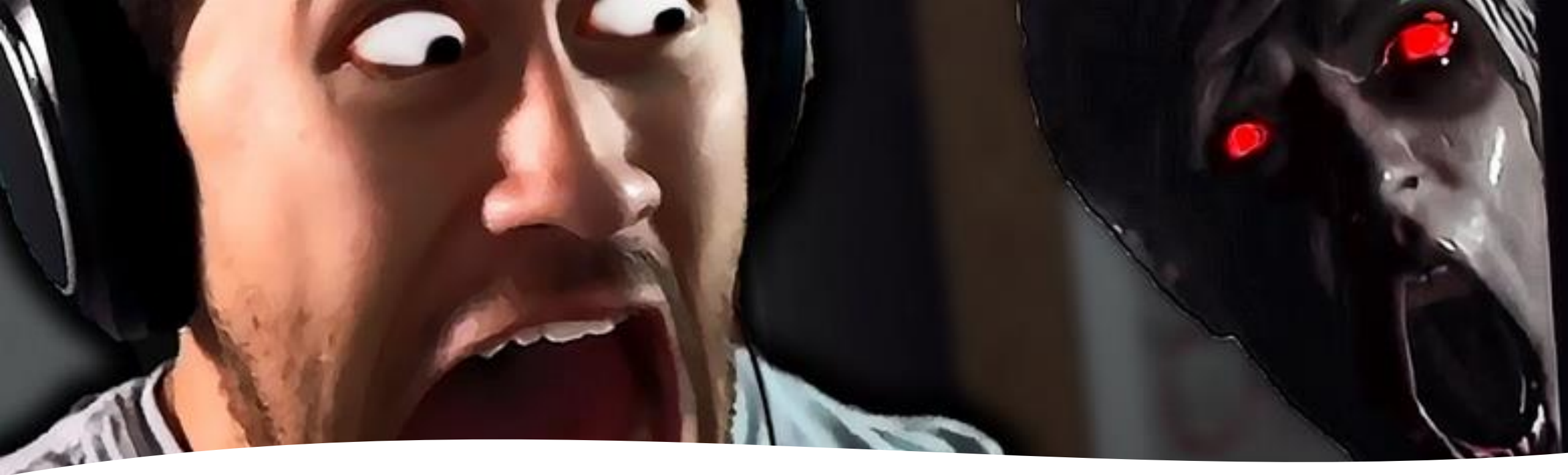
Kauhupelit kuuluvat monien kuluttajien suosikkeihin. Ne tarjoavat usein immerstiivisen ja jännittävän kokemuksen hyödyntäen suunnittelussaan pelon tunnetta ja muita psykologisia tekijöitä. Ne herättävät monissa voimakkaita tunteita ja reaktioita ja ovat hyvää vaihtelua sitä kaipaaville verrattuna enemmän rentouttaviin ja kasuaalisempiin peleihin. Verkossa pelattavien moninpelien yleistyessä myös kauhupelien suosio on kasvanut entisestään vuosien aikana. Indie-kauhupeljäkin on tarjolla laidasta laitaan ja suosituimpien kauhupelien joukkoon lukeutuu monia indie-tuotoksia. (Ripout 2021)

Hyvä esimerkki tällaisesta indie-kauhupelistä on Kinetic Gamesin kehittämä ja julkaisema Phasmophobia, jossa pelaajat toimivat yksin tai ryhmässä aaveenmetsästäjinä. Pelin tarkoituksena on kerätä todisteita aaveista erilaisissa rakennuksissa ja samalla vältellä niille kiinni jäämistä. Phasmophobia nousi COVID-19- pandemian aikana vuonna 2020 heti julkaisunsa jälkeen yhdeksi Steamin myydyimmäksi indie-peliksi Halloweenin aikaan. Se laukaisi eräänlaisen trendin monipelattavissa kauhupeleissä, jonka seurauksena alkoi ilmestyä monia samantapaisia pelejä, mukaan lukien Boo Men. (Vaz 2020)

Vaikkakin Boo Men on ottanut selvästi vaikutteita Phasmophobiasta, niin pelissä on kuitenkin täysin erilainen idea, minkä ansiosta se erottuu joukosta ja onnistuu tarjoamaan omanlaisensa kokemuksen. Se hyödyntää erilaisia päämekaniikkoja verrattuna Phasmophobiaan ja sisältää myös uudenlaisen narratiivisen asetelman verrattuna aikaisempiin peleihin.



Kuva 1: Kuvakaappaus Phasmophobia- pelistä, jossa pelaaja kohtaa yhden pelin aaveista lämpömittari kädessään. ([https://www.ign.com/wikis/phasmophobia/Every\\_Voice\\_Command\\_and\\_Question\\_You\\_Can\\_Ask\\_Ghosts](https://www.ign.com/wikis/phasmophobia/Every_Voice_Command_and_Question_You_Can_Ask_Ghosts), 2021)



Kuva 2: Thumbnail- kuva Markiplierin lataamasta YouTube- videosta.  
(<https://www.youtube.com/watch?v=PUiqLe5kFIY>, 2019)

## 2. Taustoitus

### 2.3 Sisällöntuotanto

Videopelit ovat olleet pitkään suuressa suosiossa sosiaalisessa mediassa. Sivustot, kuten YouTube ja Twitch tarjoavat runsaasti videopeliihteistä viihdettä lukuisien sisällöntuottajien kautta, joista osa keskittyy sisällössään nimenomaan kauhupeleihin. Kauhupeliihteinen sisältö tuntuu myös vetävän puoleensa myös niitä, jotka eivät välttämättä ole kiinnostunut pelaamaan kyseisiä pelejä itse. Syynä tähän voi olla se, että katsomalla toisen pelaamista videoiden katsojat voivat seurata peliä helpommin tuntien, etteivät ole itse ”vaarassa”. He eivät koe videon kautta samanlaista tilannejännitystä kuin peliä pelaava henkilö, mutta pystyvät kuitenkin immersioitumaan peliin ja kokemaan samoja tunteita kuin itse pelaaja ilman ylimääristä painetta tai suoriutumisen vaivaa.

Lisäksi sisällöntuottajat voivat joko kommentaarillaan tai jälkituotannon kautta lieventää pelaamiensa pelien pelottavuutta ja tavoittaa näin sisällöllään suuremman yleisön. Osa suosituimmista sisällöntuottajista, kuten esim. PewDiePie ja Markiplier ovat noudattaneet juuri näitä elementtejä sisällöntuotannossaan ja ansainneet kymmeniä miljoonia seuraajia sosiaalisessa mediassa. Kauhupelikeskeinen sisältö perustuu paljolti niitä pelaavien henkilöiden reaktioihin ja havaittavaan pelkoon, mitkä purevat hyvin sosiaalisen median suuryleisöön nykypäivänä.



# 3. Työprosessi

## 3.1 Ideointi ja järjestely

Saatuani vihreää valoa opettajiltani koskien videopainotteista opinnäytetyötä, halusin tehdä työstäni samantyyllisen, kuin aikaisemmat YouTube- videoni. Olin tehnyt videoita jo useammista peleistä, mutta sisällöltään videoideni parhaimmistoon kuuluivat aikaisemmin mainitusta Phasmophobiasta tekemäni videot. Videoissa esiintyi joka kerta itseni lisäksi myös liuta kavereitani, sillä koimme saavamme kyseisestä pelistä huomattavasti enemmän irti pelaamalla sitä yhdessä. Lisäksi pelin aikana käymämme keskustelut tekivät videoista entistä mielenkiintoisempia ja viihdyttävämpiä.

Päätin kuitenkin jo alkuvaiheessa valita opinnäytetyötäni varten pelin, jota emme olleet aikaisemmin pelanneet. Täten reaktiomme ja kokemuksemme tuntuisivat aidommilta ja hauskemmilta, sillä emme osaisi olettaa, mitä pelissä tulisi tapahtumaan. Boo Men sopi täydellisesti tähän kuvaukseen useistakin syistä: se oli kaikille entuudestaan tuntematon, sisälsi moninpelimahdollisuuden, oli hinnaltaan halpa ja vaikutti hauskalta ja mielenkiintoiselta pelattavaksi ja seurattavaksi. Lisäksi osittainen samanlaisuus Phasmophobian kanssa lisäsi kiinnostustamme, sillä pidimme Phasmophobiaa todella korkeassa arvossa omien kokemusiemme pohjalta. Aikaisempi kokemus Phasmophobiasta saattaisi myös auttaa meitä oppimaan ja omaksumaan pelin nopeammin, jotta sen opettelemiseen ei menisi älyttömästi aikaa, mikä puolestaan johtaisi nopeasti peliin tylsistymiseen.

Kanssapelaajien valitseminenkin oli täten helppoa yhteisen historiamme ansiosta, eikä heidän mukaan saaminen vaatinut juurikaan suostuttelua. Olimme tunteneet toisemme jo kauan, joten yhdessä pelaaminen ja puhuminen tulisi olemaan hyvin luontevaa videon kannalta. Lisäksi halusin toteuttaa lopullisen videon leikkaamisen hyödyntäen jokaisen pelaajan kuvakulmaa ja tiesin, että mukana olleilla olisi tarpeeksi tehokkaat tietokoneet mahdollisimman korkealaatuisen videokuvan tallentamista varten. Näin lopullisessa videossa ei näkyisi liian selviä eroja kuvanlaadussa tai kuvataajuudessa kamerakulmien vaihtuessa, mikä saattaisi häiritä videon seuraamista.

# 3. Työprosessi

## 3.2 Materiaalien nauhoittaminen

Pelasimme peliä neljän ryhmässä, joka on suurin pelin sallima samanaikaisten pelaajien määrä. Pelasimme peliä yhdessä verkkotilassa ja kommunikoimme pelin aikana käyttäen Discord- pikaviestisovellusta. Videon materiaalit koostuivat pääasiassa nauhoittamistamme tallenteista, joissa kuullaan pelin äänien lisäksi pelaamisen aikana välillämme käyty puhe.

Ennen pelin aloittamista varmistin, että kaikilla oli nauhoitukseen tarvittava ohjelmisto. Olin omalla kohdallani käyttänyt aikaisemmissa nauhoituksissani ilmaisohjelmistoa nimeltä OBS Studio. Pyysin kanssapelaajiani lataamaan ohjelmiston koneilleen ja varmistimme ennen pelaamista, että jokaisella oli kaikki ohjelmiston asetukset kohdillaan nauhoitusta varten. Pyrin näin varmistamaan, että nauhoituksissa kuuluu ja näkyy kaikki tarvittava, eikä tallenteissa esiintyisi mitään ylimääräisiä ongelmia, kuten taustamelua. Koordinoimme kuvausten aloitukset niin, että kaikkien nauhoitukset olisivat suurin piirtein saman mittaisia, jotta nauhoitustallenteiden ääniraitojen synkkaaminen helpottuisi jälkikäsitelyssä.

Suoritin myöhemmin pelisessiomme jälkeen lisämateriaalia varten kaksi erillistä haastattelua, joissa keräsin kavereiltani kommentteja heidän tunnetiloistaan ja ajatuksistaan pelikokemuksestamme. Tein etukäteen lyhyet muistiinpanot haastatteluja varten, jotka auttoivat ohjaamaan haastatteluja ja saamaan kommentteja haluamistani aiheista. Haastattelut suoritettiin Discordin avulla etähaastatteluina, jotka nauhoitin omassa päädyssäni käyttäen edelleen OBS Studiota.

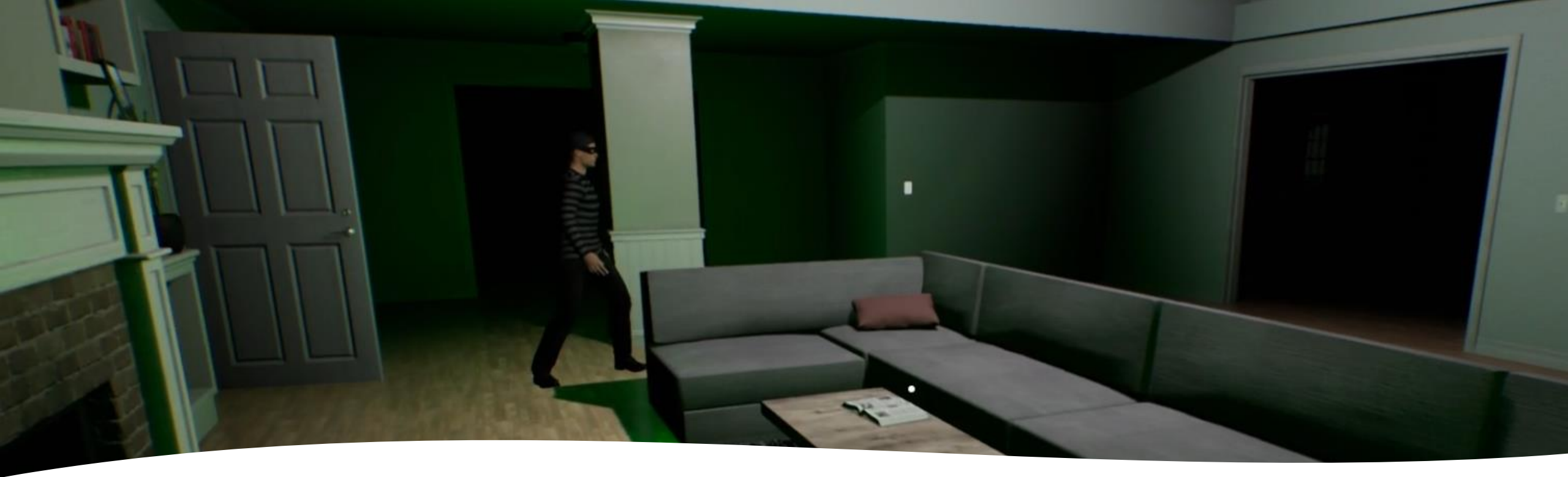


# 4. Boo Men

## 4.1 Pelin idea ja ydinmekaniikat

*“Boo Men is a 1-4 player online co-op horror game. You and your crew of burglars are tasked with stealing the items on a list. Just remember to stay in the light because you never know what is lurking in the dark...”* (Steam 2023, pelintekijän kuvaus pelistä)

Boo Menissä pelaajat esiintyvät ja toimivat geneerisinä murtovarkaina, joiden tarkoitus on arvatenkin varastaa arvotavaroita ihmisten kodeista ja muista erilaisista ryöstökohteista. Jokaisen ryöstön yhteydessä pelaajilla on satunnainen lista tavaroista, jotka heidän on tarkoitus löytää ja varastaa. Löydettyään kaikki tavarat heidän on palattava ryöstökohteen pihalla olevalle autolle voittaakseen. Ryöstöjä vaikeuttamassa ovat kohteissa vaeltavat möröt, joista juontuu pelin nimikin. Möröt ovat tietokoneen ohjaamia olentoja, joita pelaajien on tarkoitus välttää. Mörölle kiinni jäätyään pelaajan hahmo kuolee, eikä pelaaja pääse osallistumaan peliin, kun vasta seuraavalla ryöstökeikalla. Möröt kuitenkin välttelevät valoa, eivätkä voi vahingoittaa valaistuilla alueilla liikkuvia pelaajia. Valojen käyttö puolestaan johtaa joka kerta virtakytkimen oikosulkuun jossakin vaiheessa peliä. Tällöin pelaajat menettävät kaikki valot ryöstökohteesta sekä mahdollisuuden käyttää valokatkaisijoita, ennen kuin he kytkvät virtakytkimen takaisin päälle. Pelaajien täytyy siis jatkuvasti miettiä, miten liikkua ympäriinsä ja yrittää pitää mörköjä tarkasti silmällä voittaakseen. Pimeässä liikkuaakseen pelaajilla on käytössään UV-lamput, jotka auttavat pelaajia näkemään pimeässä, mutta eivät suojaa möröiltä. Mörön napatessa kaikki pelaajat peli loppuu ja pelaajien on aloitettava uusi keikka.



Kuva 4: Tilanne videolta, jossa pelaajat ovat kartanon olohuoneessa.

## 4.2 Kartat

# 4. Boo Men

Pelissä on useita eri ryöstökohteita eli karttoja (eng. *map*), joissa pelaajat pääsevät suorittamaan ryöstökeikkoja halunsa mukaan. Ryöstöt toteutetaan aina automaattisesti yöaikaan, eikä ryöstökohteissa koskaan esiinny pelaajien ja mörköjen lisäksi muita henkilöitä, kuten esimerkiksi talojen asukkaita. Karttojen koot myös vaihtelevat tavallisista omakotitaloista monikerroksisiin kartanoihin ja julkisiin tiloihin. Isompien kohteiden ryöstämisessä pelaajat joutuvat yleensä etsimään listan pyytämiä tavaroita pidempään, jolloin kuolemisen riski on myös korkeampi. Haastavampia ryöstöjä tasapainottavat niiden suuremmat rahapalkkiot, joita pelissä voi hyödyntää eri tavoin pelaamisen helpottamiseksi. Suoritettuaan helpompia ryöstöjä pelaajat avaavat haastavampia karttoja pelattavakseen. Jokaisessa kartassa on olemassa sähköjen virtakytkin (eng. *breaker*), jonka sijainti on hyvä selvittää ja pitää mielessä sähkökatkoksen varalta.

# 4. Boo Men

## 4.3 Möröt

Pelissä on kirjoitushetkellä viisi erilaista mörköä. Jokaisen ryöstön yhteydessä esiintyy vain yksi mörkö, jonka peli määrää satunnaisesti joka kerta. Pelaajat eivät siis voi koskaan tietää heti alussa, minkälainen mörkö ryöstökohteessa vaanii ennen kuin he näkevät tai kuulevat sen. Jokainen viidestä möröstä käyttäytyy eri tavalla ja niitä vastaan pelaajien täytyy pelata erilaisin keinoin.

- Edith

Vanhaa naista muistuttava täysin kuuro aave, joka pystyy manipuloimaan ryöstökohteiden valoja.

- Ghost Girl

Aavemainen naispuolinen hahmo, joka on täysin näkymätön jos häntä päin katsoo suoraan kohti. Ghost Girl pitää itkevää ääntä, jota kuuntelemalla pelaajat pystyvät välttelemään häntä.

- The Mimic

Mörkö, joka pystyy ottamaan toisen pelaajan ulkomuodon ja liikkumaan poikkeuksellisesti valossa. Kykenee kuitenkin vahingoittamaan pelaajia vain pimeässä ja pystyy Edithin tavoin sammuttamaan valoja pelaajien lähellä.

- Scavenger

Puoliksi ihminen, puoliksi koira. Täysin sokea, mutta kuulee erittäin hyvin ja pystyy pimeässä juoksemaan pelaajat helposti kiinni.

- Troll

Isokokoinen mörkö, joka käyttäytyy passiivisesti pelaajia kohtaan, mutta suuttuu helposti heidän UV-valoistaan.

# 5. Pelin käyttäjäkokemus

## 5.1 Pelon ilmapiiri

Pelin tunnelma oli varsinkin ensikertalaiselle hyvin jännittävä, vaikka olimmekin kavereideni kanssa viettäneet runsaasti aikaa Phasmophobia ja muiden kauhupelien parissa. Osasyynä jännitykseen oli se, että peli ei juurikaan neuvonut meitä millään tavoin. Tiesimme vain sen, mitä olimme lukeneet pelin kuvauksesta, mutta itse pelaamiseen peli ei tarjonnut minkäänlaista tutoriaalia. Olimme siis heti alkumetreistä asti oman onnemme ja arvailun varassa, mikä taas lisäsi pelokkuuttamme huomattavasti. Pelin opetteluun ei kuitenkaan kulunut paljoa aikaa ja olimme päässeet hyvin kärryille pelin mekaniikoista jo puolen tunnin pelaamisen jälkeen. Kartat tuntuivat hyvin autenttisilta ja loogisesti suunnitelluilta, mutta listalla olevien tavaroiden löytäminen tuntui silti sopivan haastavalta, varsinkin ryöstäessä isoja kohteita, kuten kartanoa.

Ryöstöillä esiintyvät möröt olivat isoin pelon aihe. Sen lisäksi, että möröt olivat joka keikalla satunnaisia, emme myöskään tienneet tarkalleen, miten niitä vastaan tulisi pelata tai mihin ne pystyvät. Pelkoamme vahvisti myös merkittävästi se, että Boo Menissa möröt olivat jatkuvasti aktiivisia ja pystyivät hyökkäämään kimppuumme joka kerta, kun kuljimme pimeässä. Pelattuamme Phasmophobiaa, olimme tottuneet siihen, että aaveet ilmestyisivät vain tietyin ajoin hetkellisesti pelikentälle jahtaamaan pelaajia. Lisäksi sijainnit, joihin aaveet ilmestyvät, olivat usein hyvin arvattavissa toisin kuin Boo Menissä. Vaikka tiedostimme mörköjen potentiaalisen vaaran koko ajan, emme kuitenkaan voineet ikinä tietää missä ja milloin ne yllättäisivät meidät.

Lisäksi Boo Menin kartat olivat meille entuudestaan täysin tuntemattomia, mikä johti usein sekaannuksiin ja lisäsi epävarmuutta. Ryöstölistalla olevat tavarat ja niiden olinpaikat olivat myös jokaisella pelikerralla osittain satunnaisia, mikä pakotti meitä koluamaan aina koko kartan läpi niitä löytääksemme. Peli ei myöskään suoraan kerro, milloin sähkökatkokset tapahtuvat. Tiesimme, että ne tulevat aina tapahtumaan jossain kohtaa ryöstöä valojen käytöstä riippumatta, mutta niitä oli hyvin hankalaa olettaa. Myös virtakytkimen löytäminen osoittautui muutamilla kerroilla yllättävän haasteelliseksi, mikä puolestaan johti paniikkiin siinä kohtaa, kun sähkökatkos tapahtui ennen virtakytkimen löytymistä. Joka kerta kun näin tapahtui, kukaan pelaajista ei selvinnyt elossa pitkään.



# 5. Pelin käyttäjäkokemus

## 5.2 Ryhmän vaikutus pelaamiseen

Pelkoamme vähensi se, että pelasimme ryhmässä ja kommunikoimme jatkuvasti toisillemme. Se auttoi meitä oppimaan peliä nopeammin toistemme tekemien havaintojen pohjalta ja ylläpiti näin mielenkiintoamme peliin. Lisäksi peli tuntui paljon luontevammalta porukassa, sillä pystyimme käyttämään yhteistyötä, kun tutkimme talojen huoneita läpi. Myös tavaroiden löytäminen oli huomattavasti nopeampaa. Päädyimme myös myöhemmin hyödyntämään taktiikkaa, jossa yksi pelaaja vartioi virtakytkintä samalla, kun muut etsivät tavaroita huolimatta valojen menettämisestä. Tämä olisi ollut mahdotonta yksin pelaavalle.

Yksi pelaajista pääsi kokemaan yksin pelaamista hetkellisesti sessiomme aikana. Hän joutui tilanteeseen, jossa jäljellä olivat vain hän ja virtakytkintä vartioiva pelaaja isossa kartanossa. Virtakytkimen vartioimatta jättäminen olisi ollut lähes varma kuolema molemmille pelaajille, joten toinen pelaajista joutui juoksemaan pitkiä matkoja yksin pimeässä etsiessään jäljellä olevia tavaroita. Haastattelussa hän myönsi haluavansa lopettaa pelaamisen siinä kohtaa, mutta lopetti pelkäämisen selvittyään jonkin aikaa. Toinen haastateltavista myös totesi, että pelistä saisi huomattavasti pelottavamman poistamalla moninpelimahdollisuuden, mikä myös tekisi siitä mahdollisesti tylsemmän. Ryhmän luoma turvallisuuden tunne ja kokemusten jakaminen auttoivat nauttimaan pelistä tavoin, jota emme voisi kokea yksin pelatessa.





# 6. Itsearviointi

Opinnäytetyöni aiheen vaihtuminen tuotti oletettua enemmän vaikeuksia. Alkuperäisen ideani mukaan olisin keskittynyt työni kirjallisessa osiossa paljon enemmän videoni tekniseen puoleen ja painottanut työssäni leikkaamista, editointia sekä sosiaalisen median ja videotuotannon teoriaa. Aiheen vaihduttua jouduin tilanteeseen, jossa en ollut aluksi varma, miten lähestyä työtäni kirjallisesta näkökulmasta. Sain kuitenkin lopulta luotua ajateltua enemmän tekstiä ja hyvän informatiivisen paketin kasaan, joka mielestäni kuvasi selvästi työprosessiani sekä onnistui kuvailemaan pelin luomia käyttäjäkokemuksia tarkasti ja noudattamaan työni aihetta.

Opin työn aikana monia hyödyllisiä kikkoja Adobe Premiere Pro:ta sekä videoiden jälkikäsittelyä koskien. Pääsin jälkituotannon aikana työskentelemään ensimmäistä kertaa neljän eri kamerakulman kanssa ja sain paljon kokemusta Multi-Camera- työkalun käytöstä. Lisäksi videon tyyli poikkesi huomattavasti aikaisemmista videoprojekteistani ja jouduin ensimmäistä kertaa käsikirjoittamaan videotani etukäteen. Dokumentaarisemman videotyylin toteuttaminen oli hyvin mielenkiintoista ja se antoi mahdollisuuden lisäillä videoon itselleni uusia elementtejä, kuten omaa kommentaariani.

Sain myös kokemusta haastattelujen suunnittelemisesta ja toteuttamisesta. Opin arvostamaan dokumenteissa ja muissa videoissa näkemiäni haastatteluista paljon enemmän, sillä omat virheeni auttoivat ymmärtämään, kuinka vaikeaa hyvän haastattelun toteuttaminen voi olla. Olisin voinut kiinnittää enemmän huomiota haastattelujen aikana omiin teknisiin asetuksiini, sillä haastattelutilanteissa en ollut huomioinut omasta ympäristöstäni syntyviä taustääniä. Unohdin myös tehdä testinauhoituksia ja muuttaa nauhoitusohjelmani asetuksia toisessa haastattelusessiossa. Jouduin jälkeinpäin jättämään muutamia hyviä kohtia haastatteluista pois videostani taustäänien takia, joita en onnistunut korjaamaan jälkituotannossa riittävän hyvin.

Pidin työssä eniten siitä, että sain hyvin vapaat kädet sen työstämiseen. Sain vastuuopettajaltani ja luokkatovereiltani hyvin rakentavaa palautetta, josta oli helppo lähteä työstämään videota uuteen suuntaan, eikä vanhan videon materiaalia tarvinnut heittää hukkaan. Sain toteuttaa työni aiheesta, joka minua oikeasti motivoi ja kiinnosti ja arvostan suuresti sitä mahdollisuutta.

# Lähteet

- Baker, T. 2018. The Complete History of Indie Games [viitattu 10.5.2023] <https://www.indiegamewebsite.com/2018/10/19/the-complete-history-of-indie-games/>
- Steam. 2023. Boo Men [viitattu 10.5.2023] [https://store.steampowered.com/app/1715730/Boo\\_Men/](https://store.steampowered.com/app/1715730/Boo_Men/)
- Arm. 2023. AAA Games [viitattu 10.5.2023] <https://www.arm.com/glossary/aaa-games>
- Khomych, A. 2022. What is an Indie Game and Why is It So Popular [viitattu 10.5.2023] <https://blog.getsocial.im/what-is-an-indie-game-and-why-is-it-so-popular/>
- VG Insights. 2021. Indie games make up 40% of all units sold on Steam [viitattu 10.5.2023] <https://vginsights.com/insights/article/indie-games-make-up-40-of-all-units-sold-on-steam>
- Steam. 2023. Steam Refunds [viitattu 10.5.2023] [https://store.steampowered.com/steam\\_refunds/](https://store.steampowered.com/steam_refunds/)
- Ripout. 2021. Why do people play horror games? [Viitattu 10.5.2023] <https://ripoutgame.com/why-do-people-play-horror-games/>
- Vaz, C. 2020. Phasmophobia continues to dominate Steam's top sellers list [viitattu 10.5.2023] <https://www.pcgamesn.com/Phasmophobia/steam-top-sellers-list>
- Kuva 1. IGN. 2021. Phasmophobia [viitattu 10.5.2023] Saatavilla: [https://www.ign.com/wikis/phasmophobia/Every\\_Voice\\_Command\\_and\\_Question\\_You\\_Can\\_Ask\\_Ghosts](https://www.ign.com/wikis/phasmophobia/Every_Voice_Command_and_Question_You_Can_Ask_Ghosts)
- Kuva 2. YouTube 2023. Markiplier, 2019. [viitattu 10.5.2023] Saatavilla: <https://www.youtube.com/watch?v=PUiqLe5kFIY>
- Kuva 6. Steam 2023. Twisted Corridor, Boo Men, 2022 [viitattu 10.5.2023] Saatavilla: [https://store.steampowered.com/app/1715730/Boo\\_Men/](https://store.steampowered.com/app/1715730/Boo_Men/)

# Videon linkki ja kiitokset

Videon linkki: (<https://www.youtube.com/watch?v=mGANVxhilFs>)

Kiitokset,

Opettajat ja luokkatoverit:

Veli-Pekka Tuovi, Antti Heinonen, Sofia Lindgren, Mirella Kemmo & Timo Vepsäläinen

Videolla esiintyvät kanssapelaajat ja haastateltavat:

Aku-Petteri, Kauri & Veeti

Pelin tekijä ja julkaisija:

Twisted Corridor