

PELAA!
ESR-HANKE

PIENI OPAS

PELISUUNNITTELUUN

TYÖKALUJA PELIPROJEKTIN IDEOINTIIN JA TOTEUTTAMISEEN
ALOITTELIJOILLE JA KOKENEEMMILLE



LASTEN
NUORTEN
SÄÄTIÖ

saku



Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



Euroopan unioni
Euroopan aluekehitysrahasto
Euroopan sosiaalirahasto

Pelaa! -hanke 2022

Nuorten Akatemia, SAKU ry & Lasten ja nuorten säätiö

Kirjoittajat, Pelaa! -hankkeen hanketiimi:

Sonja Hämäläinen, Nuorten Akatemia

Elisa Brusila, SAKU ry

Milla Minerva Mertanen, Lasten ja nuorten säätiö

Editointi: Meeri Vinnamo, harjoittelija, Nuorten Akatemia

Kuvat: Pelaa! -hanke, Nuorten Akatemia, SAKU ry ja Lasten ja nuorten säätiö

Hankkeen peliprojekteihin osallistui ammattioppilaitoksissa opiskelevia nuoria Suomen Diakoniaopistosta, Omniasta sekä Saskyn Tampereen palvelualan ammat-
tiopistosta.

Pelaa! -hanke on Nuorten Akatemian, SAKU ry:n ja Lasten ja nuorten säätiön yhteis-
hanke. Hanke on Euroopan sosiaalirahaston rahoittama ja sitä koordinoi Elinkeino-,
liikenne- ja ympäristökeskus.

Sisällys

3	Alkusanat
4	Taustatietoa
6	Peliprojektin vaiheet
7	Peliprojektin suunnittelu
7	Tavoitteiden määrittely
9	Viestintä
11	Teema ja aihe
12	Muoto
13	Genre
14	Tarina tai konteksti
16	Pelin perusmekaniikat
19	Pelisisältöjen suunnittelu
21	Prototyypit ja testaaminen
22	Jatkokehittäminen
23	Lisä- ja tukimateriaalit
24	Ulkoasu
25	Levittäminen

Alkusanat

Tervetuloa pelisuunnittelun maailmaan! Tämä opas on tarkoitettu erityisesti sinulle, jos toimit muulla kuin pelialalla, mutta haluat suunnitella oman pelin itsenäisesti, tiimin kanssa tai ohjaamasi ryhmän kanssa. Opas on tuotettu Nuorten Akatemian, SAKU ry:n ja Lasten ja nuorten säätiön yhteisessä Pelaa! -hankkeessa. Kuvaamme oppaassa Pelaa! -hankkeen kokemuksiin ja käytäntöihin perustuen pelisuunnittelun oleellisimpia vaiheita sekä tarjoamme käytännön työkaluja ja case-esimerkkejä hankkeen peliprojekteista.

Pelaa! -hankkeen (2020-2022) päämääränä oli tukea 2. asteen ammatillisissa oppilaitoksissa opiskelevien nuorten osallisuuden edistämistä ja sosiaalista vahvistamista pelipedagogiikan avulla. Hankkeessa kehitimme pedagogisia ja -hyötypelejä ammattioppilaitosten käyttöön, koulutimme oppilaitosten henkilöstöä opetus- ja ohjaustyön pelillisestä sekä jaoimme järjestötoimijoille hankkeen aikana kertyneitä kokemuksia ja hyviä käytäntöjä pelien kehittämisestä.

Pelaa! -hankkeessa valitsimme toteuttaa peliprojektit yhdessä ammattioppilaitoksissa opiskelevien nuorten kanssa. Oppaaseen on sisällytetty opiskelijoiden omia kommentteja ja kokemuksia peliprojekteista. Pelikehittämisprojektiin osallistuminen on huikean kiinnostavaa ja opettavaista. Sen lisäksi, että pelien yhteiskehittäminen yhdessä kohderyhmän kanssa tai monialaisessa tiimissä tarjoaa pelin suunnitteluun arvokkaita näkökulmia, on se myös vahvasti osallisuutta edistävää ja yhteisöllisyyttä rakentavaa.

Oppaan sisällöt perustuvat kokemukseemme peliprojekteista, jotka toteutettiin nuorten kanssa. Lukijan on hyvä ottaa huomioon, että suunnitelmamme, havaintomme ja kokemuksemme on kirjoitettu tältä pohjalta. Oppaan sisällöt ovat kuitenkin sovellettavissa peliprojekteihin minkä tahansa ammatillisen tiimin tai kohderyhmään kuuluvista henkilöistä koostuvan tiimin kanssa.



Taustatietoa

Pelaaminen on määriteltävissä niin, että se on leikillistä toimintaa, jota ihminen tekee ajanvietteeksi. Käsitteellisesti pelaaminen on siis omaehtoista tekemistä hovin tai kiinnostuksen, ei selkeän hyödyn vuoksi. Peli taas on systeemi, joka rakentuu teknisistä ja mekaanisista rajoitteista yhdistettynä selkeisiin sääntöihin, ja pelaaminen on ihmisen toimintaa näiden rajoitteiden ja sääntöjen puitteissa.

Pelit tarjoavat monenlaisia mahdollisuuksia esimerkiksi oppimisen tueksi, erilaisten taitojen kehittämiseen ja ryhmille järjestettävään toimintaan. Pelaa! -hankkeessa kehitimme kolme hyöty- ja oppimispeliä ammattioppilaitoksille opetus- ja ohjaukseen. Aina pelaamisella ei tarvitse olla selkeää hyötytavoitetta, vaan pelaamisen tarjoamalla kokemuksilla ja yhteisellä ajanvietolla on arvo itsessään. Pelien kirjo on laaja ja vaihtoehtoja esimerkiksi pelin muodolle ja alustalle on monia. Tämä mahdollistaa kiinnostavien ja soveltuvien pelien suunnittelun erilaisille pelaajille ja erilaisille oppijoille. Tässä oppaassa pyrimme kuvaamaan pelisuunnittelun vaiheita siten, että vinkit ovat hyödynnettävissä millaisen tahansa pelin suunnitteluun.

Pelaa! -hankkeessa tavoitteenamme oli edistää opiskelijoiden osallisuutta ammattioppilaitoksissa ja nuorten omista opinnoista pelipedagogiikan keinoin. **Pelipedagogiikka** on pelien ja pelillistämisen hyödyntämistä opetus- ja kasvatustyön menetelmänä tai

tukena. Peliä tai pelillisiä menetelmiä voidaan siis käyttää jonkin tiettyjen teemojen käsittelyyn oppimistarkoituksessa, tiedon välittämiseen ja taitojen harjoitteluun. Parhaimmillaan pelillinen tapa toimia tekee oppimisesta mielekkäämpää ja innostavampaa. Tiedot pelien mekaniikat voivat myös tukea tehokkaasti oppimisprosessin eri vaiheita ja taitojen harjoittamista. Pelit tarjoavat luonnollisesti hyvän ympäristön tutkivalle, vuorovaikutteiselle ja toiminnalliselle oppimiselle. Pedagogisella pelillä on etukäteen määritelty pedagoginen tavoite. Pedagogista peliä tai hyöty-peliä on kehitettävä kokonaisuutena, jossa pelillisuus ja pedagoginen sisältö eivät jää toisistaan irrallisiksi, vaan ovat yhtenäinen, koherentti kokonaisuus. Peli systeeminä keskustelee käsiteltävän aiheen kanssa ja ilmentää ihmisten vuorovaikutusta käsiteltävään aiheeseen nähden.

Hyöty-peli on sananomukaisesti peli, jossa pelaamisen tavoitteena on jonkin tietyn hyödyn saavuttaminen. Tavoitteena voi olla esimerkiksi uusien tapojen muodostaminen pelin avulla, taitojen harjoittelu, tiedon omaksuminen tai jonkinlaisen edistymisen tai kehittymisen näkyväksi tekeminen pelin mekaniikkoja hyödyntäen. Hyöty-pelillä ei usein ole aivan yhtä tarkkaan määriteltyä tavoitetta kuin pedagogisella pelillä, vaan tavoitteen asettaminen on enemmän pelaajan omista käsissä. Toisaalta pedagogiset pelit voi nähdä hyöty-pelien alakategoriana.

Pelaa! -hankkeen Hobica -lautapeliä kehittäneiden nuoriso- ja yhteisöohjaaja-opiskelijoiden ajatuksia pelin hyödyistä:

- "Tuo ihmisiä yhteen"
- "Osallistutaan enemmän, helpompi keskustella pelin yhteydessä"
- "Pelin aiheista syntyy helposti keskustelua"
- "Pelaaminen on mielenkiintoisempaa ja hauskeempaa, kuin vain jutteleminen"
- "Ehkäisee syrjäytymistä, kannustaminen, vertaisuus muilta pelaajilta"
- "Helpompi nähdä vaihtoehtoja pelin kautta"
- "Pienempi kynnyks alkua keskustelemaan ja pohtimaan"
- "Peli on tavoitteellinen, joten se motivoi"



Pelillistäminen on peleille tyypillisten elementtien tuomista pelien ulkopuolelle. Pelillistetty menetelmä ei siis suoranaisesti ole peli. Se voi olla esimerkiksi oppitunti, harjoite, työpaja tai prosessi, jossa toimintaan tuodaan pelien mekaniikkoja ja elementtejä. Pelillistämällä voidaan tavoitella osallistujien motivaation lisäämistä toimintaa tai teemojen käsittelyä kohtaan, etenemisen näkyväksi tekemistä tai oppimisprosessin vahvistamista hyödyntäen tiettyjä pelimekaniikkoja. Pelillistämisessä yleisesti käytettyjä pelien mekaniikkoja ovat esimerkiksi pisteet, tasot, aikarajat, roolit, tarinallisuus ja erilaiset haasteet ja kisat.

Pelin valmistaminen ei välttämättä vaadi aina pelikehittämistä. **Pelikehittämisestä** puhutaan silloin, kun lähdetään suunnittelemaan eri pelimekaniikoista koostuvaa systeemiä, jonka lopputuote on pelattava. Pelin valmistamiseen voidaan hyödyntää myös valmiita pohjaa tai alustaa, jonka pelimekaniikat ja tekniset rajoitteet on valmiiksi suunniteltu ja digitaalisten pelien kohdalla valmiiksi ohjelmoitu. Tällöin peliprojektin tavoitteena on rakentaa peli alustalle tai valmiille pohjalle suunnitteleamalla esim. pelitehtävien sisältöjä ja valitsemalla sopivia tehtävätyyppejä alustan tarjoamista vaihtoehtoista. Tällöin voidaan puhua siis pikemminkin **pelisisältöjen suunnittelemisesta**. Konseptointi on oleellinen työvaihe myös silloin, kun lähdetään toteuttamaan peliä valmiille alustalle tai pohjalle.

Peliprojektin vaiheet

Työvaiheen kesto suhteessa koko projektin kestoan



Alustava työ

- Projektin suunnittelu
- Tavoitteiden määrittely

Pelin konseptointi

- Pelin teema ja aihe
- Muoto ja genre
- Tarinan runko

Kehittämisvaihe

- Pelisisältöjen suunnittelu
- Prototypointi ja testaaminen
- Jatkokehittäminen

Viimeistely

- Lisä- ja tukimateriaalit
- Ulkoasu
- Levittäminen

Peliprojektin suunnittelu

Peliprojektin suunnittelu alkaa ideoinnista, tavoitteiden määrittelystä sekä alustavasta työryhmän aikataulusta. Jos peliprojektia ovat tekemässä useat tahot, on tärkeää määrittellä heti alussa jokaisen rooli ja tehtävä peliprojektissa. Kuka tiedottaa suunnittelevalle ryhmälle aikataulut, kuka hoitaa tilavaraukset, kuka kutsuu osapuolet koolle ja miten usein kokoonnutaan? Alustava aikataulu ja välitavoitteet auttavat suunnittelussa ymmärtämään peliprojektin erilaiset vaiheet ja selkeyttävät lopputulokseen pääsyä. Peliprojektin suunnittelu on luovaa työtä ja on tärkeää antaa opiskelijoille tilaa ja vapautta luoville ideoille. Liian tiukat raamit voivat tukahduttaa nuorten kiinnostuksen pelin suunnitteluun.

Opiskelijan kommentti mobiilipeliprojektista: "Parasta oli oma vapaus projektin suunnittelussa."



Tavoitteiden määrittely

Pelisuunnittelu on luovaa työskentelyä, johon kuuluvat samat projektin ideoimisen, johtamisen ja loppuun saattamisen logiikat kuin muihinkin projekteihin. Pelin suunnitteluprosessille, kuten itse pelille on syytä asettaa tavoitteet. Tavoitteiden tulee olla selkeät ja realistiset ja kuvata millaiseen muutokseen suunnitteluprosessilla tähdätään. Koko projektiryhmän on hyvä ymmärtää projektin tavoite ja lopputulos, johon pyritään.

Opiskelijan kommentti mobiilipeliprojektista: "Iso määrä kommunikointia kaikkina aikoina auttaa."

Pelisuunnittelu pitää sisällään erilaisia vaiheita, mutta ison kaaren ymmärtäminen ja esimerkiksi valmiiseen peliin tähtääminen motivoi projektiryhmän jäseniä ja rakentaa yhteistä näkökulmaa.

Peli koostuu useita pienistä osista ja isojen tavoitteiden rinnalla on palkitsevaa hyödyntää myös välitavoitteita. Välitavoitteet voivat olla yksittäisen pelikomponentin tutkiminen, sääntöjen testaaminen tai visuaalisen ilmeen suunnittelu. Välitavoitteiden sanoittaminen ja juhlistaminen voivat lisätä motivaatiota ja sitouttaa osallistujat ymmärtämään myös projektityön luonnetta.



Pelisuunnittelulle, kuten muillekin projekteille voi rakentaa kattavan projektisuunnitelman (resurssien niin salliessa) tai kevyemmän tavoitteita seuraavan suunnitelman. Tavoitteiden ja välitavoitteiden realistisuus korostuu etenkin tilanteessa, jossa peliä suunnitellaan osana oppitunteja, osana muuta projektia tai koulupäivää. Tavoitteet kannattaakin rakentaa mahdollisimman konkreettisiksi ja sellaisiksi, jotka ovat oikeasti saavutettavissa ja mitattavissa.

Tavoitteissa ei välttämättä toimi "tehdään maailman paras peli" tai "Rakennetaan kaikille ihmisille päräyttävä peli." Sen sijaan, tavoitteet kuten "suunnitellaan peli, jota pelatessaan osallistujat ryhtyvät miettimään omaa suhdettaan ilmastonlämpenemiseen." tai "rakennetaan peli, jonka avulla nuoret lähtevät helpommin metsään." toimii todennäköisemmin ja myös tavoitteiden saavuttaminen on helpommin mitattavissa.

Muistilista tavoitteiden määrittelyyn ja seuraamiseen peliprojektissa:

- Kirjaa tavoitteet niin, että osallistujatkin ne voivat ymmärtää.
- Aseta projektille realistiset tavoitteet!
- Kerro miten tavoitteiden toteutumista seurataan.
- Kerro mitä tapahtuu, kun välitavoitteet on saavutettu
- Voit visualisoida ja toteuttaa myös tavoitteiden seuraamisen visuaalisessa muodossa. Ehkä kartta luokan seinällä tai yhteisessä oppimisympäristössä selkeyttää tavoitteiden etenemistä!
- Pysy itse tavoitteissa ja näytä esimerkkiä niiden toteutumisesta!

Harjoite ideointiin

Pelaa! -hankkeen mobiilipeli-projektissa käytimme opiskelijoiden kanssa Edward de Bonon kehittämää "Kuusi ajatteluhattua"- menetelmää avuksi peli-idean suunnittelussa ja sen rajaamisessa. Opiskelijat kiersivät pienissä ryhmissä eri väristen "hattujen" eli kysymyslappujen luona ja ideoivat peliä eteenpäin eri näkökulmista.

Valkoinen hattu- "ajatellaan tätä objektiivisesti" Valkoinen kuvastaa faktoja ja lukuja. Faktoja ovat sekä tarkistetut asiat että faktoiksi uskotut asiat, joiden alkuperä kuitenkin ilmoitetaan.

- Mitkä ovat tärkeimmät ominaisuudet, mitkä pelissä pitää säilyttää?
- Nyt kun budjetti on tiedossa, mistä voimme peli-ideoissa tinkiä?

Punainen hattu- "Otetaan mukaan tunteet ja intuitio" Punainen hattu sallii tunneperäiset argumentit ilman perusteluja ja selityksiä.

- Millaisia tunteita pelin pitäisi herättää?
- Millainen peli saisi sinut liikkumaan?

Musta hattu- "Pohditaan tämän asian riskejä ja heikkoja kohtia" Musta hattu on varovainen, looginen, arvioiva ja asiallinen ja pyrkii kertomaan, miksi

jokin ei toimi tai onnistu. Negatiiviset tunteet eivät kuulu tähän hattuun. Musta hattu on tärkeä, mutta liiallisesti käytettynä se voi tuhota luovan ajattelun.

- Mitkä ovat peli-idean riskejä a) pelin teknisen toteutuksen näkökulmasta, b) budjetin näkökulmasta ja c) kohderyhmän näkökulmasta?
- Millaisia realiteetteja pitää ottaa huomioon yhteistyössä peliyrityksen kanssa?

Keltainen hattu- "Mietitään etuja" Keltaisen hatun aikana halutaan saada asiat tapahtumaan, edetään loogisesti ja käsitellään rakentavat ehdotukset ja visioidaan optimistista tulevaisuutta.

- Mitkä ovat peli-ideamme hyödyt ja edut?
- Kuinka ne voidaan saavuttaa?

Sininen hattu- "Pohditaanpa hiukan miten olemme tässä asiassa edenneet ja miten pääsemme haluttuun lopputulokseen" Sininen hattu tarkkailee ja ajattelee keskustelun kulkua, suunnittelee toimintaa ja ajankäyttöä, tekee yhteenvetoja ja johtopäätöksiä.

- Mikä on peli-ideamme näkökulma ja tavoite liikkumisen lisäksi?
- Millä tavalla tämä näkyy pelissä?

Teema ja aihe

Minkä tahansa pelin kehittäminen kannattaa aloittaa pelin teeman, aiheen ja muodon määrittämisestä.

Pelin teema on se ilmiö, jota peli käsittelee. Pedagogisen pelin kohdalla teema on se asia, josta pelaajan halutaan pelin kautta oppivan. Pelillä on usein yksi laaja katto-teema, jonka sisältä voi löytyä lukuisia alateemoja. Pelit, kuten muutkin viihteelliset ja taiteelliset teokset, voivat jättää teemat hyvin tulkinnanvaraisiksi. Tiettyyn oppimistai hyötötarkoitukseen suunniteltujen pelien teemat kuitenkin ovat yleensä tarkkaan mietittyjä eivätkä jää pelaajalle kovin tulkinnanvaraisiksi. Pedagogisten pelien kohdalla teemojen tarkempi määrittäminen onkin useimmiten tarpeen ja se kannattaa tehdä ennen pelin tarinan tai aiheen ideoimista. Jos pelin kattoteemana on esimerkiksi yhteisöllisyys, sen alateemoja voisivat olla vaikkapa ihmissuhteet, kommunikaatio ja vuorovaikutus tietynlaisessa yhteisössä. Tarkkaan määritellyt teemat antavat suuntaviivat kaikelle suunnittelutyölle.

Pelin aihe on se päätapahtuma, jonka kautta ilmiötä tarkastellaan. Jos pelissä ei ole varsinaista tarinaa, pelin aihe on silloin se merkityksellinen konteksti, jossa teemaa käsitellään. Kun pedagogista tai hyötypeliä lähdetään suunnittelemaan, tulee teema varmasti lähes aina ennen aihetta, sillä tarve pelin suunnittelulle lähtee siitä, minkä asian käsittelyyn tai harjoitteluun peliä halutaan hyödyntää. Aihe voi olla hyvinkin

selkeä, arkinen ja pelaajille samaistuttava suhteessa teemaan. Pelin kattoteemana voi olla esimerkiksi ystävyys ja pelin aiheena kaveriporukan lomamatka. Toisaalta teema voi olla pelaajille hyvin tuttu, mutta aihe hyvin kaukana heidän omasta elämästään ja arjestaan. Voisivatko pelaajat pohtia esimerkiksi ryhmädynamiikkaa pelaamalla peliä, jonka aiheena on avaruuslento? Tai salainen tehtävä fantasiamaailmassa? Toisinaan aiheen etäännyttäminen tavanomaisesta elämästä antaa pelaajille mahdollisuuden tarkastella teemaa sellaisista näkökulmistä, joita he eivät koskaan muuten tulisi ajatelleeksi. Aiheen suunnittelu kannattaa siis aloittaa lennokkaasti ja ajatteleamalla laatikon ulkopuolelta, ja tehdä vasta lopullinen valinta harkiten pelin tavoitteiden mukaan parhaista vaihtoehdoista. Hyvin suunniteltu aihe ja teeman yhdistelmä voi tarjota peliin kiinnostavia pedagogisen teeman käsittelytapoja.



Muoto

Mikäli pelin muotoa ei ole päätetty jo projektia suunniteltaessa, se tulee luonnollisena vaiheena teeman ja aiheen valinnan jälkeen. Pelin teema voi myös vaikuttaa muodon valintaan, sillä tietyt pelien muodot voivat soveltua toisia paremmin valitun teeman käsittelyyn. Muodon valintaan voivat vaikuttaa myös monet muut asiat, esimerkiksi erilaisten pelimuotojen toteuttamises-

ta muodostuvat kustannukset tai tekniset rajoitteet, joita eri pelimuodot asettaisivat peliprojektille. Joillakin pelimuodoilla saadaan toteutettua helpommin levitettäviä ja saavutettavia ratkaisuja, toisilla taas toteutettua hyvin elämyksellisiä ja vuorovaikutteisia toteutuksia pienemmällä budjetilla. Tässä esimerkkejä pelien eri muodoista ja yksi vaihtoehto niiden luokitteluun.

Digitaaliset pelit

- Konsolipeli
- Tietokonepeli
- Mobiilipeli
- Selainpeli

Elämykselliset pelit

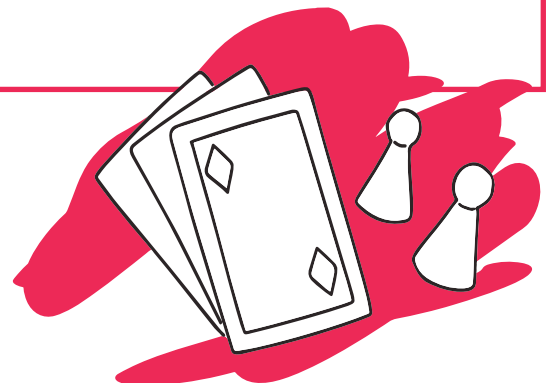
- Pakopeli
- Seikkailupeli
- Liveroolipeli

Pöytäpelit

- Lautapeli
- Korttipeli
- Pöytäroolipeli
- Korttipakkapeli

Toiminnalliset/ liikunnalliset pelit

- Biljardi, mölkky, tikanheitto jne.



Genre

Pelejä on mahdollista luokitella muodon lisäksi myös eri genreihin sen perusteella, millaiset perusmekaniikat niissä on tai millaiseen tyylilliseen tai sisällölliseen kontekstiin pelin tarina ja tapahtumat sijoittuvat.

Genreluokittelua voi tehdä osin samalla tavoin, kuin esimerkiksi elokuvien ja kirjallisuuden kohdalla, mutta enemmän luokittelu pelien kohdalla koskee pelaamistapaa ja pelimekaniikkoja.

Peligenrejä ovat esimerkiksi:

- **Seikkailu** - seikkailupeleissä pelaaja pääsee sananmukaisesti seikkailemaan pelimaailmassa ja tutkimaan sitä omaan tahtiin.
- **Strategia** - strategiapeleissä pelaaja pelaa joko tietokonetta tai toista pelaajaa vastaan ja yrittää voittaa sen tarkkaa harkintaa hyödyntämällä.
- **Rooli** - roolipeleissä pelaaja eläytyy johonkin enemmän tai vähemmän ennalta määrättyyn rooliin. Roolipelaamiseen kuuluu vahvasti se, että pelaaja voi tehdä erilaisia valintoja pelissä, jotka johtavat erilaisiin lopputulemiin.
- **Action** - action pelit ovat monesti nopeatempoisia pelejä, joissa korostuu pelaajan taidot kuten silmä-käsi-koordinaatio ja nopea reagointikyky.
- **Simulaatio** - pelissä simuloidaan jotakin oikean elämän asiaa (yleensä jotakin tekemistä), esimerkiksi eri kulkuneuvoilla liikkumista, maanviljelyä, kaupungin tai puiston rakennusta, ihan vain elämää.
- **Urheilu** - urheilupeleissä pelaaja pääsee pelaamaan erilaisia urheilulajeja, kuten jalkapalloa, jääkiekkoa tai golfia. Myös ajopelit voidaan mieltää urheilupeleiksi.
- **MMO** (massively multiplayer online) - MMO pelien erikoisuus on siinä, että yhdessä pelimaailmassa voi olla samaan aikaan satoja pelaajia. Yleensä MMO pelit ovat seikkailu tai action tyylisiä pelejä.
- **Rytmipelit** - rytmipeleissä pelaaja suorittaa jotakin toimintaa musiikin tahtiin (soittaa kitaraa, painelee napuloita tmv.).
- **Pulmapelit** - pulmapeleissä merkittävintä pelillinen sisältö on erilaisten pulmien ratkaisua.
- **Partypelit** - partypelit ovat usean pelaajan pelejä, joiden perimmäinen tarkoitus on hauskanpito yhdessä.

Tarina tai konteksti

Aina etenkin hyöty- tai pedagogista peliä ei välttämättä tarvitse lähteä suunnittelemaan genrelähtöisesti. Erityisesti pelin ideoinnin alkuvaiheessa suunnitteluun voi kuitenkin saada uusia näkökulmia erilaisia genrevaihtoehtoja pohtimalla ja peli-idea voi lähteä kehittymään aivan uuteen suuntaan. Jos pelin teema olisi itsenäistyminen, millainen peli siitä tulisi, jos sen genre olisi pulmanratkontapeli? Entä kuinka erilainen pelistä voisi tulla, jos sen genre olisikin strategiapeli?



Jos peliin tulee tarina, konseptointivaiheessa luodaan sen runko. Tarinan perusrunko on hyvä suunnitella jo tässä vaiheessa, jotta voidaan miettiä toimivatko pelin teema, aihe, tarina ja mekaniikat kokonaisuutena. Tarina on ikaikainen ja meille kaikille tuttu kerronnan muoto. Siksi tarinallisuutta, erilaisia hahmoja ja käänteitä kannattaa suosia myös pelisuunnittelussa. Tarinassa, laulussa, runossa, elokuvassa ja muun muassa pelissä on kaikissa sama rakenne; Alku – keskikohta – loppu. Tämä Aristoteleen kehittämä rakenne on helposti omaksuttavissa ja tunnistettavissa, siksi pelin logiikka ei ole meille vierasta, olipa pelissä sitten kyse mistä tahansa. Hyvä tarina vetää mukanaan, on helposti toistettavissa (kerrottavissa eteenpäin), herättää tunteita ja saa osallistajat toimimaan.

Pelin rakennetta ohjaavaan tarinaan kannattaa siis panostaa, sitä kannattaa kehittää ja sitä kannattaa vaalia. Tarinan kehittämisessä voi käyttää hyödykseen esimerkiksi ryhmässä tehtäviä sanataiteen harjoituksia, yhteiskirjoittamista, jo olemassa olevista tarinoista vaikuttamista, sekä mielikuvitusta. Tarinat lähtevät helposti lentoon, kun niille antaa siihen mahdollisuuden. Tarinat saavat usein alkunsa mistä tahansa, esimerkiksi uutislehden pienet uutiset tai musiikkikappaleet tai sarjakuvat saattavat antaa omille tarinoille sysäyksen.

Harjoite tarinan ideointiin

1. Tee ryhmän kanssa sanaharjoitus. Anna jokaiselle ryhmän jäsenelle muistilappuja. Aloittaja sanoo sattumanvaraisen sanan, joka hänelle tulee mieleen. Seuraava henkilö sanoo sellaisen mieleensä tulevan sanan, jonka merkitys on kaukana edellisen henkilön sanomasta sanasta. Vuoro liikkuu ringissä myötäpäivään ja tällä tavoin jatketaan, kunnes sanoja on esimerkiksi 8 (tai enemmän, mikäli osallistujat jakautuvat myöhemmin pienryhmiin ideoimaan tarinaa). Kaikki sanotut sanat kirjataan ylös muistilapuille.

Seuraavaksi pyydä ryhmää toistamaan sama harjoitus, mutta pyydä heitä sanomaan sanoja, jotka tulevat ensimmäisenä mieleen, kun he miettivät pelinne teemaa. Myös nämä sanat kirjataan ylös ja niitä kerätään suunnilleen saman verran, kuin edellisellä kierroksella.

Huomauta ryhmälle ennen harjoitteen tekemistä, ettei tässä harjoitteessa ole vääriä tai tyhmiä vastauksia. Heidän kannattaa sanoa ensimmäinen sana, joka heillä tulee mieleen, eikä käydä pohtimaan jotakin hyvää sanaa.

2. Kirjoita muistilapuille tarpeeksi avoimeksi jäävät tarinan alku ja loppu sen perusteella, mitä tähän mennessä tiedätte pelistä. Anna ryhmälle saman verran edellisessä harjoitteessa kirjattuja sattumanvaraisia sanoja ja teemasta mieleen tulleita sanoja.

Nyt ryhmä käy ideoimaan tarinan runkoa. Ryhmä voi kirjoittaa tarinan vaiheita missä järjestyksessä haluavat muistilapuille niiden lappujen väliin, joissa lukee tarinan alku ja loppu. Jokaisessa tarinan vaiheessa heidän tulee käyttää jollakin tavalla yhtä edellisen sanaharjoitteen muistilapuissa olevaa sanaa. (Huom. jos keräsitte runsaasti sanalappuja, kaikkia lappuja ei välttämättä tarvitse käyttää.)

Tämän harjoitteen on tarkoitus ruokkia osallistujien luovuutta, rohkaista ajattelemaan laatikon ulkopuolelta ja hiljentää toistaiseksi osallistujan sisäinen kriitikko. Kerro siis ryhmälle, että tässä vaiheessa käyvät vielä ihan kaikki ideat. Ei haittaa, jos heidän tarinastaan tulee aluksi hieinan levoton, kun he joutuvat keksimään, miten sanalappujen sattumanvaraiset asiat kirjoitetaan osaksi tarinaa.

3. Kun tarinan runko on muotoiltu, sitä tarkastellaan kokonaisuutena. Pyydä ryhmää hiomaan tarinaansa seuraavien kysymysten avulla:

- Miten tapahtumien kulusta saa järkevämmän? Joitakin vaiheita voidaan tässä vaiheessa vaihtaa tai muokata tarinan järkevöittämiseksi.
- Käyvätkö tarinan kautta ilmi sellaiset pelin teemaan liittyvät näkökulmat, joita pelissä tulee ryhmän mielestä ehdottomasti käsitellä? Voiko tarinaa täydentää joillakin vaiheilla, jotta ne saadaan osaksi tarinaa?
- Millaisia pelin tehtäviä tai haasteita tarinan vaiheista saisi keksittyä?

Pelin perusmekaniikat

Aluksi pelin konseptointivaiheessa on pohdittava pelin perusmekaniikat. Mikä on pelin tavoite ja kuinka pelaaja pääsee tavoitteeseen, eli mitä toistuvia toimintoja hän suorittaa pelin aikana? Pelin ydinmekaniikka tulisi olla tiivistettävissä muutamaankin yksinkertaiseen askeleeseen. Tämän lisäksi pelissä voi olla lukuisia lisämekaniikkoja.

Jos pelin perusmekaniikkojen luoma toimintokierre eli niin kutsuttu Core Game Loop toimii ja motivoi pelaajaa, silloin pelikin toimii. Tässä esimerkki Pelaa! -hankkeen Hobica -lautapelin ydinmekaniikasta.

Pelaa! -hankkeen Hobica-lautapelin ydinmekaniikka (Core Game Loop)



Pelaaja valitsee, mihin suuntaan lähtee etenemään pelilaudalla.

- Mahdollisuus tehdä valintoja ja luoda strategiaa.



Pelaaja valitsee kulkuneuvon, heittää nopaa ja liikkuu.

- Pelin liikkumis- tai etenemismekaniikka. Arpakuutio tuo sattumanvaraisuutta.



Pelaaja suorittaa tehtävän.

- Pelin varsinainen haaste.
- Pelin päätavoite ja voittoahto on suorittaa tehtäviä ansaitakseen pisteitä.



Pelaaja ansaitsee pisteen.

- Pelaaja saa palautetta toiminnastaan ansaitsemalla pisteen.

Pelissä tulisi olla tasapainoisessa määrin valinnan mahdollisuutta ja sattumanvaraisuutta. Peli, jossa on reilusti valinnan ja vaikuttamisen mahdollisuutta eikä juurikaan sattumanvaraisuutta voi olla täysin toimiva peli. Tällaista peliä suunnitellessaan kannattaa kuitenkin pohtia tarkkaan, kuinka haastavia pelin tarjoamat tehtävät ja haasteet ovat. Riskinä on se, että pelaaja kokee olevansa kykenemätön tai huono, mikäli hän ei saavuta pelissä tavoitteitaan tai kokee

etenemisen suhteettoman hankalaksi. Pelaaja ei voi selittää huonoa onnistumistaan huonolla tuurilla, vaan ainoastaan omilla valinnoillaan ja taidoillaan. Mikäli taas pelissä on hyvin paljon sattumanvaraisuutta ja pelaajan omilla valinnoilla on tästä johtuen hyvin vähän merkitystä, voi motivaatio pelin pelaamiseen kadota nopeasti. Pelaaja ei tällaisten pelien parissa koe, että hänellä on juurikaan mahdollisuuksia vaikuttaa omaan onnistumiseensa.

Pelin perusmekaniikasta voivat käydä ilmi esim. seuraavat pelin elementit:

Tavoite

- Mikä on pelin ja pelaamisen varsinainen tarkoitus?

Voittoehto, onnistuminen ja epäonnistuminen

- Mitä pelaajan tulee tehdä läpäistäkseen tai voittaakseen pelin? Milloin pelaaja onnistuu ja milloin epäonnistuu tai häviää pelin?

Vuorovaikutus

- Millä tavoin pelaaja on vuorovaikutuksessa pelin kanssa?

Ongelmanratkaisu, päätöksenteko

- Missä vaiheessa toimintokierrettä pelaaja tekee valinnan tai päätöksen?

Progressio

- Millä tavoin pelaaja etenee pelissä toimintokierteen aikana?

Tasot

- Onko pelissä tasoja, joita pelaaja saavuttaa toimintokierteen päätteeksi?

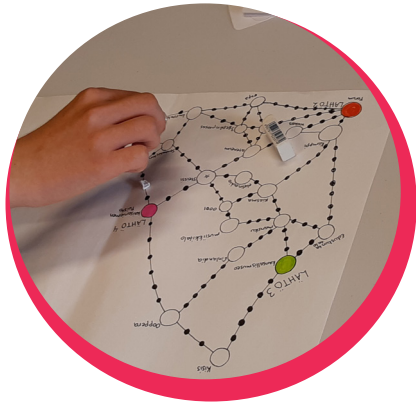
Palaute

- Millä tavoin peli ilmaisee pelaajan onnistuneen tai tehneen oikeita ratkaisuja? Ilmeneekö tämä suoraan etenemisen kautta vai saako pelaaja jonkinlaisia palkintoja?

Vaikeusaste

- Kasvaako pelin vaikeusaste sen edetessä? Kasvaako vaikeusaste toimintokierteen päätyttyä?

Pelin alku ja loppu



Pelin muoto voi määrittää paljonkin sitä, millaiset pelin ydinmekaniikat ovat. Esimerkiksi pakopeleille, jotka ovat toisaalta peligenre ja toisaalta pelin muoto, on ominaista tietynlainen ydinmekaniikka. Pakopelissä pelaaja tunnistaa pulmatehtävän ja sen ratkaisemiseen liittyvän vihjeen, ratkaisee tehtävän ja saa palkinnoksi toiminnastaan jotakin konkreettista edetäkseen pelissä, esimerkiksi avaimen lukkoon tai vihjeen seuraavaan tehtävään. Jotkin pelien muodot taas tarjoavat paljon erilaisia mekaanisia mahdollisuuksia. Esimerkiksi digitaalisiin peleihin, lautapeleihin ja pöytäroolipeleihin on mahdollista suunnitella hyvin erilaisia perusmekaniikkoja.

Digitaalisten pelien kohdalla pelimekaaniset vaihtoehdot ovat melko rajalliset, mikäli pelin suunnitteluun käytetään pitkälle ohjelmoitua valmista pelialustaa. Kokeneempi pelintekijä voi keksiä luovia ratkaisuja myös silloin, kun pelimekaniikkaa on ennalta rajattu. Erilaisiin pelimekaniikkoihin voi tutustua esimerkiksi pelaamalla mahdollisimman erilaisia valitsemansa muodon pelejä ja kirjoittamalla auki parilla askeleella niiden ydinmekaniikan.

Case-esimerkki: Pelianalyysi lautapeliprojektissa

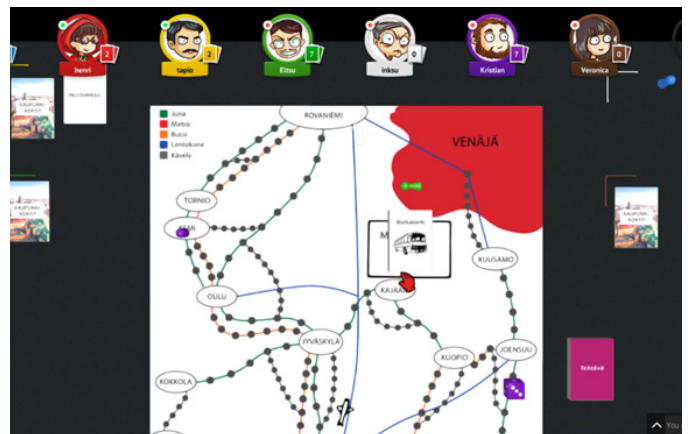
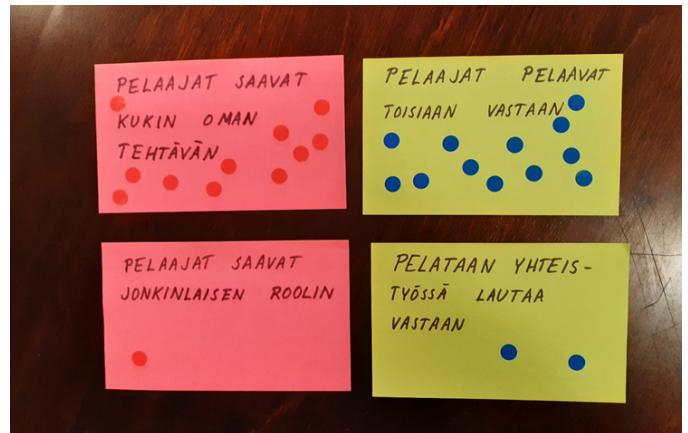
Pelaa! -hankkeen lautapeliprojektissa opiskelijat tekivät lautapelien mekaniikkoihin tutustuakseen pelianalyysijä. Opiskelijat pelasivat ja analysoivat pienryhmissä muutamaa eri lautapeliä, joissa oli erilaiset pelimekaniikat. Näin he saivat kokemusta esimerkiksi siitä, miten eri mekaniikat vaikuttivat pelin kulkuun ja miten ne motivoivat pelaajaa. Opiskelijat saivat pelianalyysin tuloksena paremmat valmiudet pohtia, mitkä mekaniikat sopisivat heidän peli-ideaansa ja sen tavoitteisiin. Tavoitteena pelianalyysissä oli myös se, että pelaajat ymmärtävät, kuinka olemassa olevien pelien core-game-loopit toimivat.

Analyysitehtävänä opiskelijoilla oli kirjata ylös pelin teema, aihe ja tarina (jos sellaista oli). Tämän jälkeen he kirjoittivat 3-4 askeleella auki pelin ydinmekaniikan sekä muutamalla lauseella pelistä löytyviä lisämekaniikkoja. Opiskelijat pohtivat jatkokäytökentelyssä pienryhmissä myös, mikä kokeilluista peleistä teki hauskoja pelata, mitä ideoita tästä saisi heidän omaan peliinsä sekä esim. millainen visuaalinen ilme peleillä oli ja millaisia mielikuvia visuaalinen ilme herätti.

Pelisisältöjen suunnittelu

Pelin konsepti ja ydinmekaniikat ovat sen tukiranka. Pelisisällöt tekevät pelistä pelattavan. Pelisisältöjen suunnitteluun kuuluvat esimerkiksi pelin tehtävien ja haasteiden suunnittelu, tarinan kirjoittaminen sekä mekaniikkoihin liittyvien yksityiskohtien suunnitteleminen. Pelin ydinmekaniikkoja pohtiessa on voitu päättää esimerkiksi, että pelissä käytetään jonkinlaisia resursseja. Sisältöjä suunnitellessa määritellään tarkemmin, mitä resursseja ja kuinka niitä tarkalleen käytetään. Jo kehittämisvaiheen alussa voidaan alkaa pohtimaan ja kokeilemaan erilaisia pelin lisämekaniikkoja. Pelisisältöjä suunnitellessa muotoillaan myös ensimmäinen versio peliohjeista tai pelisäännöistä.

Pelikehittämisprosessin alussa mitään pelisisältöjä ei ole tarkoituksenaan suunnitella valmiiksi, vaan tehdä kaikista edellä mainituista ja muista pelielementeistä sen tasoiset luonnokset, että peli on pelattavissa ja testattavissa. Pelisisältöjä suunnitellaan eteenpäin jokaisen prototyypin myötä ja mitä pidemmälle pelin kehittäminen etenee, sitä enemmän prosessin painopiste siirtyy pelimekaniikkojen suunnittelusta pelisisältöjen hiomiseen.



Miten luoda sisältöä roolipeliin?

Tätä mallia on hyödynnetty Pelaa! -hankkeen Tuntematon tulevaisuus 2052 -roolipelin skenaarioiden suunnittelussa. Pelin tapahtumat sijoittuvat "kapseleihin", joissa tulevaisuuden yhteisöt asuvat. Kapselit ovat suljettuja tai sulkeutuneita yhteisöjä, joiden elämä pyörii omien lainalaisuuksien ympärillä. Pelin suunnitteluun osallistuneet nuoret rakensivat sisältöä peliin erilaisten ryhmätehtävien muodossa. Ideana oli ratkaista pelin kannalta keskeiset tarpeet ja tuottaa kiinnostavaa sisältöä. Pääsääntöisesti pöytäroolipelien tarina rakentuu käsikirjoitetuista pelikohtauksista tai skenaarioista, joita Tuntematon tulevaisuus -roolipelissä kutsutaan "kapseleiksi". Tätä peliasiantuntija Juhana Petterssonin ohjeiden avulla muotoiltua Tuntematon tulevaisuus -pelin suunnittelumallia mukaillen on mahdollista suunnitella myös muiden roolipelien sisältöä ja skenaarioita.

Miten teet oman kapselin?

Roolipelaamisen henkeen kuuluu, että pelin vetäjä voi keksiä valmiiden käsikirjoitettujen pelikohtaus-ten ohelle omia seikkailuja, joita voi sen jälkeen vetää pelaajille. Näiden skenaarioiden tekemisessä kannattaa noudattaa seuraavia ohjeita:

Suljettu yhteisö

Tuntematon tulevaisuus -roolipelissä kapselit ovat suljettuja yhteisöjä, jotka ovat olleet muusta yhteiskunnasta eristyksissä vuosikymmenien ajan. Kapselin lapset eivät ole koskaan aiemmin nähneet ulkopuolista elämää. Kapselien ideana on ollut suojella asukkaitaan yhteiskunnanlaajuisten katastrofien vaikutuksilta mutta pitkä eristys on vaatinut veronsa tavalla tai toisella.

Teemana työ

Jokaisen kapselin idea liittyy jotenkin työhön, yleensä niin että työhön liittyvää ongelmaa on kärjistetty kriisipisteeseen. Jakautuuko työ epätasaisesti kapselin asukkaiden kesken vai onko kapselin kulttuurissa epäterve suhde suorittamiseen?

Kriisi

Peli toimii parhaiten mikäli kapseli on kriisissä tai kriisiin kynnyksellä pelaajahahmojen saapuessa paikalle. Tällöin heillä on ongelmia, joita ratkaista. Kriisi voi olla pitkäkestoisten ongelmien ansiota tai tilanne, joka on alkanut vain hetkeä ennen kuin hahmot suoriutuvat paikalle. Peli liikkuu nopeammin mikäli jotain tapahtuu heti alusta alkaen.

Vastapuolet

Kapselin asukkaat jakautuvat leireihin joilla on eri mielipiteet siitä, miten pitäisi edetä. Helpoin ja selkein mielipiteenjakaaja on, pitäisikö kapseli avata ulkomaailmalle vai ei? Riidan eri puolia edustavat sivuhahmot, jotka yrittävät vakuuttaa pelaajahahmotkin omasta kannastaan.

Opas

Pelijohtajalle on avuksi, jos kapselissa on yksi sivuhahmo joka toimii oppaana. Hänen suullaan voi selittää pelaajahahmoille kapselin asioita. Tällainen opashahmo voi olla esimerkiksi 12-vuotias, joka tuntee suurta mielenkiintoa ulkomaailmaa kohtaan ja kyselee hahmoilta kaikenlaista.

Jokaiselle tekemistä

Jokaisella pelaajahahmolla pitäisi olla mahdollisuus loistaa pelin aikana. Tämän vuoksi kapselin haasteita mietittäessä voi suoraan katsoa pelaajahahmojen kykyjä ja rakentaa niiden päälle. Jos pelaajahahmo on vahva, ongelmat vaativat voimaa. Jos fiksu, älyä.

Prototyypit ja testaaminen

Pelin kehittäminen on kokeilevaa kehittämistä. Pelin konseptin muotouduttua varsinainen pelin kehittämisvaihe on toistuva kehä, jossa pelistä valmistetaan prototyyppi, testataan sitä, arvioidaan testauksen tuloksia ja jatkokehitetään seuraava prototyyppi testitulosten pohjalta.

Pelin ensimmäinen testattava prototyyppi voi olla hyvinkin yksinkertainen ja askeettinen niin kutsuttu paperiprototyyppi. Prototyypistä on löydettävä ainoastaan pelin perusmekaniikat ja olennaisimmat materiaalit, ja sen on oltava teknisesti pelattava. Varhaisella testaamisella peliprojektissa säästetään paljon aikaa ja resursseja, koska vain siten voi huomata jo alkuunsa suuret ongelmat. Jos pelin perusmekaniikka ei yksinkertaisesti toimi, kannattaa varhaisessa vaiheessa lähteä kokeilemaan muuta ratkaisua. Jos taas pedagogisen pelin suunnittelussa peli-idea ei konseptina istu yhteen oppimistavoitteiden kanssa, ei sitä saa toimivaksi esimerkiksi kirjoittamalla tarinapätkiä pelaajien luettavaksi. Varhainen testaaminen voi joskus pelastaa peliprojektin.

Jokaista testausta varten on hyvä tehdä testaussuunnitelma. Suunnitelmasta voivat käydä ilmi esimerkiksi asiat, joita edellisestä prototyypistä on uuteen versioon muokattu, mitä asioita erityisesti halutaan testata tai havainnoida testauksen aikana ja mistä asioista pelaajilta pyydetään palautetta. Mikäli testipelejä kohderyhmän kanssa on hankalaa järjestää, mekaanista testausta

pelin teknisen toimivuuden testaamiseen voi periaatteessa tehdä minkä tahansa testipelaajaryhmän kanssa. On kuitenkin hyvä huolehtia, että peliä päästään testaamaan riittävästi myös kohderyhmällä, erityisesti silloin, kun kehitteillä on pedagoginen tai hyötypeli.

Peliohjaajan palaute Pelaa! -hankkeen pelipäivästä ja pelitestauksesta: "Suurin osa nuorista oli kiinnostuneita pelaamaan mukana ja jotkut jopa myös kyselemään aktiivisesti pelistä ja sen kehittämisestä. Nuoria kiinnosti pelin ominaisuudet, elementit (kuten klaanit) ja pelin kehittäminen."



Case-esimerkki: Pelitestaaminen Pelaa! -hankkeen projekteissa

Pelaa! -hankkeen peliprojekteissa pelien prototyyppejä testattiin kaksivaiheisesti. Ensimmäisiä prototyyppejä testattiin pienemmällä testipelaajamäärällä pitkin peliprojektia. Testauksiin osallistuivat pelejä suunnitelleet nuoret, yksittäiset opiskelijaryhmät yhteistyöoppilaitoksista sekä hankeorganisaatioiden henkilökunta, harjoittelijat ja TET-harjoittelijat. Näiden prototyyppitestausten avulla pelikehittämistä jatkettiin aina pelien viimeisiin prototyyppeihin asti. Testipeleillä saattoi olla projektien vaiheiden mukaan hyvin erilaisia tavoitteita: osassa tavoitteena oli testata hyvin yksityiskohtaisesti tiettyjä pelimekaniikkoja, toisissa pelikonseptin toimivuutta kokonaisuutena tai pelin innostavuutta ja kiinnostavuutta.

Pelien viimeisiä prototyyppejä testattiin ammattioppilaitoksissa toteutetulla pelikiertueella. Näin pelien kohderyhmää saatiin otettua laajasti mukaan pelikehittämiseen sen loppuvaiheilla. Pelien testaamiseen osallistui pelikiertueella 239 ammattioppilaitoksissa opiskelevaa nuorta. Pelien toimivuutta ja kiinnostavuutta arvioitiin pelikiertueella havainnointilomakkein ja palautekyselyin kerätyn aineiston perusteella. Pelihetkien havainnoinnista vastasivat kiertueella toimineet peliohjaajat ja jokaiselta pelaajalta pyydettiin digitaalisella Mentimeter-kyselyllä palautetta pelikokemuksesta.

Jatko- kehittäminen

Pelin testaamiselle on hyvä asettaa niin kutsutut tutkimuskysymykset, mutta testausvaiheessa on hyvä järjestää tilaa myös sieltä nouseville huomioille, havainnoille ja ajatuksille. Pelin testaamisen jälkeen peliä kehitetään eteenpäin pyrkien miettimään testausvaiheessa esille nousseiden huomioiden ja kommenttien merkitys lopputuloksen kannalta.

Myös pelien jatkokehittäminen on iterointia, jossa tavoitteena on toistaa kehittämistä niin kauan, kunnes tuote on valmis. Pelien, kuten minkä tahansa muun oppimateriaalin suunnittelussa on hyvä huomioida kohderyhmien näkökulmat, tarpeet sekä ymmärtää pelin tavoitetta hidastavat tekijät. Mikä ei toimi? Mikä toimii ja saa kiitettävää palautetta? Miten ei toimivat asiat saada toimiviksi? Sisältääkö peli jotain turhaa? Näistä nousee usein havaintoja pelin testausvaiheessa ja peliä testaavien onkin hyvä pitää näkökulmat avoinna!

Pelien kehittämiseen osallistuneet opiskelijat refleктоivat pelikehittämiprosessia: "Opin enemmän peleistä, pelimaailmasta sekä pelien rakenteista täysin uusia asioita."

"Pääsin hyödyntämään luovia taitoja sekä ryhmätyö- ja keskusteluosaamista."

"Koen, että perfektionismista ja ongelmanratkaisu taidoista oli apua"

Pelin lisä- ja tukimateriaalit

Varsinaisen pelin lisäksi peliprojektissa on usein tuotettava erilaisia peliin liittyviä lisä- ja tukimateriaaleja. Pelin ohjekirja ja monien pedagogisten tai ohjattavien pelien kohdalla pelin ohjaajan opas ovat olennaisimmat lisä- ja tukimateriaalit. Muut tarpeelliset materiaalit riippuvat hyvin paljon pelin muodosta ja käyttötarkoituksesta. Aineistoa ja muistioita näiden materiaalien pohjalle kannattaa kerätä peliprojektin alusta alkaen.

Peliohjeista on hyvä olla jonkinlainen versio jo useammassa prototyypitestauksessa mukana. Pelitestausten yhteydessä voi testata ohjeiden rakennetta, luettavuutta ja ymmärrettävyyttä luetuttamalla ohjeet testaajilla. Peliohjeiden kirjoittamiseen kannattaa panostaa. Joskus jopa peliohjeiden selkeys voi ratkaista sen, tarttuuko pelaaja tekemääsi peliin vai johonkin toiseen peliin. Huonosti jäsennellyt ohjeet ovat pelaajalle turhauttavia ja toisinaan pelin pelaaminen voi olla miltei mahdotonta, jos pelaajat eivät ymmärrä ohjeita tai niissä on paljon ristiriitaisia kohtia.

Hyöty- ja oppimispelien kohdalla kannattaa peliohjeissa ja ohjaajan oppaassa huomioida myös pedagoginen kaari. Onko joitakin pelin teemaan liittyviä asioita, joita pelaajien on hyvä tehdä ennen peliä tai pelin jälkeen? Onko joitakin sellaisia sovellutusehdotuksia pelin hyödyntämiseen eri käyttötarkoituksissa tai erilaisten ryhmien kanssa, joita ohjekirjaan on hyvä sisällyttää? Onko jotakin erityistä mitä peliohjaajan tulisi huomioida

ohjattaessa peliä? Peliohjeiden ensimmäisiltä sivuilta on hyvä löytyä tiivistelmä pelin kulusta. Näin käyttäjä saa heti kokonaiskuvan siitä, millainen peli on. Jos mahdollista, on hyvin kannattavaa tehdä pelaajia varten lyhyt opastusvideo siitä, kuinka peliä pelataan. Video voi olla suunnattu sekä pelaajille että pelin ohjaajalle. Esimerkiksi erilaisten lauta-, kortti- ja pöytäroolipelien opastusvideot netissä ovat hyvin katsottuja ja madaltavat huomattavasti kaikenlaisten ihmisten kynnystä uusien pelien pelaamiseen. Voit tehdä erillisen opastusvideon ohjaajille pelin ohjaamisesta, jotta pelin käyttöönotto olisi myös heille mahdollisimman helppoa ja miellyttävää.



Ulkoasu

Onko todennäköistä, että jonkun muun kuin sinun on tarpeellista korvata tai korjata pelin hajonneita ja kadonneita osia käytön aikana? Jos pelissä on sellaisia osia, joita voi olla hankalaa korjata tai työ vaatii tarkkuutta, kannattaa peliin olla olemassa kuvalliset korjausohjeet, jotka ovat jossakin pelin käyttäjien saatavilla. Tämä tilanne on hyvin mahdollinen esim. pakopelien kohdalla. Mikäli pelissä on joitakin osia, joiden tilalle voi olla haastavaa hankkia korvaavia osia, kannattaa pelin osista tehdä ostoslista. Ostoslistasta tulisi käydä ilmi tarkka kuvaus osasta, alkuperäisen tuotteen nimi, valmistaja ja ehdotettu ostopaikka. Mikäli sama yritys ei enää tulevaisuudessa myy kyseistä tuotetta, tietää pelin käyttäjä, millaista korvaavaa tuotetta hänen on etsittävä ja millä nimellä hänen kannattaa ensisijaisesti etsiä vastaavaa tuotetta.



Pelin tavoitteiden ja käyttötarkoituksen kannalta ulkoasu ei liene yksi olennaisimmista asioista, mutta on silti pelin houkuttavuuteen vaikuttava seikka. Ulkoasuun, kuten pelin muihinkin aspectteihin, kannattaa kysyä näkemystä pelin kohderyhmään kuuluilta pelaajilta. Millainen visuaalinen ilme heitä houkuttaa pelaamaan peliä? Millainen sommittelu ja ulkoasun tekniset seikat auttavat heitä hahmottamaan peliä ja tukevat pelattavuutta?

Pelin prototyypivaiheisiin ja testauksiin riittää hyvin pelkistetty versio ulkoasusta. Tämä on hyvä vaihe testata esim. sommitteluja teknisestä näkökulmasta sekä pyytää testaajilta kommentteja lopullisen visuaalisen ilmeen luonnoksista. Lopullisen ulkoasun suunnittelu ja viestintä esim. graafikon, taittajan ja painotalon kanssa kannattaa aloittaa ajoissa. Varmista, että myös nämä ammattilaiset ymmärtävät pelin visuaalisen toteutuksen lähtökohdat ja käyttötarkoituksen, johon peli tulee. Pelin graafisilla ratkaisuilla ja sommittelulla vaikutetaan isolta osin pelin selkeyteen ja saavutettavuuteen. Projektin ulkopuolelta käsin voi olla joskus vaikeaa hahmottaa, millaiset ratkaisut ovat pelin tavoitteiden kannalta toimivia, ja mitkä eivät. Hyvä kommunikaatio ja testivedosten ja luonnosten pyytäminen ulkoasun toteuttajilta varmistavat, että ulkoasu palvelee pelin tarkoitusta ja loppukäyttäjää, ja että langat pysyvät pelin tekijöiden käsissä.

Levittäminen

Pelin valmistuttua se levitetään pelaajien käyttöön. Myös tätä vaihetta varten kannattaa projektissa varata riittävästi aikaa. Pelin käyttäjillä voi olla paljon kysymyksiä esimerkiksi pelin käyttöönotosta ja aina on mahdollista, että levittämisvaiheessa pelistä löytyy joitakin pieniä korjattavia seikkoja, joita testausvaiheessa ei ole havaittu tai joista sen käyttäjille tulisi viestiä.

Pelin esitleminen esimerkiksi erilaisissa tilaisuuksissa sen kohderyhmille on hyvä tapa innostaa ihmisiä ottamaan peli käyttöön. Maistiaisen saaminen itse pelin sisällöistä ja pelimateriaalien näkeminen yleensä herättävät kiinnostuksen esittelytekstejä paremmin. Monissa tapauksissa esimerkiksi ohjaus-, kasvatus- tai opetustyön ammattilaiset toimivat pedagogisen tai hyötypelin tilaajina tai käyttöönottajina, vaikka peli olisi suunniteltu jonkin muun kohderyhmän pelattavaksi. Kaikista paras tapa saada ammattilaiset tilaamaan tai ottamaan pelin käyttöönsä on tarjota heille itselleen mahdollisuus pelata peliä. Jos he kokevat pelin pelaamisen itse hauskaksi, on melko varmaa, että he haluavat ottaa sen käyttöön omassa työssään.

Viimeiset yleisvinkkimme peliprojektiin:

- Kuka tahansa voi suunnitella pelejä!
- Luota prosessiin. Jos suunnittelet projektin huolella, panostat erityisesti projektin johtamiseen ja kehittämistyön fasilitointiin sekä muistutat tiimiä kaikkien ideoiden ja työvaiheiden huolellisesta dokumentoinnista, pelistä tulee kyllä lopulta valmis!
- Jos kehität peliä yhdessä muiden kanssa, uskalla antaa omistajuus projektista tiimille. Pelistä ei ehkä tule sellainen, kuin aluksi itse kuvittelit. Tärkeintä kuitenkin on, että sen tavoitteet täyttyvät ja se on pelattava.
- Uskalla tarpeen vaatiessa heittää pelikonsepti roskakoriin ja aloittaa uudelleen. Yksinkertainen, sisällöltään suppeampi, toimiva ja koherentti kokonaisuus on varmasti parempi kuin rönsyilevä, epälooginen ja kömpelösti pelattava.
- Pelisuunnittelija tai pelikasvattaja hyötyy jatkuvasta oman peliymmärryksensä kehittämisestä. Tässä pari keinoa siihen:
 - Pelaa ja analysoi mahdollisimman erilaisia pelejä. Vinkkejä pelianalyysin toteuttamiseen löydät sivulta 18.
 - Haastattele pelaajia. Yksinkertainen, mutta kultainen ohje. Kysy eri taustaisilta ihmisiltä heidän lempipeleistään. Miksi pelaaja pitää tästä pelistä? Miten hän sitä pelaa? Mikä siinä on hauskaa, mikä siinä motivoi?