

***Tehdään seminaariin ohjelmanumero -
ei kun tehdäänkin oikea peli!***

Off Topic -pelin suunnittelu ja testaus 2010-2011

Aliisa Sinkkonen

Pro gradu -tutkielma

Turun yliopisto

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma

Digitaalinen kulttuuri

Tammikuu 2013

TURUN YLIOPISTO

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos/ Humanistinen tiedekunta

SINKKONEN, ALIISA: Tehdään seminaariin ohjelmanumero - ei kun tehdäänkin oikea peli! Off Topic -pelin suunnittelu ja testaus 2010-2011

Pro gradu, 66 s., 3 liites.

Digitaalinen kulttuuri

Tammikuu 2013

Tutkimuksen tarkoituksena on esitellä keskustelupalstoja simuloivan korttipelin ”Off Topicin” suunnitteluprosessi pelinkehittäjien näkökulmasta. Tutkimuksen keskiössä on pelitestausta. Miten peliä testattiin, millainen vaikutus pelitestauksilla oli ja miten testaukset muuttivat peliä. Tutkimusaineistona toimivat pelisuunnitteluprosessin aikana syntyneet dokumentit, muistinpanot, pelaajapalautteet, prototyypit sekä tuotantomateriaalit.

Off Topic on Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineen pelijulkaisusarjan ensimmäinen tuote. Tutkimus on luonteeltaan soveltava, sillä se sisältää kirjallisen osion lisäksi myös 504 kappaleen painoksen kyseisestä korttipelistä.

Keskeisin tutkimustulos on pelisuunnittelun vaiheiden kuvaaminen mahdollisimman tarkasti siihen liittyvien elementtien vuorovaikutuksen kautta. Peliä suunniteltiin testausten, prototyyppien ja niihin tehtyjen muutosten syklinä, johon vaikuttivat lisäksi meidän pelisuunnittelijoiden omat mielenkiinnonkohteet ja aiemmat kokemukset pelisuunnittelun alalta. Lisäksi tutkimus käsittelee ideoiden syntymistä sekä ongelmaratkaisua etenkin testausten ja luovan ajattelun kautta.

Tutkimuksen kautta pystyy näkemään pelisuunnittelun kehityskaaren, joka johti valmiin tuotteen syntymiseen. Tutkimuksessa kulkevat mukana niin epäonnistuneet kuin keskeneräisetkin kokeilut, mutta myös ne ahaa-elämykset, jotka johtivat valmiin pelimekaniikan syntymiseen. Prosessin kuvaaminen on tärkeää senkin vuoksi, että tulevaisuuden peliprojekteissa on mahdollista ottaa näistä oppia. Tutkimus myös tarjoaa yhden mallin siitä miten peliprojekti voi edetä ja mitä vaiheita se pitää sisällään.

Asiasanat:

Digitaaliset pelit, lautapelit, korttipelit, pelisuunnittelu, pelitestausta, digitaalinen kulttuuri, keskustelupalstat

Tehdään seminaariin ohjelmanumero - ei kun tehdäänkin oikea peli!

Off Topic -pelin suunnittelu ja testaus 2010-2011

1. Johdanto	1
1.1 Aiheen esittely	1
1.2 Tutkimuskysymykset, aiheen rajausta ja työn rakenne	2
1.3 Aikaisempi tutkimus.....	3
1.4 Tutkimusaineisto	5
2. Kevät 2011 - <i>Tehdään seminaariin ohjelmanumero...</i>	6
2.1 Toimeksianto	6
2.2 Ideointivaihe	8
2.3 Prototyyppi ja ensimmäinen testaus	15
2.4 Pelin ensiesiintyminen.....	25
3. Syksy 2011 - <i>...ei kun tehdäänkin oikea peli!</i>	30
3.1 Uusien testaajien valinta.....	32
3.1.1 Testaajina yliopisto-opiskelijat	35
3.1.2 Testaajina lukiolaiset	40
3.1.3 Testaajina lautapeliharrastajat.....	43
3.2 Läpimurto pelimekaniikassa ja viimeiset testaukset	45
3.3 Tuotantovaihe	54
4. Lopuksi.....	60

Lähdeluettelo

Liitteet

1. Johdanto

1.1 Aiheen esittely

Graduni käsittelee *Off Topic*-korttipelin suunnittelua ja testausta. *Off Topic* on Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineessa kehitetty, Internetin keskustelupalstoja tutuksi tekevä ja analysoiva korttipeli. Sääntökirja kuvaa peliä seuraavasti:

Off Topicissa kilpaillaan siitä, kuka saa aikaan niin lapasesta karanneen viestiketjun, että pahimmatkin trollit, spämmääjät ja kukkahattutädit hiljenevät. Pelin tavoitteena on keskustella kaikille tutuista aiheista ja ujuttaa mukaan internetin keskustelupalstoilla usein esiintyviä perusteluja ja kommentteja. Oli puhe sitten syljeskelevistä teineistä tai seuraavista vaaleista ovat keskustelussa varmasti mukana yksinhuoltajat, Talvisota ja keväiset koirankakat. Keskustelu tapahtuu nimimerkkien takaa, ja pelaajien tehtävänä on yhdistellä kortteja toisiinsa niiden värikoodien mukaan. Päämääränä on päästä keskustelupalstan ylläpitäjäksi eli adminiksi.¹

Peli-idea sai alkunsa jatko-opiskelijaseminaarissa kesällä 2010 ja oppiaineen henkilökunnan junamatkalla alkusyksystä 2010, minkä jälkeen suunnittelua jatkettiin opiskelijoiden ryhmätyönä syksyllä 2010. Tämän jälkeen peli päättyi *Rappio!* -seminaarin järjestelyitä hoitaneelle kurssille tammikuussa 2011. Tällöin kehitysasteella olleesta pelistä oli tarkoitus tehdä osa seminaarin iltaohjelmaa. Tässä vaiheessa me, minä ja puolisoni Tuomas Sinkkonen, tulimme mukaan pelin suunnitteluun. Seminaarin jälkeen työt pelin parissa jatkuivat, sillä siitä haluttiin tehdä Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineen pelijulkaisusarjan ensimmäinen tuote. 500 kappaleen painos valmistui helmikuussa 2012.

Meidän aikanamme tapahtuneeseen pelisuunnitteluun ottivat osaa koulutusohjelmamme henkilökunnan puolesta Jaakko Suominen, Petri Saarikoski, Riikka Turtiainen ja Sari Östman. Lisäksi teimme tuotantovaiheessa tiivistä yhteistyötä porilaisen lautapelivalmistaja Nelostuote Oy:n kanssa. Näiden tahojen ohella pelisuunnitteluun otti osaa useita eri testiryhmiä koko sen kehityskaaren ajan.

Tämä pro gradu työ on luonteeltaan soveltava. Yhden puolen muodostaa tämä kirjallinen tutkimus ja toisen valmis tuote, eli *Off Topic*-korttipeli. Suunnittelutyö

¹ Ote *Off Topicin* säännöistä.

tapahtui yhdessä työparini Tuomas Sinkkosen kanssa. Minun ei alun perin pitänyt kirjoittaa tästä pelisuunnitteluprosessista omaa pro graduani, vaan aihe valikoitui vasta juuri ennen pelin valmistumista. Tästä aiheutuneista ongelmista on enemmän kappaleessa 1.3.



Kuva 1: Nelostuote Oy:n suunnittelema valmis pelipaketti.

1.2 Tutkimuskysymykset, aiheen rajaus ja työn rakenne

Työni tarkoituksena on tutkia Off Topicin suunnittelua ja siinä tapahtuneita muutoksia etenkin pelitestauksen näkökulmasta, eli *miten peliä testattiin, millainen vaikutus pelitestauksilla oli ja miten testaukset muuttivat peliä*. Tämän lisäksi havainnollistan, miten testaustilanteet järjestettiin ja miten testattavat valittiin. Testausten ohella prosessia veivät eteenpäin eri vaiheiden aikana syntyneet prototyypit, joiden suunnittelua myös käsittelen. Lisäksi käyn läpi ideointiprosessia sekä ongelmia, joita suunnitteluun liittyi sekä näiden kaikkien elementtien suhdetta toisiinsa.

Työni soveltavan luonteen ja laajuuden vuoksi olen jättänyt vähemmälle käsittelylle vaiheet, jotka peli koki ennen meidän mukaantuloamme. Tämä sisältää peli-idean synnyn sekä aiemman pelikurssin aikaansaannokset. Olen käsitellyt näitä vain niiltä osin kuin ne vaikuttivat meidän työskentelyymme. Lisäksi olen rajannut työn ulkopuolelle valmiin pelin markkinoinnin ja vastaanoton.

Tutkimus etenee kronologisesti ja se on jäsentynyt testauksien ja prototyyppien ympärille². Suunnitteluun sisältyi *kahdeksan testausta ja kolme prototyyppiä*. Prosessi jakautuu kahteen päävaiheeseen: *Rappio!*-seminaarin iltaohjelman sekä tuotantoon kehitettävän pelin suunnitteluun. Meidän osaltamme pelisuunnittelu tapahtui lähes kokonaisuudessaan vuoden 2011 aikana. Luvussa kaksi kuvailen annettua toimeksiantoa, ideoinnin aloittamista, ensimmäisiä pelitestauksia ja prototyyppejä sekä kevään 2010 päättävää seminaaria, jonka piti olla pelin silloinen pääteypysäkki. Luvussa kolme peli etenee kohti tuotantoa ja pääfokuksena ovat eri testausilaisuudet sekä uuden peli-idean syntyminen. Lopuksi kuvailen vielä lyhyesti tuotantovaihetta ja valmista tuotetta. Kuvailu tapahtuu pelisuunnittelijan näkökulmasta.

1.3 Aikaisempi tutkimus

Lähestyn aihetta erityisesti digitaalisten pelien suunnittelun näkökulmasta. Aiemmat peliprojektit, joissa olemme mieheni kanssa olleet mukana, ovat liittyneet vaihtoehdoisen todellisuuden pelien (ARG) suunnitteluun ja käyttämämme työtavat ovat näistä projekteista opittuja. Esimerkiksi juuri Off Topicin kanssa koko ajan päällekkäin suunnittelimme *InsomniaGame* nimistä ARG-peliä, josta työparini on kirjoittanut oman soveltavan pro gradu työnsä³.

Tutkimuksessani käyttämäni kirjallisuus jakautuu tutkimuskirjallisuuteen ja pelisuunnitteluoppaisiin. Oppaista erityisen hyödylliseksi koin Tracy Fullertonin oppikirjaksikin soveltuvan suunnitteluoppaan *Game Design Workshop - A playcentric approach to creating innovative games*⁴, jossa peliprojekti kuvataan hyvin samankaltaisena kuin miten me työskentelimme. Teoksessa kuvaillaan pelien rakennetta ja eri elementtejä, pelisuunnittelijan roolia sekä konkreettisesti pelin suunnitteluun liittyviä vaiheita kuten prototyypin tekoa ja pelitestausta. Fullertonin teoksen lisäksi olen käyttänyt hyväksi muun muassa Jesse Schellin *The Art of Game Design: A book of lenses*⁵ teosta, jossa pelisuunnittelua lähestyttiin digitaalisten pelien suunnittelun sijaan vähän yleisemmältä tasolta, jolloin teksti oli helposti sovellettavissa myös muita käyttötarkoituksia varten.

Lautapelisuunnittelun osalta tutkimuksia löytyy digitaalisia pelejä vähemmän. Off Topicin yhden yhteistyökumppanin Nelostuotteen pelisuunnittelijana työskentelevän

² Kts. liite 1.

³ Sinkkonen 2013.

⁴ Fullerton 2008.

⁵ Schell 2008.

Katriina Heljakan tutkimukset ovat osoittautuneet käyttökelpoisiksi myös tämän työn kannalta. Heljakka on kirjoittanut aiheesta muun muassa artikkelin *Hiljaisen tiedon pelikentällä - Lautapelisuunnittelu vuorovaikutusprosessina*⁶ sekä opinnäytetyön *The Art of Making a Game - Analyzing and Managing the Creative Process Behind (Board) Game Development*⁷. Etenkin jälkimmäinen tutkimus oli oman työni kannalta erittäin hyödyllinen. Siinä tarkastellaan (lauta)pelisuunnittelua luovana prosessina, ja tutkimuksen osana on tapaustutkimus erään lautapelin valmistusprosessista.

Off Topicin suhteen rajan vetäminen tietyn tutkimusalueen sisään on ollut hankalaa. Esimerkiksi pelin aiheena olevat keskustelupalstat viittaavat Internetin keskustelukulttuureihin, mutta toisaalta pelisuunnittelun tavoitteena taas oli digitaalisen ilmiön analogisoiminen toimivaksi lauta- tai korttipeliksi. Analogisoinnilla tarkoitetaan jonkun digitaalisen tuotteen muuttamista ei-digitaalseksi, jolloin lähtökohdaksi otetaan joku digitaalinen ilmiö ja tehdään siitä versio, joka on toteutettavissa kokonaan ilman tietokoneita tai jonkun alkuperäisestä poikkeavan teknologian avulla⁸. Off Topicin tapauksessa analogisointi tapahtui muuttamalla digitaalinen ilmiö korttipeliksi. Tämän lisäksi jouduimme suunnitteluprosessin aikana miettimään olemmeko suunnittelemassa lauta- vai korttipeliä, sillä pelisuunnittelu lähti liikkeelle lautapelinä, mutta sekä tuotannollisista että kustannuksellisista syistä peli muovautui aivan loppuvaiheessa sisältämään pelkkiä kortteja.

Tätä tutkimusta varten olen tutustunut erityisesti testaukseen liittyvään kirjallisuuteen. Pelisuunnittelun saralla maininnat eri testaustavoista ja palautteen keräämisen metodeista olivat yllättävän vähäisiä. Oppaat korostavat näitä seikkoja, mutta eivät lähde konkreettisesti kertomaan millaisia metodeja käyttäen pelejä kannattaa testata. Tästä syystä päädyin etsimään tietoa testaamisesta tuotesuunnittelun ja käyttäjätutkimuksen aloilta⁹.

Varsinaisen suunnitteluprosessin ja tämän tutkimuksen aikana olisimme myös voineet tutustua keskustelupalstoihin liittyvään kirjallisuuteen ja ilmiön taustoihin. Pelisuunnittelun aikana teimme havainnointia eri keskustelupalstoista sekä niiden ominaisuuksista ja hyödynsimme siellä olevaa tietoa pelisuunnittelun apuvälineenä. En kuitenkaan koe tarpeelliseksi käyttää keskustelupalstoihin liittyvää tutkimuskirjallisuutta osana tutkimustani, sillä kyse on kuitenkin yleisemmästä

⁶ Heljakka 2010.

⁷ Heljakka 2007.

⁸ Suominen 2009a, 253.

⁹ Hyysalo 2006 sekä Kuutti 2003.

sosiaalisesta ja kulttuurisesta ilmiöstä. Internetin monet käyttösovellukset, esimerkiksi sähköposti, keskustelujärjestelmät ja verkkosivut, ovat olleet olemassa jo Internetin yleistymisen alkuvaiheista 1990-luvulta lähtien tai jo sitä paljon aiemmin.¹⁰

1.4 Tutkimusaineisto

Tarkastelen vuoden mittaista projektia erityisesti kertyneen aineiston sekä omien muistiinpanojen mukaan. Käyttämäni tutkimusaineisto koostuu lukuisista sääntöversioista, tehdyistä prototyypeistä, testaustilanteista kerätystä palautteesta, kuvamateriaalista sekä testauksien aikana tehdyistä omista muistiinpanoista. Tämän lisäksi mukana on joitakin sähköposteja sekä eri tapaamisten aikana tehtyjä muistiinpanoja sekä lyhyt haastatteluaineisto lautapelivalmistaja Nelostuotteen pelisuunnittelijan kanssa. Olen järjestänyt suunnitteluun liittyvän aineiston aikajärjestykseen pidettyjen tapaamisten, testausten ja asiakirjojen päivämäärien mukaan. Näin pelin eri vaiheet, muutokset ja eri osa-alueiden vuorovaikutus ovat selkeimmin nähtävissä.

Aineiston yhtenä ongelmana on sen vajaavaisuus, sillä en tiennyt projektin alkuvaiheessa tekeväni tästä tutkimusta. Tämän vuoksi muistiinpanot ja tallenteet tehtiin lähestulkoon pelkästään pelisuunnittelua varten eikä tutkimusnäkökulma ollut suuremmin läsnä. Puutteet koskevat erityisesti testaustilanteiden dokumentointia valokuvien sekä sääntöversioihin tehtyjä hienovaraisia muutoksia. Esimerkiksi alkuperäiset sääntöversiot on nimetty päivämäärän mukaan, mutta joidenkin versioiden kohdalla siihen on voitu tehdä päälle muutoksia, jotka on tallennettu samalla nimellä. Näissä tapauksissa olen joutunut vertailemaan esimerkiksi testauksia varten tulostettujen ja tietokoneella olevien sääntöversioiden eroja toisiinsa.

En kuitenkaan koe sitä ongelmana, ettei suunnittelua ohjannut vahva tutkimusnäkökulma. Aineisto on aitoa suunnittelun aikana syntynyttä ja pelkästään pelisuunnittelua varten kerättyä materiaalia. Luonnollisesti taustalla vaikuttivat koulutusohjelman omat tavoitteet pelijulkaisun suhteen, mutta ne eivät suuremmin vaikuttaneet meidän työskentelyymme. Jälkeenpäin ajateltuna pelistä olisi voinut tulla hyvinkin erilainen, jos sitä olisivat ohjanneet vahvat tutkimustavoitteet ja ne olisivat pahimmillaan voineet rajoittaa pelisuunnittelussa vallinnutta vapautta toteuttaa omia ideoita.

¹⁰ Suominen 2009b, 13.

2. Kevät 2011 - Tehdään seminaariin ohjelmanumero...

2.1 Toimeksianto

Otimme alkuvuodesta 2011 osaa koulutusohjelman syventäviin opintoihin kuuluvalla ”Rappio! -kevätseminaari” nimiselle kurssille¹¹. Kurssilla opiskelijan oli tarkoitus syventää akateemisia työelämävalmiuksiaan omalla erityisalallaan tutustumalla tieteelliseen seminaariin sekä järjestäjän että osallistujan näkökulmasta. Seminaari järjestettiin Porin yliopistokeskuksessa perjantaina 15.4.2011, ja seminaarin iltaohjelma pidettiin kulttuuritalo Anniksella Porin keskustassa. Kurssin osallistujat ottivat osaa seminaarin käytännön järjestelyihin ja tutustuivat seminaarin teoreettiseen taustaan.¹² Aiemmasta pelisuunnittelutaustastamme johtuen valitsimme kurssin ensimmäisellä tapaamiskerralla vastuualueeksi seminaarin iltaohjelmaksi suunnitellun keskustelupalstoista kertovan korttipelin kehittämisen. Korttipelin ideointi oli aloitettu jo syksyllä 2010 digitaalisen kulttuurin *Sosiaalisen median nousu ja tuho* -kurssilla. Meidän tehtävänämmä oli jatkaa pelin suunnittelua kurssin pohjalta ja työstää ideoista seminaarin iltaohjelmaksi soveltuva peli. Opetusohjelma kuvasi kurssia seuraavasti:

*Kulttuurintutkijoiden usein kohtaamia ongelmatilanteita kieli poskessa lähestyvä seminaari on suunnattu kaikille viihhteellisten ja yleensäkin "turhien" aiheiden tutkijoille. Tilaisuudella halutaan tuoda esiin näkemystä siitä, että kulttuuristen ilmiöiden ja prosessien tutkimuksessa ei ole olemassa kohteita, joita ei sovi tai kannata tarkastella. Iltaohjelma noudattaa seminaarin teemaa: Rappiobileissä voit ottaa konkreettista tuntumaa nyky-yhteiskunnan dekadenssiin.*¹³

Kurssi alkoi tammikuussa 2011. Saimme ensimmäisen tapaamisen aikana lyhyen alustuksen korttipelin ideasta kurssin ohjaajilta Riikka Turtiaiselta ja Sari Östmanilta. Samalla oli puhetta siitä, että vetäisimme isompaa opiskelijoista koostuvaa työryhmää pelin kehittämiseksi. Tämä osoittautui kuitenkin jo heti alussa hankalaksi, koska vain muutama syksyllä pelin ideoinnissa mukana ollut halusi enää olla mukana projektissa. He kirjoittivat viesteissään, etteivät ehtisi enää jatkaa pelin parissa ja jotkut totesivat osuutensa pelin parissa päättyneen jo syksyllä. Tämän vuoksi pelin kehittäminen tapahtui jatkossa suurimmaksi osaksi meidän kahdenkeskeisenä ideointina. Pelin

¹¹ Myöhemmin Rappio!-kurssi tai pelkkä kurssi.

¹² Kurssikuvaus kevään 2011 opetusohjelmasta.

¹³ Seminaarin blogista.

vaiheista kerroimme aina kurssitapaamisten aikana muille ryhmäläisille ja ohjaajille. Keväällä pelin ideointiin ja testauksiin otti kuitenkin osaa muutamia sellaisia syksyn ideointivaiheeseen osallistuneita opiskelijoita, jotka osallistuivat myös kevään Rappio!-kurssille.

Pelisuunnittelijoina roolimme oli ensialkuun suunnitella, testata ja toteuttaa toimiva peli tapahtuman iltaohjelmaksi. Lisäksi tehtäväksi muodostui varsinaisten korttien tekeminen tapahtumaan. Tutkimuskirjallisuuden valossa pelisuunnittelijan on osattava tarkastella pelejä analyttisesti: hänen on ymmärrettävä, miten peli toimii ja mikä tekee siitä kiinnostavan¹⁴. Lisäksi suunnittelija luo tavoitteet, säännöt ja menetelmät, luo tarinalliset lähtökohdat ja antaa sille elämän sekä on loppujen lopuksi vastuussa kiinnostavan pelikokemuksen syntymisestä¹⁵. Pelisuunnittelija on ensikädessä se henkilö, joka on vastuussa siitä että peli-ideasta tulee oikea peli¹⁶. Off Topicin suhteen roolimme pelisuunnittelijoina laajeni prosessin aikana ja saimme kantaa suurta vastuuta pelin suunnittelusta etenkin tuotantovaiheeseen siirryttäessä.

Katriina Heljakka näkee pelisuunnittelijan myös tutkijana, sillä uusien ideoiden kehittäjä hänen tulee olla tietoinen uusista pelisuunnitteluun liittyvistä tekniikoista ja seurata alan trendejä. Lisäksi suunnittelija tarvitsee kirjoitustaitoa eri pelisuunnitelmien kirjoittamiseksi.¹⁷

Suunnitteluprosessin ensimmäinen askel oli kohderyhmän ja tilaisuuden huomioiminen. Pelin kohderyhmänä olivat seminaariin osallistuvat tutkijat sekä koulutusohjelmamme opiskelijat. Iltaohjelman mukaisesti pelistä haluttiin hauska ja rento, mutta silti ajatuksia herättävä ja ”rappiollinen”. Iltaohjelmassa tulnaisiin tarjoamaan alkoholia ja eräässä tapaamisessa jopa ehdotettiin jonkinlaisen juomapelin järjestämistä. Alla laatimamme pelin kuvaus seminaarin iltaohjelmasta:

Mitä olet tekemässä jos saat käteesi KVG-, kielipoliisi- ja tekstiseinä -kortit? Olet tietysti pelaamassa uutta OFF TOPIC -peliä, jossa internetin keskustelupalstojen roolit, puhutavat ja aiheet on muutettu korttipeliksi. Peli noudattaa juuri niitä ”sääntöjä”, jotka AINA ponnahtavat pinnalle kun keskustellaan nimimerkin takaa. Osallistu sinäkin tähän hullun

¹⁴ Heljakka 2010, 24.

¹⁵ Fullerton 2008, 2.

¹⁶ Heljakka 2007, 24.

¹⁷ Heljakka 2007, 24.

*hauskaan peliin! Työpaja on maksuton. Ilmoittautuminen seminaaripäivän aamuna.*¹⁸

2.2 Ideointivaihe

Pelin ideointi oli aloitettu jo ennen kuin se päättyi meidän käsiimme tammikuussa 2011, ja koska meillä ei ollut aikaisempaa käsitystä pelin tilasta, täytyi meidän ensi töiksemme selvittää, mihin vaiheeseen peli oli syksyllä jäänyt. Saimme Rappio!-kurssin ohjaajilta syksyllä toimineiden suunnitteluryhmien yhteystiedot. Suunnitteluryhmiä oli tällöin ollut kolme ja suunnittelun kohteet oli jaettu sääntöihin, kortteihin ja grafiikoihin. Otimme kaikkiin ryhmiin yhteyttä sähköpostitse ja pyysimme heitä toimittamaan kaikki syksyn aikana valmistuneet materiaalit meille. Saimme sääntöryhmältä luettavaksi heidän Moodlessa ja Facebookissa käymänsä keskustelut, yhden ryhmäläisen itse tekemän ideapaperin sekä muutamia sähköposteja. Lisäksi saimme grafiikkaryhmältä raportin ja peliin suunnitellut korttipohjat sekä korttiryhmältä heidän ideoimansa kortit.

Nämä materiaalit eivät kuitenkaan antaneet meille tarpeeksi kokonaisvaltaista kuvaa pelistä, ja tästä syystä järjestimme yhteisen tapaamisen syksyn kurssilaisten kanssa 1.3.2011. Tällöin aiemmin pelin kanssa tekemisissä olleet pääsivät kertomaan omin sanoin pelin silloisen idean ja miten peliä oli tarkoitus pelata. Opiskelijat selittivät, mihin tilaan peli oli syksyllä jäänyt. Saimme tästä sellaisen käsityksen, että ideointi jäi pahasti kesken ja esimerkiksi prototyyppiä tai pelitestausta ei ollut tehty. Jatkoimme tapaamisen aikana ideointia, ja tällöin kehiteltiin esimerkiksi viisi kategoriaa puheenaiheita varten. Tämä tapaaminen toimi lopulta enemmän pohjana pelin suunnittelulle kuin saadut ideapaperit.

Syksyn materiaaleihin tutustumisen ja silloisten pelisuunnittelijoiden kanssa käytyjen keskustelujen pohjalta saimme sellaisen kuvan, että säännöissä oli monia ratkaistavia ongelmia. Ideoita ei ollut testattu lainkaan, joten emme tienneet niiden toimivuudesta vielä mitään. Avoimiksi ongelmiksi olivat mielestämme jätetty esimerkiksi pisteytys, vuoron aikana tapahtuvat toiminnot ja pelin päättymistapa. Lisäksi työtä hankaloitti se, ettemme varmuudella tienneet, milloin saamamme dokumentit oli tehty. Olivatko ne viimeisimmät versiot ja puuttuiko meiltä jotain? Grafiikkaryhmä oli ainoa, joka toimitti meille viimeiseksi raportiksi nimetyn dokumentin. Sääntöryhmältä saamamme tekstit olivat hyvin yksinkertaisia, ranskalaisilla viivoilla eriteltyjä kohtia, jotka jättivät paljon tulkinnan varaan. Kaikki ryhmät olivat listanneet kasan ideoita, tehneet niistä rungon ja

¹⁸ Seminaarin blogiin sijoitettu mainosteksti, maaliskuu 2010, Sinkkonen&Sinkkonen.

todenneet tiettyihin kohtiin liittyvät ongelmat. Lisäksi koimme hankalaksi pelin silloisen keskustelutavan, niin sanotut puheenvuorot, jotka omasta mielestämme muistuttivat virallista väittelytilannetta.

Kokonaiskuvan syntymistä vaikeuttivat myös korteista käytetyt nimitykset, jotka vaihtelivat suunnitteluryhmien tekemissä dokumenteissa. Korteista käytettiin nimityksiä aihekortit, puheentavat, puheenvuorot, argumenttikortit ja niin edelleen. Lopulta otimme syksyn ideoista pohjaksi heidän suunnittelemansa kortit ja testattavaksi ne ideat, jotka tuntuivat meistä toimivimmilta. Vaikka Off Topicin suunnittelu pohjautui pitkälti testauksista saatuihin tuloksiin, jouduimme tekemään päätökset myös perustuen omiin kokemuksiimme pelisuunnittelun saralta. Myös Jaakko Suominen on todennut kokemuksen oletettavasti tekevän ihmisistä parempia asiantuntijoita suhteessa heidän tekemiinsä asioihin ¹⁹.

Kevään aikana esittelimme Rappio!-kurssin luennoilla aina pelin sen hetkisen tilanteen ja kävimme läpi muun muassa iltaohjelman aikataulua, peliä varten tarvittavia materiaaleja ja seminaarin blogiin laitettavaa esittelytekstiä²⁰. Kyselimme myös muilta kurssilaisilta ehdotuksia pelin nimeksi, sillä tähän asti peli oli kulkenut omissa muistiinpanoissamme pelkästään nimellä ”Rappio-korttipeli”. Maaliskuun alussa nimeksi lopulta valittiin Vilho Pirttijärven keksimä ”Off Topic”²¹.

Kurssitapaamisten ulkopuolella työskentely tapahtui pääosin meidän, minun ja Tuomas Sinkkosen, kahdenkeskeisenä ideointina kodistamme käsin. Kuljetimme peliä eteenpäin annetun aikataulun ja omien tavoitteidemme mukaisesti tekemällä ensin epävirallisia muistiinpanoja tarvittavista muutoksista, mitkä sen jälkeen kirjattiin ylös esimerkiksi sääntöihin tai muulle projektiryhmälle annettaviin tilannekatsauksiin. Vaikka teimme suurimman osan töistä yhdessä, oli meillä myös omat vastualueemme. Minun vastuulleni kuului muun muassa yhteydenpito eri toimijoiden kanssa, testausten organisointi sekä tekstin tuottaminen. Tuomaksen vastuulle kuului pelimekaniikan kehittäminen, taustatutkimus ja taittaminen. Vastasimme yhdessä ideoinnista, prototyypin teosta sekä pelin ulkoasun suunnittelusta.

¹⁹ Suominen 2011, 22.

²⁰ Kts. sivu 7.

²¹ Muutos huomattavissa 9.3.2011 eteenpäin lähetyissä sähköposteissa, kun alettiin Rappio!-korttipelin sijaan käyttää nimeä Off Topic. Toinen ylös kirjattu ehdotus pelille oli ”Flame/fleimi”.

Varsinainen suunnitteluprosessi aloitettiin vanhojen korttien²² lajittelulla. Tätä tehdessämme huomasimme, etteivät kaikki kortit sopineet tyyliltään yhteen. Kortit sisälsivät mielentiloja, ilmaisutapoja, aiheita, toimintaa ja osa korteista oli aivan eri tavoin muotoiltu kuin toiset. Erottelimme ensin joukosta pois sopimattomat²³ ja epäselvät²⁴ kortit. Sitten siirsimme osan korteista aiheiksi ja mietimme niille sopivia kategorioita. Tämän jälkeen joukosta eroteltiin selkeimmät toiminnan kortit, joista muokattiin ”erikoiskortteja²⁵”. Tällaisia toiminnan kortteja olivat esimerkiksi ”sokeana vaahtoaminen” ja ”tekstaripalsta”. Lopuksi viimeistelimme kortit yhtenäiseen kieliasuun ja sana ”kortti” poistettiin kaikkien perästä. Kortti-sanana poistamista jouduttiin miettimään jonkin aikaa, sillä itse käsite ”natsikortti” on melko vakiintunut ja jopa yksi pelin lähtökohdista. Tuntui kuitenkin, että itse kädessä pidettävä konkreettinen kortti puhuu puolestaan ja alkuperäisen idean mukainen ”kortin lyöminen pöytään” ei näin ollen tarvitse vahvistusta itse kortin nimessä. Tässä vaiheessa joukkoon jäi myös kortteja, jotka eivät välttämättä sopineet peliin tai olivat mielestämme hieman liian vaikeaselkoisia, mutta koska kortteja oli muutenkin liian vähän ja ensimmäinen testaus oli vielä edessä, päätimme pitää melkein kaikki kortit mukana. Suunnittelua jatkettiin uusien korttien keksimisellä ja samalla ideoitiin aiheita keskusteluille. Aineistoa uusiin kortteihin haettiin Internetin keskustelupalstoilta sekä sanomalehtien mielipide- ja tekstiviestipalstoilta.

Peli-ideat voivat syntyä lähes mistä tahansa. Pelisuunnitteluoppaissa kehoitetaan hakemaan vinkkejä muun muassa kirjoista, elokuvista ja televisiosta²⁶. Off Topicin idea oli simuloida keskustelupalstan toimintaa lautapelin avulla. Ideoiden hakeminen ei liity pelkästään pelin alkuperäiseen ajatukseen, vaan elementtejä voidaan hakea muista paikoista myös pelimekaniikan, taustatarinan ja muun sisällön suhteen. Off Topicissa keskustelupalstat olivat tärkeässä asemassa ja niillä yleisesti esiintyviä elementtejä yritettiin yhdistää peliin mahdollisimman paljon. Pelimekaniikkaa ja sääntöjä tehdessämme taas tutustuimme muihin lauta-, kortti- ja tietokonepeleihin.

Pelisuunnittelun saralla ideoiden suoranainen kopioiminen muista peleistä johtuu esimerkiksi pelin julkaisijan halusta käyttää hyväksi aiemmin julkaistun pelin saamaa julkisuutta²⁷. Toisaalta esimerkiksi Off Topicin pelimekaniikkaan haluttiin mukaan

²² Kts. liite 2.

²³ Esim. ”retardi”-kortti.

²⁴ Esim. ”firman pikkujoulu”-kortti.

²⁵ Ensimmäisissä säännöissä puhutaan bonuskorteista.

²⁶ Esim. Adams 2010, 65.

²⁷ Adams 2010, 66.

jotain pieniä viittauksia muista peleistä tutuista elementeistä juuri siitä syystä, että ne olivat kortti- ja lautapeleistä entuudestaan tuttuja ja pelaajilla oli jotain mihin samaistua.

Ensimmäisten sääntöjen kasaaminen alkoi syksyn käyttökelpoisimpien ideoiden, olemassa olevien korttien (liite 3), alkuperäisen idean ja omien ajatustemme liittämällä yhteen. Ensimmäinen sääntöpaperi (taulukko 1) esiteltiin ryhmän ohjaajille 28.3.2011. Tässä sääntöversiossa on vahvasti esillä syksyn ideoinnin vaikutus. Säännöt on muotoiltu lautapelien ohjevihon mallia myötäillen. Tästä esimerkkinä pelaajien määrän, peliajan ja suositusiän kohdat ja lyhyt alustusteksti. Sääntöjen malli on peräisin aiemmasta peliprojektista, jossa muokattiin Nelostuotteen lautapelejä ilmastonmuutoksesta kertoviksi ²⁸. Alussa oleva esittelyteksti kulki lähes muuttumattomana näistä säännöistä viimeiseen testaukseen asti ja osia käytettiin vielä valmiin tuotteenkin esittelyssä. Tekstillä tavoiteltiin ainakin aluksi ympärilyöreyttä, sillä pelin kehityksen suunta ei ollut vielä selkeä. Varsinaisissa säännöissä oli ongelmana pelaajien vuorovaikutuksen puuttuminen lähes kokonaan, ja peli etenee pelaajien yksittäisinä argumentointeina. Tällöin peliä ajateltiin enemmänkin ohjelmanumerona, josta esimerkkinä tuomarin ja äänimerkkien käyttäminen. Säännöissä on monessa kohtaa kysymysmerkki, ruksilla merkitty tyhjä kohta tai kursivoitu tarkentava kysymys. Nämä avoimet kohdat oli tarkoitus täyttää kurssitapaamisten aikana tai testaamalla peliä käytännössä. Tätä sääntöversiota ei kuitenkaan koskaan testattu. Jatkossa esiteltävissä säännöissä esiintyy myös näitä tyhjiä kohtia ja ne toimivat testauksen apuvälineenä ja vaihtoehtoina pelin kululle.

OFF TOPIC -korttipeli

Pelaajat: 3-6 + tuomari/ohjaaja Aika: ?

Ikä: ?

Pelissä on tarkoitus keskustella kaikille tutuista aiheista ja ujuttaa keskusteluun mukaan perusteluja ja kommentteja, jotka usein hyppäävät nettikeskustelussa mukaan. Oli puhe sitten kevään ylioppilaskirjoituksista tai seuraavista vaaleista, on keskustelussa mukana yh-äidit, naiskuskien ajotaidot ja keväiset koirankakat.

1. Pelaajat ottavat ”puheentapa” -pinosta 5 korttia ja katsovat ne läpi, mutta eivät paljasta niitä muille pelaajille.
2. Tuomari, yleisö tai yksi pelaajista valitsee ensimmäisen kategorian. *Note: Onko kategorioita vaan n. 20 eri tyyppistä puheenaihetta?*
3. Tuomari lukee aiheen ääneen.
4. Keskustelu aiheesta alkaa ja jokaisella puhujalla on enintään 1 minuutti(?) aikaa puhua aiheesta.

²⁸ Lisätietoja artikkelissa ”Ympäristöstä voi oppia Kimblessä pakittamalla.” Peili 1/2011.

Puheenvuorot kiertävät myötäpäivään.

5. Pelaajat ottavat keskustelun aikana puheeksi puheentapa -kortteillaan olevia asioita ja **asiasanoja**, jotka kortteihin on merkitty.
6. Jokaisesta oikein käytetystä (kts. keskusteluohjeet) kortista saa X pistettä ja jokaisesta asiasanasta 1 lisäpisteen.
7. **Bonuskortit:** Puheentapoihin on lisätty bonuskortteja, jotka antavat erilaisia etuja pelaajille.
8. **Pisteiden laskeminen:** Aina kun pelaaja ottaa puheeksi kortillaan olevan sanan hän ilmoittaa siitä *äänimerkillä*. Äänimerkki annetaan myös silloin kun asiasanat tulevat mainituksi. Nostoilla tuomari pystyy laskemaan pisteet. *Note: Miinuspisteet käyttämättömistä korteista?*
9. **Keskusteluohjeet:** Puheentapakortteja saa käyttää vain **yhden** jokaisella puheenvuorolla. Kun keskustelu annetusta puheenaiheesta tulee käsitellyksi nostaa tuomari uuden aiheen keskusteltavaksi, puheentapakortteja ei vaihdeta uusiin. *Note: Vai pitäisikö kädessä olla aina 5 korttia? Mikä sitten päättää pelin?*
10. Kun ensimmäinen pelaaja saa kaikki korttinsa käytettyä kierros päättyy ja lasketaan pisteet.
11. Yleisö, tuomari tai keskustelijat keskenään valitsevat vielä kierroksen parhaan pelaajan ja tästä saa X lisäpistettä.
12. Pelaajat nostavat 5 korttia ja valitaan uusi puheenaihe ja peli jatkuu alusta.

Taulukko 1: Säännöt 28.3.2011. Rappio!-kurssilaisille esitetty ensimmäinen sääntöversio, jota ei koskaan testattu käytännössä.

Ennen ensimmäistä testausta pidettiin Rappio!-kurssilaisten kanssa yhteinen ylimääräinen tapaaminen, johon saapuivat paikalle kurssin ohjaajat ja muutama opiskelija. Esittelimme tällöin yllä olevat säännöt ja ideoimme parin tunnin ajan yhdessä pelin kulkua tapahtumassa. Aihekortit oli aiemmin ajateltu jaettavaksi viiteen kategoriaan: viihde, kulttuuri, urheilu, tekniikka ja koti. Jaottelulla tavoiteltiin tietovisailuista, kuten Trivial Pursuitista²⁹ tuttua aihejakoa, vaikka varsinaisiksi aiheiksi ryhmä ideoi nimenomaan seminaarilaisia kiinnostavia ja ajankohtaisia aiheita. Aiheiden kanssa ongelmana oli niiden ajankohtaisuus, kohderyhmän huomioiminen ja se tosiasia ettei kenelläkään ollut aikaa keksiä kymmeniä aiheita tyhjästä. Tapaamisen aikana syntyi idea käyttää pelissä mukana oikeita keskustelupalstoja ja niiltä poimittuja aiheita (kuva 2). Aiheiden yhteyteen liitettiin sen keskustelupalstan logo, jolta aihe oli otettu³⁰.

Pelien ajankohtaisuutta on sivunnut myös Katriina Heljakka, joka toteaa että pelisuunnittelussa ei pidä tähdätä yhden hetken ihmeisiin. Pelien tulee olla ajattomia, jolloin ne eivät vanhene markkinoilla liian nopeasti. Hyvin suunniteltu peli on sellainen, jossa on toimiva idea ja pelimekaniikka, kestävät materiaalit, selkeät säännöt sekä

²⁹ Trivial Pursuit on vuonna 1981 julkaistu tietokilpailulautapeli. Kysymysten aihealueet ovat maantiede, viihde, historia ja yhteiskunta, kirjallisuus ja taide, luonto ja tiede sekä urheilu ja vapaa-aika.

³⁰ Logoista kuitenkin luovuttiin tuotantovaiheen loppupuolella joulukuussa 2011, kts. kappale 3.3.

silmiinpistävä pelipaketti.³¹ Off Topicin suhteen näistä suunnitteluvaiheessa korostuivat erityisesti pelimekaniikan toimivuus sekä selkeät säännöt. Ajattomuuden käsitettä taas painotettiin etenkin aiheiden valinnassa.

SUOMI24

14-vuotias poika joka meikkaa

Eli siis minulla on 14-vuotias poika, joka käyttää meikkivoidetta. Ei mitenkään huomattavasti, mutta kuitenkin iho hieman "kiiltää" ja on virheetön. Pitäisikö minun sallia meikkausharrastus vai kieltää se?

Kuva 2: Esimerkki aihekortista. Aihekortteja oli mukana pelissä 12 kappaletta ja ne pysyivät muuttumattomina viimeiseen testaukseen saakka, jonka jälkeen niiden sisältö muokattiin tuotantoon soveltuvaksi.

Internetin keskustelupalstojen käyttö pelin lähdeaineistona ei kuitenkaan jäänyt vain aiheisiin, vaan peliin alettiin yhdistellä muitakin elementtejä palstojen ominaisuuksista, toimintatavoista ja stereotyyppioista. Tällä tavoiteltiin keskustelupalstojen toiminnan simuloimista ja tietynlaisen ”realismin” tuomista osaksi peliä. Pisteytystä varten asetettiin peliin viisi tasoa keskustelupalstojen erilaisista käyttäjistä: newbie, aktiivijäsen, kunniajäsen, moderaattori ja administraattori. Tasolta toiselle siirryttäisiin tietyillä keskustelupalstoilla³² käytössä olevan ns. arvojärjestelmän mukaisesti. Tämä järjestelmä määrittää käyttäjän oikeudet palstalla.

Ensimmäisessä sääntöversiossa ei pelaajalle kerrottu lainkaan miten kortit kuuluisi asettaa pelipöydälle, vaan ajatuksena oli niiden sattumanvarainen ”lyöminen pöytään”, eli peli muistutti vielä tässä vaiheessa perinteistä korttipeliä. Uusissa säännöissä pelaajien kortit asetuvat toistensa alle keskustelupalstojen tapaan ja näin pelaajat kuvainnollisesti vastaavat aikaisempiin viesteihin. Keskustelupalstoilla viestin yhteydessä mainitaan myös lähes aina sen kirjoittaja ja tämäkin ominaisuus haluttiin mukaan peliin. Ideoinnin tuloksena syntyivät profiilikortit sekä ensimmäiset profiilit, joita olivat yh-äiti, urheilija, nörtti, angstiteini, wannabe julkkis, mummo, poliitikko, muusikko, äidinkielenopettaja, pultsari, uskovainen, skinhead, maahanmuuttaja, isänmaan ystävä ja luontoaktivisti. Profiilikorttien hahmot valikoitiin keskustelupalstoilla kommentoivien stereotyyppioista.

Peliä alettiin profiilikorttien myötä viedä jonkin verran roolipelimäisempään suuntaan. Tämä johtui osittain siitä, että koimme pelin aikana syntyvien kommenttien ja näiden kautta omien mielipiteiden esittämisen ongelmalliseksi. Profiilikorttien mukanaan tuoma ja pelin yksi mielestämme tärkeimmistä ominaisuuksista, olikin niiden takaama puhumisen vapaus. Pelin sääntöihinkin vakiintui tällöin termi ”nimimerkin takaa”.

³¹ Heljakka 2007, 40.

³² Järjestelmä on käytössä esim. amoriini.com ja porilaiset.com keskustelupalstoilla.

Ensimmäisissä suunnitelmissa varsinaisiin profiilikortteihin suunniteltiin laitettavaksi hahmon ikä, nimimerkki, viestien määrä ja onko keskustelun sävy positiivinen vai negatiivinen. Ensimmäistä prototyyppiä varten profiilikortteihin laitettiin kuitenkin profiilin nimi, nimimerkki, ikä ja vapaa sana³³.

Maaliskuun puolivälissä olimme valmiita prototyypin tekoon ja ensimmäiseen pelitestaukseen, joka oli jo sovittu tulevien pelaajien kanssa. Testaajiksi oli valikoitunut paikallisen lukion oppilaista koostuva ryhmä.

Testipelaajat ovat henkilöitä, jotka pelaavat kehitettyä peliä ja antavat siitä palautetta, jonka mukaan suunnittelijat muokkaavat pelituotetta. Testipelaajina voivat toimia itse suunnittelijat, kollegat, ystävät, tuntemattomat, ekspertit ja pelin kohdeyleisöön kuuluvat. Erityisesti kohderyhmän testaaminen on tärkeää, sillä heidän palautteellansa on suuri painoarvo.³⁴ Toisilta pelisuunnittelijoilta saatava tuki ja tuotesuunnitteluryhmän sisäiset keskustelut taas koetaan tärkeinä, jotta saataisiin näkemystä siitä, mitä kussakin suunnitteluprojektissa tarvitaan³⁵.

Jesse Schell kuvailee ideaalitestaajaa sellaiseksi, joka ei ole koskaan aiemmin nähnyt testattavana olevaa peliä ja käyttää heistä termiä tuore liha (fresh meat). Heidän etunaan on tuore näkökulma ja he kiinnittävät mahdollisesti huomiota seikkoihin, joihin suunnittelija on voinut jo itse tottua. Kertaluonteisen testauksen ja testaajien riskinä taas voi olla pelin ensivaikutelman korostuminen, jolloin se ei välttämättä innosta kokeilemaan peliä toiseen kertaan.³⁶

Kaikki eivät kuitenkaan testaa pelituotteitaan ja etenkin tällaisen epävirallisen illtaohjelman suhteen olisimme myös itse voineet toimia helposti näin. Syynä voi muulloin olla esimerkiksi pelitestaukseen käytettävä aika tai pelko testaajilta saatuun negatiiviseen palautteeseen, joka mahdollisesti pakottaa pelin kehittäjät muuttamaan peliin heidän lisäämiään ominaisuuksia. Isommissa projekteissa pelitestauksen järjestäminen voi vaatia myös huomattavia summia rahaa.³⁷ Jotkut pelisuunnittelijat voivat myös pelätä negatiivista palautetta ja kommentteja omasta luomuksestaan³⁸. Off Topicin kohdalla testaamisen varjopuolena olivat tosiaan peliin jo laitettuihin ominaisuuksiin kiintyminen ja niistä testauksista saadun palautteen vuoksi luopuminen.

³³ Pysyivät samoina tuotantoon saakka.

³⁴ Fullerton 2008, 249-251.

³⁵ Heljakka 2010, 29.

³⁶ Schell 2008, 393-394.

³⁷ Fullerton 2008, 3.

³⁸ Schell 2008, 391.

Toisaalta jotkut ominaisuudet todettiin testauksissa hyväksi, mutta eivät enää tuotannon loppuvaiheessa sopineetkaan pelimekaniikkaan mukaan.

2.3 Prototyyppi ja ensimmäinen testaus

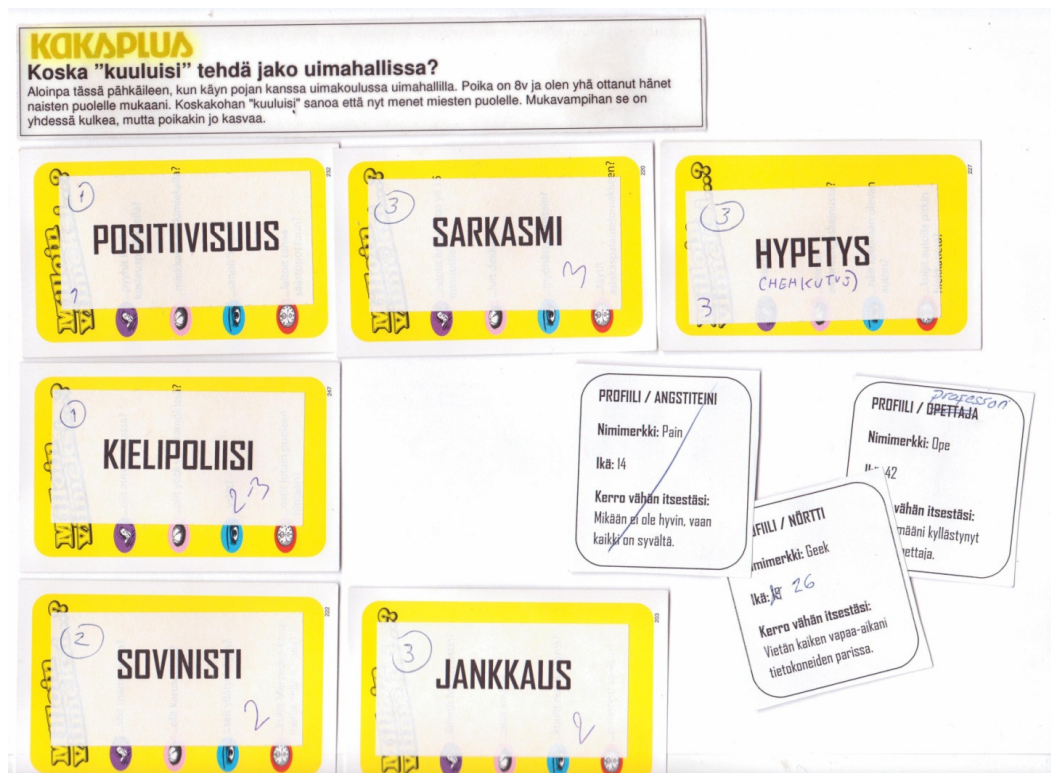
Ideointivaiheen jälkeen syntyivät 10-kohtaiset PowerPoint-esityksenä näytetyt säännöt (taulukko 2). Säännöt sisälsivät edelleen jonkin verran epävarmoja kohtia, jotka haluttiin testaamalla ratkaista. Sääntöihin nämä oli merkattu suluilla ja ”tai”-sanoilla.

Ensimmäistä testaustilannetta varten piti valmistaa pelin ensimmäinen prototyyppi. Käytimme korttipohjina edellisestä lautapeliprojektista³⁹ meille jääneitä toisen lautapelin kortteja, joihin tulostimme tarrapaperia käyttäen kommentit ja lisäsimme vielä käsin korteista saatavat pisteet (kuva 3). Profiilit tulostettiin ja leikattiin tavallisesta paperista. Prototyypin ulkoasu oli tässä vaiheessa vielä huolittelematon, sillä vasta ensimmäisen testauksen jälkeen oli tarkoitus tehdä varsinaiset seminaarissa käytettävät kortit. Keskustelun aiheet tulostettiin lähes suoraan alkuperäisiltä keskustelupalstoilta ja ne sisälsivät otsikon ja logon lisäksi muutaman rivin mittaisen viestin (kuva 2). Ensimmäinen prototyyppi koostui noin 50 kommenttikortista, viidestä erilaisesta erikoiskortista, 15 aiheesta ja 17 profiilista. Erikoiskortteina mukana olivat tekstiseinä⁴⁰, ilmoitan poliisille, uhkailu, sokea vaahtoaminen sekä tekstariipalsta⁴¹. Jokaisesta erikoiskortista pelaaja sai itselleen tavallisen kommenttikorttien pisteet kaksinkertaisena. Erikoiskorttien teon kanssa ongelmana oli kortin idean selittäminen lyhyesti yhdellä kortilla ja mahdollisimman tiiviissä muodossa.

³⁹ Kts. alaviite 50.

⁴⁰ Tekstiseinäällä tarkoitetaan tyyliä, joka sisältää paljon tekstiä kirjoitettuna yhteen ilman välilyöntejä tai rivinvaihtoja. Kortin saaneen pelaajan tehtävänä oli puhua paljon ja nopeasti.

⁴¹ Pelaaja sai käyttää vain kymmentä sanaa viestinsä muodostamiseksi.



Kuva 3: Ensimmäinen prototyyppi, johon on käsin kirjattu testausten tuloksena syntyneet korjaukset. Muutokset tehtiin yleensä jo testauksen aikana, jolloin uusia ominaisuuksia päästiin heti kokeilemaan.

Tracy Fullertonin mukaan testaus on yleensä hyvä järjestää jo hyvin varhaisessa vaiheessa, esimerkiksi heti ensimmäisten ideoiden syntymisen jälkeen. Näin pelin kehittäjät saavat heti alussa palautetta ideansa toimivuudesta ja lähtevät muokkaamaan sitä oikeaan suuntaan. Testausta varten tarvitaan prototyyppi ja suunnittelun varhaisessa vaiheessa se voi olla hyvinkin alkeellinen.⁴² Lautapeleissä prototyyppi tarkoittaa yleensä karkeasti hahmoteltua pelilautaa, pelinappuloita ja muita osia sekä jonkinlaista ”satunnaistajaa” kuten noppaa, kiekkoa tai korttipakkaa⁴³.

Prototyyppi auttaa hahmottamaan pelin rakenteen ja siihen on mahdollista tehdä nopeasti ja helposti muutoksia. Prototyyppi voi muodostua myös tärkeäksi kommunikoinnin apuvälineeksi tuotekehitysprojektiryhmän kesken ja vasta prototyypin avulla voidaan varmistaa, että kaikki ovat ymmärtäneet asian varmasti halutulla tavalla.⁴⁴ Mallien ja prototyyppien rakentaminen on siis luonteeltaan iteratiivista, eli toistuvista suunnittelu- ja testauskierroksista koostuvaa⁴⁵. Tämä seikka näkyy hyvin myös Off Topicin kehityskaaren (liite 1) kohdalla, jossa suunnittelu rakentuu vahvasti testausten, niiden jälkeen tehtävien muutosten sekä uusien prototyyppien tekoon. Kyseessä on

⁴² Fullerton, 2008, 11.

⁴³ Heljakka 2007, 35.

⁴⁴ Preece & al, 1994.

⁴⁵ Hyysalo, 2006, 171.

tällöin jaksottainen prosessi, jonka vaiheita voivat olla prototyypin rakentaminen, pelintestaus, arviointi ja peli-idean jalostaminen ⁴⁶.

Varsinaista prototyyppiä rakennettaessa pitää ottaa jo huomioon testaustilanteiden järjestelyt ja menetelmät, sillä ne vaikuttavat merkittävästi siihen, mitä prototyyppiin täytyy sisällyttää niin sisällön, toiminnallisuuden kuin ulkoasunkin puolesta ⁴⁷.

Esimerkiksi käytettävyydestäuksen yhteydessä mainitaan muun muassa seuraavanlaiset prototyypit: toiminnallinen prototyyppi, paperiprototyyppi, emulaatio ja simulaatio ⁴⁸.

Off Topicin kohdalla kaikki prototyypit olivat paperisia, mutta niiden kehitystasossa oli huomattavia eroja.

Off Topicin ensimmäisen testauksen pelin ideana oli, että pelaajat nostavat viisi korttia ja heidän tehtävänä oli muodostaa korteista erilaisia 1–5 kortin yhdistelmiä (komboja). Kortit oli tarkoitus järjestää pelipöydälle niin että jokaisen pelaajan yhden vuoron aikana pelatut kortit ovat rinnakkain ja seuraava pelaaja asettaa omat korttinsa edellisten alle. Pelaajat saavat pisteitä kortin vaikeustason mukaan yhdestä kolmeen. Säännöt jättivät avoimeksi muun muassa pelin alussa otettavien profiilien ja aiheiden valitsemisen sekä pelin päättymistavan. Kommentoinnille ei ollut vielä tässä sääntöversiossa aikarajaa.

MERI-PORIN LUKIOLAISTEN SÄÄNNÖT:

Pelissä on tarkoitus keskustella kaikille tutuista aiheista ja ujuttaa keskusteluun mukaan perusteluja ja kommentteja, jotka usein hyppäävät nettikeskustelussa mukaan. Oli puhe sitten kevään ylioppilaskirjoituksista tai seuraavista vaaleista, on keskustelussa mukana yh-äidit, naiskusien ajotaidot ja keväiset koirankakat.

ENNEN PELIÄ

1. Pelaajat ottavat ”puhetapa” -pinosta 5 korttia ja katsovat ne läpi, mutta eivät paljasta niitä muille pelaajille.
2. Pelaaja nostaa itselleen profiilin.
3. Valitaan keskustelulle aihe.

PELIN KULKU

1. Tuomari valitsee aloittajan.
2. Tarkoituksena on saada omaan puheeseen mukaan yksi puhetapa TAI tehdä korteista erilaisia komboja.
3. Puheenvuoro kiertää myötäpäivään.
4. Pelaaja asettaa käytetyt kortit pelialustalle ja saa niistä pisteitä.
5. Pelaajalla on kädessä koko ajan 5 korttia TAI peli päättyy kun ensimmäinen pelaaja saa korttinsa

⁴⁶ Heljakka 2010, 25.

⁴⁷ Hyysalo, 2006, 175.

⁴⁸ Kuutti, 2003, 105-113.

käytettyä.

6. Jos keskustelu tyrehtyy, valitsee tuomari uuden puheenaiheen.

7. Kierroksen aloittaja vaihtuu aina.

PISTEET

- Tarkoituksena on kerätä pelaajan profiiliin tähtiä.
- Peli päättyy, kun ensimmäinen pelaaja pääsee moderaattoriksi (esim. 5 tähteä)
- (Käyttämättömistä korteista miinuksia.)

Taulukko 2: Ensimmäiset testattavat säännöt. Säännöt on laadittu 29.3.2011 ja testajina toimivat Meri-Porin lukiolaiset. Säännöt näytettiin pelaajille pelkästään Power Point-esityksenä.

Ensimmäinen Off Topicin testipeli järjestettiin 30.3.2011 Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman luokahuoneessa. Testajina oli yhdeksän Meri-Porin lukion ensimmäisen ja toisen vuoden oppilasta. Rehtori oli testajien omien sanojen mukaan valinnut heidät, koska he olivat pelanneet välitunnilla korttia. Testitilanteessa oli mukana myös kuusi Rappio!-kurssilaista, kurssin ohjaajat sekä muutama koulutusohjelman henkilökunnan edustaja. Kurssilaisten tehtävänä oli tarkkailla pelisessioita ja kirjata ylös omia havaintojaan.

Pelitestauksen tarkoituksena on nähdä oman työnsä tulos objektiivisesti ja kerätä havainnointimateriaalia katsomalla, kun muut pelaavat kehittyä peliä⁴⁹. Meillä ei ollut testaamisen suhteen mitään valmista mallia, vaan toimimme aiemmista peliprojekteista tutulla ja hyväksi koetulla tavalla. Tällaisia aikaisempia projekteja olivat muun muassa *Juhana-herttuan aikakapseli*⁵⁰-kaupunkipelin projektiavustajina toimiminen, pelisovellus *InsomniaGamen*⁵¹ suunnittelu, testaus ja toteutus sekä Valtioneuvoston kanslialle⁵² tehtyjen vanhojen lautapeliä muokkaaminen työpajatyöskentelynä. Näissä projekteissa testaaminen tapahtui pääosin osallistuvana havainnointina ja arvelimme metodin toimivan myös tässä tapauksessa parhaiten.

Pelitestauksesta saa kerättyä hyödyllistä tietoa nimenomaan havainnoimalla sekä videoimalla⁵³. Lisäksi voi olla hyödyllistä kerätä informaatiota esimerkiksi pelin eri vaiheisiin käytetystä ajasta, voittoon vaadittavasta korttimäärästä ja erikoiskorttien

⁴⁹ Fullerton 2008, 3.

⁵⁰ Porin kaupungin 450-vuotis juhlavuotena 2008 internetissä julkaistu vihjepeli.

⁵¹ *InsomniaGame* oli Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineen ja *Insomnia* verkkopeliyhdistyksen yhteistyössä vuosina 2010 ja 2011 toteuttama ARG pelikonseptikokeilu.

⁵² Turun yliopiston ja Valtioneuvoston kanslian yhteistyöprojekti, jossa muokattiin lautapelejä ilmastonmuutoksesta kertoviksi.

⁵³ Schell 2008, 398.

käytettävyydestä. Digitaalisissa peleissä tällaiseen aineiston keruuseen on yleensä työkalu pelin sisällä, jolloin informaation kerääminen sujuu automaattisesti ⁵⁴.

Peliteollisuudessa perinteinen tapa pelattavuuden testaamiseen on ollut käyttäjättestaus, jossa värvätään erityisiä pelitestaajia pelaamaan ja arvioimaan tuotannossa olevaa peliä ⁵⁵. Jos taas laajennetaan testaamisen käsitettä tuotesuunnittelun ja käytettävyydestestauksen alalle, testaustapoina mainitaan muun muassa yksilöttestaus, ryhmättestaus, ääneenajattelu-testaus, prototyypitestausta ja paritestausta ⁵⁶. Testauksen luonteeseen vaikuttaa myös se, mitä testauksen tavoitteena on. Tällöin testaustapana voi olla kohderyhmättestaus, käytettävyydestestaus tai laadunvarmistustestaus ⁵⁷.

Off Topicin kanssa luontevimmaksi tavaksi muodostui alusta asti ryhmättestaus, jossa toimimme itse tarkkailijoina pelaajien kanssa samassa tilassa. Samanlaista testaustapaa käyttää myös lautapelivalmistaja Nelostuote omien peliensä testaamiseen tehtaan tiloissa. Lisäksi valmistaja kertoo testaavansa pelejä myös esimerkiksi päiväkodeissa, niin että testivastaavina toimii päiväkodin henkilökunnan edustajia. ⁵⁸ Sääntöjen hiomisessa käytimme lisäksi ääneenajattelua, sillä pyysimme joissakin testaustilanteissa pelaajia ajattelemaan ääneen säännöissä olevia ongelmakohtia ja epäselvyyksiä.

Testauksen järjestämisen yhtenä päätavoitteena on palautteen kerääminen. Käyttäjiltä voidaan kerätä aineistoa käyttämällä palautelomakkeita, haastatteleamalla tai käymällä avointa keskustelua kaikkien osanottajien kesken ⁵⁹. Off Topicin testaustilaisuuksissa teimme aina omia muistiinpanoja. Tämän lisäksi testaustilanteen luonteesta riippuen keräsimme myös pelaajilta kirjallista palautetta ja kävimme heidän kanssaan lopuksi läpi pelin kulkua. Jälkeenpäin tarkasteltuna erityisen tärkeäksi muodostuivat pelisessioiden aikana tehdyt omat muistiinpanomme, sillä testaajina toimineet pelaajat eivät välttämättä muistanee kirjoittaa palautteeseensa kaikkia pelin aikana toteamia asioita.

Ensimmäinen puolentoista tunnin mittainen testaustilaisuus alkoi lyhyellä esittelyllä. Aivan aluksi näytimme keskustelupalstoja käsittelevän pätkän ⁶⁰ YLE:n *Ihmisten puolue* sketsisarjasta (kuva 4). Internetin keskustelukulttuuria popularisoivan sketsin aikana

⁵⁴ Schell 2008, 398.

⁵⁵ Mäyrä et al. 2010, 322.

⁵⁶ Hyysalo 2006, 166-168.

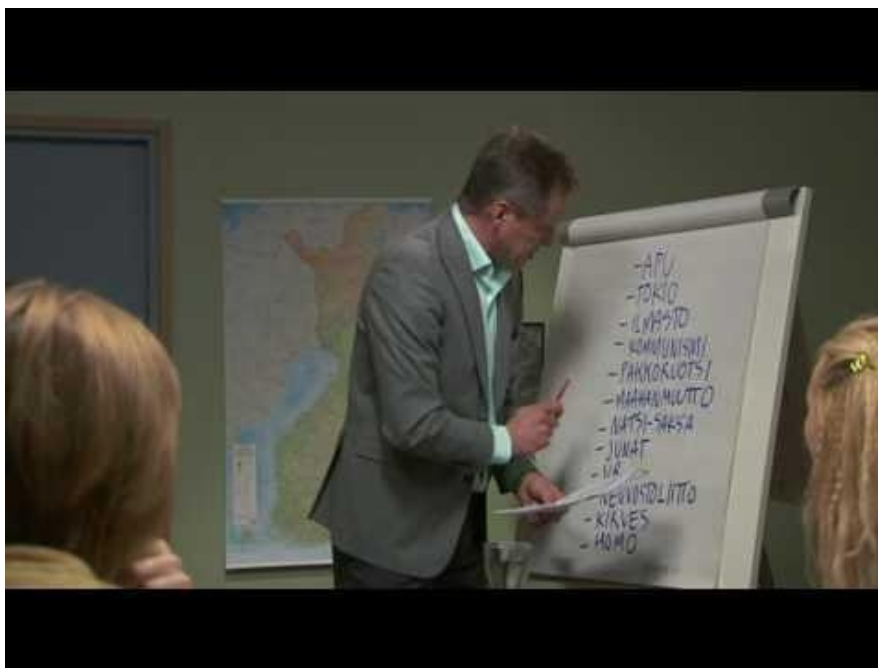
⁵⁷ Hyysalo 2006.

⁵⁸ Haastatteluaineisto, Petter Ilander, kesäkuu 2012.

⁵⁹ Fullerton 2008, 256-257.

⁶⁰ Video on nähtävissä osoitteessa: www.youtube.com/watch?v=XcVBW9JMYdQ

poliittisen ryhmän puheenjohtaja käy läpi keskustelupalstaketjun, joka etenee näin: ”apu, Tokio, ilmasto, kommunismi, pakkoruotsi, maahanmuutto, natsi-Saksa, junat, VR, Neuvostoliitto, kirves, homo”. Video löytyi aivan sattumalta kun etsimme aineistoa ensimmäistä testaustilaisuutta varten. Pelin ideaa osuvasti kuvaava video antoi meille ensimmäisiä testaustilaisuuksia varten erinomaisen demonstrointivälineen, sillä saimme videon avulla helposti kerrottua mitä Internet keskustelukulttuurin osa-aluetta peli simuloi ja miten keskustelun Off Topicinkin aikana tulisi edetä.



Kuva 4: Kuva sketsisarja Ihmisten Puolueen ”Nettikeskustelu” jaksosta. Sarjan ensiesitykset nähtiin YLE:llä vuosina 2008-2010.

Videon jälkeen kävimme läpi kokoamamme PowerPoint-esityksen. Kerroimme siinä lyhyesti erilaisista keskustelupalstoista, selitimme idean Off Topicin takana ja näytimme pelin sen hetkiset säännöt. Lopuksi kerroimme, mitä testauksessa tulee tapahtumaan ja mitä asioita tulemme testaamaan (taulukko 3). Alla olevan listan näyttäminen testaajille ei jälkeinpäin ajateltuna ollut ehkä tarpeellista. Näiden avointen kohtien sisäistäminen olisi riittänyt pelkästään meille. Tällaisen listauksen näyttäminen testaajille voi helposti tehdä testitilanteesta turhan virallisen.

1. Pisteytys (pistemäärä, miinukset, korttien eri pistemäärät...)
2. Aihealueen valinta
3. Kädessä olevien korttien määrä
4. Pelin lopetus
5. Puheenvuoron pituus
6. Pelaajien määrä
7. Puheenvuoron aikaraja

Taulukko 3: Lista ensimmäisessä testauksessa kokeiltavista pelitavoista. Lista on koottu 29.3.2011.

Esityksen lopuksi jätimme testauksen ajaksi näkyviin kysymykset (taulukko 4), joihin halusimme heidän vastaavan testauksen aikana ja sen jälkeen annettuja muistiinpanovälineitä käyttäen. Pohdimme aina jokaisen testauksen yhteydessä tarkasti testaajille esitettyjä kysymyksiä. Mitä kysymyksiä kannattaa esittää? Montako kysymystä on tarpeen? Miten kysymykset tulee muotoilla? Ensimmäisen testauksen jälkeen huomasimme testaajien vastanneen oikeastaan pelkäämään kohtaan ”vapaa palaute” ja etenimme seuraavissakin testauksissa palautteen suhteen entistä yksinkertaisempaan suuntaan.

1. Miten sinä kehittäisit peliä?
2. Puuttuuko pelistä jotain kortteja tai elementtejä?
3. Mitä hyvää pelissä oli? Entä huonoa?
4. Mitkä kortit olivat liian vaikeita tai helppoja?
5. Vapaa palaute

Taulukko 4: Ensimmäisille pelitestaajille esitetyt kysymykset 30.3.2011.

Varsinainen testaustilanne alkoi ryhmän jakamisella pelipöytiin. Alkuperäisenä ideana oli pelata yhtenä ryhmänä, mutta koska testaajia olikin yllättäen jopa yhdeksän, jaoimme pelaajat ja pakat kahtia. Pelit tapahtuivat tilavarausten vuoksi yhdessä tilassa, mutta emme usko tämän vaikuttaneen testaustilanteeseen negatiivisesti. Halusimme pitää lukiolaiset yhdessä tilassa senkin vuoksi, että pelkäsimme jo etukäteen, miten ujoja lukiolaiset ovat, kun he tulevat uusiin tiloihin ja joutuvat tällä tavalla tarkkailun alaiseksi. Minä tarkkailin ja ohjasin toista ryhmää ja Tuomas toista. Peliä seuranneet havainnoitsijat tarkkailivat erityisesti Tuomaksen ohjaamaan ryhmää.

Testaus aloitettiin Power Pointissa esitellyillä säännöillä⁶¹. Toisen ryhmän testaajat ehdottivat heti alussa, että saisivat aina vaihtaa yhden kädessä olevista korteistaan, koska pitivät joitakin kortteja liian vaikeina. Muutos kirjattiin sääntöihin ja peliä jatkettiin tällä uudella tavalla. Kerroimme myös auttavamme pelaajia outojen korttien kanssa. Tällaisia selitettäviä kortteja olivat mm. ”feministi”, ”puuma”, ”hypetyt” sekä suurin osa lyhenteistä. Kommenttikorttien sanamuoto oli tässä vaiheessa vielä yksikössä ja melko hiomatonta ja näin jälkeinpäin ajateltuna tämä seikka varmasti tuotti vaikeuksia joiden korttien käytössä. Pelaajat eivät esimerkiksi osanneet käyttää ”sarkasmi”-korttia lainkaan.

⁶¹ Taulukko 2.

Huomasimme myös heti, että oma pisteytyksemme korttien suhteen ei vastannut lukiolaisten käsityksiä korttien vaikeustasosta. Annoimmekin heille ensimmäisen pelin jälkeen tehtäväksi pisteyttää kortit uudestaan vaikeustasolla 1-3, jossa yksi on helpoin ja kolme vaikein. Tämän jälkeen ryhmät vaihtoivat kortteja keskenään.

Olimme etukäteen miettineet erilaiset pelattavat sääntöversiot ja niiden kohdistuvat. Testitilanne eteni kuitenkin iloksemme testaajien määräämään tahdin mukaan ja he itse ehdottivat uusia pelitaktiikoita. Peliä testattiin esimerkiksi viiden kortin sijaan kolmella kortilla, antamalla käyttämättömistä korteista miinus pisteitä, pitämällä profiilit piilossa toisilta pelaajilta ja arvuuttelemalla niitä pelin päätteeksi. Testauksen lopuksi pelaajat ehdottivat vielä yhtä isoa peliä, jossa molemmat ryhmät yhdistettäisiin ja kommentointi vedettäisiin läpi nopeasti kolmella kommenttikortilla.

Testaustilaisuus olisi myös voinut edetä myös muilla tavoilla. Yksi Tracy Fullertonin esittelemistä malleista pitää sisällään esittelyn, lämmittelykeskustelun, pelisession, pelikokemuksesta keskustelun ja lopetuksen⁶². Esittelyssä kerrotaan testaajille olennaista tietoa pelistä, mutta jotkut jättivät kaiken pelaajien pääteltäväksi, jolloin voidaan selvittää pystyvätkö pelaajat ratkaisemaan asiat itsekseen⁶³. Off Topicin testauksissakin käytetty lämmittelykeskustelu piti sisällään yhden tai useamman koekierroksen, jolloin pelattiin avoimin kortein ja selitettiin pelin idea läpi. Varsinaisia pelisessioita oli yleensä useampia ja jokaista kierrosta varten pelitaktiikkaa muutettiin hieman. Pelikokemuksesta keskustelu tapahtui yleensä pelin aikana, mutta myös loppuun varattiin aina aikaa keskustelulle ja mahdolliselle kyselylomakkeen täyttämiseksi.

Mikä teki lukiolaisista tässä tapauksessa hyviä testaajia? Testaajat olivat ensinnäkin meille entuudestaan tuntemattomia ja sattumanvaraisesti valittuja. He eivät myöskään tienneet pelistä etukäteen mitään eikä heillä ollut ennakoasenteita peliä ja sen jatkosuunnitelmia kohtaan. Nämä elementit vaikuttivat mielestämme palautteen laatuun positiivisesti. Pelaajat olivat kuitenkin keskenään toisille tuttuja, mikä taas teki testitilanteesta rennomman ja vapaamman. Toisaalta tällä seikalla ei ollut tässä vaiheessa merkitystä, sillä seminaarin iltaohjelman vieraat eivät todennäköisesti olisi toisilleen tuttuja. Entä mikä sitten teki lukiolaisista heikkoja testaajia? Testaustilanne ja -paikka olivat kaikille outoja ja ainakin toisesta ryhmästä erottui yksi todella ujo osallistuja, jolla oli vaikeuksia keksiä sanottavaa vuoronsa aikana. Testaajat eivät

⁶² Fullerton 2008, 252-256.

⁶³ Schell 2008, 397.

myöskään vastanneet kohderyhmältään iltaohjelmaan osallistuvia. Tämä seikka vaikutti jonkin verran siihen, miten suhtauduimme heiltä saatuun palautteeseen esimerkiksi joidenkin korttien vaikeustasoon liittyen.

Lukiolaistestaajilta saatu palaute oli runsasta ja tässä siitä muutamia esimerkkejä selityksineen:

Otteita ensimmäisestä testauksesta saadusta palautteesta	
Saatu palaute	Selitys
<i>Jos profiili pidettäisiin salassa ja joku yrittäisi arvata toisen profiilin ja jos arvaisi oikein saisi pisteitä?</i>	Toinen testiryhmä kokeili tätä profiilien arvuuttelua. Ominaisuutta testattiin myös Rappiossa, mutta se jäi pois seuraavaan vaiheeseen siirryttäessä.
<i>Vaatii toimiakseen tutun porukan.</i>	Tämä oli yksi ratkaistavista ongelmista. Pelistä haluttiin kuitenkin sellainen, että sitä voitiin pelata sekä tuttujen että tuntemattomien kanssa.
<i>Pitää muistaa profiili (profiilin vaihto).</i>	Profiilin kuljettaminen osana keskustelua oli alusta asti hankalaa ja ratkaisua haettiin aivan viimeisiin testauksiin saakka.
<i>Enemmän kortteja.</i>	Korttien määrään toivoi moni parannusta. Kakkien testausten jälkeen pelaajilta kyseltiin ehdotuksia uusiksi korteiksi ja lopullinen pelipakka olikin moninkertainen ensimmäiseen prototyyppiin verrattuna. Ensimmäisessä testauksessa palaute tosin johtui pakan puolittamisesta kahden peliryhmän kesken.
<i>Vastapelaajien tulisi tietää nimimerkit, jotta oma profiili olisi helpompi muistaa.</i>	Palaute liittyy aikaisempiin viesteihin viittaamiseen. Seuraavassa prototyypissä nimimerkit laitettiin kortin toiselle puolelle isommilla kirjaimilla. Muutos liittyy myös muiden pelaajien profiilien arvaamiseen (kts. taulukon kohta 1).
<i>Voisi olla omat aiheet omille ikäryhmilleen.</i>	Palaute johtui osittain siitä, että olimme valikoineet lukiolaisille vain heitä kiinnostavia aiheita keskustelun helpottamiseksi. Jatkossa kiinnitettiin enemmän huomiota aiheiden ajattomuuteen ja sopivuuteen kaikille ikäryhmille.
<i>Ekan kierroksen jälkeen pelin idea selkeni täysin.</i>	Testaajien kysymysten ja havaittujen epäselvyyksien perusteella sääntöihin tehtiin monia selvennyksiä.
<i>Vaikutelma: peli oli tosi humoristinen, aiheista sai keksittyä paljon asioita.</i>	Hauskuus oli alusta asti yksi pelin tavoitteista.
<i>Kiva kun sai vapaasti puhua, vaikka olikin puheentapa ja profiili.</i>	Vapaasti puhumista koskevia palautteita oli mukana muutamia ja tämä todennäköisesti johtui testaajien taustasta, sillä tilaisuuden luonne erosi huomattavasti heidän tavallisista oppitunneistaan.
<i>Tarvii muistiinpanovälineet.</i>	Pelaajilla oli muistiinpanovälineet ainoastaan palautteen antamista varten, mutta he käyttivät niitä oma-aloitteisesti myös kommenttien valmisteluun. Muistiinpanovälineitä käytettiin vielä seuraavassakin

	testauksessa, mutta halusimme tästä elementistä eroon, sillä muistiinpanojen tekeminen vei huomion pelin seuraamiselta.
<i>Profiilien nimet liian selvät.</i>	Joihinkin profiileihin tehtiin muutoksia ensimmäisen testauksen perusteella. Kommentti liittyy osittain myös testipeliin, jossa profiileja arvuuteltiin (kts. taulukon kohta 1).
<i>Koukuttava.</i>	Koukuttavuuden saavuttaminen näin varhain pelitestauksessa viestitti meille että pelissä olimme oikeilla jäljillä.
<i>Aion pyytää vaikka synttärilahjaksi heti kun on mahdollista saada!</i>	Tämä ja muut positiiviset kommentit antoivat alkusysäyksen peliprojektin jatkumiselle kevään jälkeen.

Taulukko 5: Lukiolaisten ensimmäisestä testauksesta antamia palautteita.

Peliä seuranneiden kommentit (taulukko 6) olivat lukiolaisten antamiin palautteisiin verrattuna pidempiä ja niissä näkyi selkeitä ehdotuksia vaihtoehtoisiksi pelitavoiksi. Syynä tähän oli todennäköisesti se, että havainnoijilla oli hyvin aikaa kirjoittaa, kun taas lukiolaiset keskittyivät pelaamaan ja kirjoittivat palautetta vasta testauksen päätyttyä. Luokkahuoneen ympärille sijoittuneiden havainnoitsijoiden paikallaolo oli todennäköisesti testaajille ensi alkuun hämmentävää ja teki tilanteesta mahdollisesti jännittyneen, mutta pelien lähdettyä kunnolla käyntiin havainnoitsijoiden paikallaolosta ei enää tuntunut olevan haittaa.

Pelitestauksen paikalla voi olla tuloksen kannalta suuri merkitys. Jesse Schell mainitsee paikoiksi viisi eri vaihtoehtoa: pelisuunnittelutila, pelitestauslaboratorio, yleisötapahtuma, testaajan koti tai Internet.⁶⁴ Olemme itse käyttäneet aiemmissa (lauta)peliprojekteissa hyväksi muun muassa yleisötapahtumia, joissa yleisö on päässyt kokeilemaan prototyypeiksi luonnehdittavia pelejä ja olemme keränneet havainnointimateriaalia seuraamalla pelejä sivusta. Vaikka meillä ei testausta varten ollut käytössä niin sanottuja ideaaleja laboratoriomaisia olosuhteita, pyrimme kuitenkin tekemään testauksista mahdollisimman ammattimaisia olevien resurssien puitteissa. Ideaalitulanteessa esimerkiksi oma roolimme olisi näkymätön, pelitulanteet olisi taltioitu videolle ja testaajilta olisi kysytty juuri oikeat kysymykset⁶⁵.

Otteita peliä seuranneiden opiskelijoiden huomioista	
Palaute	Selitys
<i>Aiheet hieman ympäröivimmiksi, aiheiden lukemiseen meni liikaa aikaa.</i>	Tähän tehtiin parannus vasta syksyllä, sillä keväällä peliä ajateltiin kuitenkin enemmän ohjelmanumerona, jossa osa hauskuudesta tulee

⁶⁴ Schell 2008, 394-396.

⁶⁵ Schell 2008, 395.

	oikeista aiheista ja luetuista alustuksista.
<i>Pelaamisen alussa olisi hyvä tehdä selväksi, että pelaajien ei tarvitse esittää omia mielipiteitään, vaan voivat vetää roolia.</i>	Tämä ja monia muita sääntöjen kohtia korjattiin saadun palautteen perusteella.
<i>Aihe voisi vaihtua, kun joltakulta loppuu kortit eikä ole uutta antaa tilalle tai kun keskustelu hiipuu, kumpi vain tapahtuu ensin.</i>	Tapa jolla aihe vaihtuu, oli yksi ratkaistavista ongelmista ja asiaa mietittiin vielä tuotantoonkin siirryttäessä. Ensimmäisessä testauksessa säännöissä ei ollut kohtaa tätä varten, vaan testasimme useita eri pelitaktiikoita.
<i>Kortteja voisi pelaaja itse nostaa lisää pakasta, sillä keskeyttäminen kierrosten välissä katkaisee ikävästi keskustelua.</i>	Testipeleissä pisteet laskettiin aina kierroksen päätteeksi ja tällöin myös otettiin uudet kortit käteen. Tästä elementistä haluttiin eroon, mutta vaihtoehtoa ei keksitty vielä kevään aikana. Pisteet poistuivat vasta uuden pelimekaniikan myötä.
<i>Pisteytyksiä pitää vielä miettiä. Nyt eniten pisteitä keräsivät henkilöt, joiden puheenvuorot rönsyilivät pahasti.</i>	Tämä oli yksi pelin suurimmista ongelmista. Asia yritettiin ratkaista mm. erikoiskorteilla.

Taulukko 6: Ensimmäistä testipelisessiota seuranneiden opiskelijoiden huomioita.

Heti testauksen jälkeen pisteytimme kortit uusiksi omien havaintojemme sekä lukiolaisten korttiin tekemien merkintöjen mukaan. Vertailimme ja suhteutimme testauksesta saadun palautteen kuitenkin omiin havaintoihimme sekä otimme muokkauksia tehdessämme huomioon erityisesti Rappio!-seminaarin tulevat osallistujat. Seuraavaksi oli vuorossa sääntöjen muokkaaminen saadun palautteen perusteella sekä seminaaria varten tehtävän pelin suunnittelu ja valmistus.

2.4 Pelin ensiesiintyminen

Ensimmäisestä testauksesta lukiolaisilta saadun palautteen ansiosta uskalsimme edetä varsinaisten korttien valmistamiseen. Aiomme ensin käyttää syksyllä peliä varten laadittuja grafiikoita korttien taustana, mutta koska näistä ehdotuksista ei ollut olemassa kuin yksi yhtenäinen PDF-dokumentti, päätimme tehdä grafiikat nopeasti kokonaan uusiksi. Yhdistelimme korttien taustakuvaan⁶⁶ otteita pelissä esiintyneistä kommenttikorteista (kuva 5). Tyhjät korttipohjat olivat jääneet meille pelivalmistaja Nelostuotteen aiemman projektin myötä. Näihin kortteihin kiinnitettiin tarra-arkeille tulostetut profiilit ja kommentit. Aiheet jätettiin ensimmäistä testausta varten tehdyille isommille laminoituille arkeille, koska suuren tekstimäärän mahduttaminen pienelle kortille oli tässä vaiheessa hankalaa. Pelin pistenappuloiksi otettiin toisesta lautapelistä

⁶⁶ Samantyylistä grafiikkaa käytettiin myös valmiin pelin tekemisessä syksyllä 2011.

pieniä kiekkoja ja viidellä tällaisella nappulalla sai lunastettua itselleen pienen laminoidun tähden.



TL;DR KVG KOURANKAKKA
TALVISOTA... MUNISTI PUUMA
KARJALA... ER. WISSER ARMELJA
FEMINI... RUKKA... TUTTÄTI
MAAHAN MUUTTA... MUNISTI
KIELIPOLHISI... NASTINATSI
HIPPI... WISSER, MUTTA...
HOMO KVG PAKKORUOTSI
ENNEN VANHAAN... TL;DR NIMBY

Kuva 5: Rappio!-seminaarin iltaohjelmaa varten tehdyt kortit. Erikoiskortit merkittiin erikseen keltaisilla tarroilla. Kuvan alareunassa näkyy profiilikortin etu- ja takaosa. Samat kortit toimivat myös tuotannon alkuvaiheen testikortteina. Kuvassa oikealla on korttien taustakuvaksi tehty sekoitus kaikista kommenttikorteista.

Rappio!-seminaarin pelipakkaan päätyi 48 kommenttikorttia ja 7 erilaista erikoiskorttia (liite 2). Tavallisia kommenttikortteja tehtiin pakan kasvattamiseksi lähes jokaista kaksi kappaletta, minkä vuoksi korttien määrä nousi lopulta lähes sataan. Myös joitakin erikoiskortteja tehtiin moninkertainen määrä. Esimerkiksi ”tekstaripalsta”-erikoiskortteja tuli pakkaan useampi kappaletta, koska se oli testauksien perusteella monien suosikkikortti. Kommenttikortteihin tehtiin ensimmäisen testauksen ja Rappio!-seminaarin kohderyhmän mukaan muutamia muutoksia: ”moderaattori”-kortista tehtiin erikoiskortti, ”juppi”-kortista tuli ”rikas” ja ”uskonto”-kortti muuttui ”raamattu”-kortiksi, ”amis vs. lukio” -kortti poistettiin ja tilalle tuli ”nimim. kokemusta on” ja ”homo”-kortti muutettiin muotoon ”seksuaalinen tasa-arvo”. Myös aiheisiin tehtiin muutamia lisäyksiä ja poistoja kohderyhmää ajatellen. Erilaisia profiileja tehtiin uutta

pelipakkaa varten 22 kappaletta ja keskustelun aiheita poimittiin suoraa keskustelupalstoilta yhteensä 15 kappaletta.

Rappio!-seminaaria edeltävänä päivänä testasimme peliä vielä koulutusohjelman henkilökunnalla (kuva 6). Neljän hengen testiryhmään kuuluivat Jaakko Suominen, Anna Sivula, Eeva Raike ja Suvi Heikkilä. Paikalla olivat lisäksi Rappio!-kurssin vetäjät Riikka Turtiainen ja Sari Östman sekä Kulman⁶⁷ ainejärjestölehden edustaja.



Kuva 6: Henkilökunnan kesken järjestetty testaustilaisuus. Kuvaaja: Isabell Vanhatalo.

Testauksen aluksi näytimme pelaajille taas ”Ihmisten Puolue” sketsisarjan otteen (kuva 4) keskustelupalstoista. Tämän jälkeen pelaajille jaettiin säännöt ja muistiinpanovälineet omien kommenttien suunnittelemista varten. Muistiinpanovälineitä käytettiin testitilaisuudessa ensimmäisestä testauksesta saadun palautteen vuoksi. Muistiinpanovälineiden käyttö osoittautui kuitenkin hankalaksi, sillä omien havaintojemme perusteella tämän testauksen pelaajat keskittyivät enemmän omien puheenvuorojensa valmisteluun kuin muiden pelaajien puheenvuorojen kuuntelemiseen. Muistiinpanovälineiden käytöstä luovuttiin ennen Rappio!-seminaaria. Henkilökunnan peluutuksen aikana pelattiin muutamia erilaisia testipelejä ja tilaisuus kesti kokonaisuudessaan reilun tunnin verran. Tilaisuuden jälkeen peliä ei muutettu kovinkaan paljoa, vaan ainoastaan sääntöjä selkeytettiin joiltakin osin.

⁶⁷ Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman ainejärjestö. Kulma oli paikalla tekemässä juttua pelistä ainejärjestölehteään varten.

Testauksen aikana tekemissämme havainnoissa kiinnitimme huomiota siihen, että parhaiten pelissä pärjäävät paljon puhuvat pelaajat, jolloin hiljaisemmat jäävät auttamatta alakynteen. Seikka ei tullut ensimmäisen testauksen aikana esille, sillä lukiolaiset olivat ehkä uuden tilanteen vuoksi hieman varautuneita eikä pelitilanteesta tullut missään kohtaa epäreilun oloista. Tässä henkilökunnan peluutuksessa sekä myöhemmin Rappio!-iltaohjelman pelien aikana, huomasimme kuitenkin selvästi, että muutamat pelaajat selvästi jyräsivät muut alleen lyömällä pöytään viiden kortin yhdistelmiä niin, että tiimalasissa oli vielä runsaasti aikaa jäljellä. Äänekkäimmät pelaajat myös yleensä voittivat pelin ja heidän asemaansa pystyi heikentämään ainoastaan, jos käteen sattui osumaan sopivia erikoiskortteja. Äänekäs pelitaktiikka kuitenkin sopi railakkaaksi iltaohjelmaksi, joten emme lähteneet tähän epäkohtaan vielä tässä vaiheessa suuresti puuttumaan, vaan ainoastaan lisäsimme ja poistimme joitakin erikoiskortteja pelitilanteen tasapainottamiseksi.

Menneiden ja tulevien testauksien perusteella pystyimme jakamaan testajat eri pelaajatyyppeihin. Myös Tracy Fullerton on jakanut pelaajat useaan kategoriaan heidän tarpeittensa ja päämääriensä mukaan. Näistä Off Topicin tapaukseen soveltuvat parhaiten kilpailija (The Competitor), vitsailija (The Joker), johtaja (The Director) ja esiintyjä (The Performer). Kilpailija tavoittelee pelin voittoa, vitsailija ei ota peliä vakavissaan, johtaja vetää pelisessiota ja esiintyjä esiintyy muille pelaajille.⁶⁸ Pelaajatyypien tunnistaminen auttoi meitä suhtautumaan paremmin heiltä saatuun palautteeseen sekä tekemään pelistä sellaisen, että se sopi mahdollisimman monelle pelaajatyypille.

Rappio!-seminaarin iltaohjelmaan kuului Off Topicin lisäksi teatteri- ja musiikkiesityksiä, itämaista tanssia sekä burleski- ja tieteentuunaustyöpajat. Off Topicin pelaamisen ajan ohjasimme ja teimme havaintoja kahden eri ryhmän pelisessioista. Loppuillan peli oli vapaasti vieraiden pelattavissa. Pelaajat ottivat pelin nopeasti haltuun ja ensimmäinen ryhmä teki heti oma-aloitteisesti muutoksia peliin ensimmäisen kierroksen jälkeen.

Säännöissä oli vielä tässä vaiheessa kohta, jonka mukaan muut pelaajat päättävät onko annettu kommentti pisteittensä arvoinen. Kevään testauksissa törmäsimme vain muutaman kerran siihen, että muut pelaajat eivät antaneet pelaajalle tämän pyytämiä pisteitä. Rappio!-seminaarissa pelaajat kuitenkin päättivät toisen kierroksen aikana

⁶⁸ Fullerton 2008, 92.

”peukuttaa” annetut puheenvuorot. Tämä tapahtui niin että kaikki pelaajat (paitsi puheenvuoron pitäjä) näyttivät peukaloa joko ylös, alas tai keskelle. Peukalon asentojen enemmistö määritteli sen saiko pelaaja suorituksestaan yhden lisäpisteen, pysyi samoissa pisteissä vai saiko hän miinuspisteen. Peukkupisteet annettiin korteissa olevien pisteiden lisäksi. Elementti toimi hyvin rennon iltaohjelman osana ja syksyllä tätä kokeiltiin vielä erikoiskorteilla, mutta lopulta ominaisuus jäi pelistä kuitenkin kokonaan pois.

Tämä kyseinen sääntöjen kohta, jossa pelaaja joutuu muiden pelaajien arvioitavaksi, oli mielestämme muutenkin melko hankala ja arveluttava, sillä muiden pelaajien kommenttien jatkuva arviointi ei ollut välttämättä toivottava elementti. Toisaalta se olisi toimiessaan voinut ehkä lisätä pelaajien välistä vuorovaikutusta positiivisessakin mielessä.

Peli toimi mielestämme aika hyvin nopeatempoisen ja iloisen iltaohjelman osana. Pääasiana oli kuitenkin hauskanpito sekä peli-idean esitleminen aiheesta kiinnostuneille tutkijoille. Ongelmina illan aikana olivat ainoastaan paikan meteli ja turhan iso ja epätasainen pelipöytä. Suullista palautetta kertyi paljon, ja pelaajat ehdottelivat peliin muun muassa uusia kortteja. Kerroimme pelaajille tilaisuuden olevan yksi pelitestaus muiden joukossa, koska Off Topicin jatkosta oli tässä kohtaa jo ollut vähän puhetta. Toisaalta tilaisuuden pitäminen yhtenä testitilaisuutena muiden joukossa antoi ehkä myös anteeksi joitakin siinä tällöin olleita keskeneräisyyksiä.

Rappio!-seminaarin jälkeen peli laitettiin kesän ajaksi syrjään. Rappio!-kurssin palautetilaisuudessa toukokuussa peliä kiiteltiin ja sen mahdollisesta jatkosta puhuttiin nopeasti. Seminaarin järjestäjä Riikka Turtiainen kommentoi pelin tulevaisuutta Rappio!-seminaria edeltävänä päivänä koulutusohjelman ainejärjestön lehdessä näin: ”...peli on osa Rappio!-seminaarin iltaohjelmaa, mutta sen pidemmälle Off Topic:n tulevaisuutta ei ole vielä lyöty lukkoon. Kaupalliseen käyttöön peliä ei kuitenkaan haluta tehdä.” Seuraavassa lauseessa Turtiainen kuitenkin toteaa, että peli voisi toimia hyvin jonkinlaisena koulutusohjelman käyntikorttina. ⁶⁹

⁶⁹ Kulma, 90 astetta, 1/2011.

3. Syksy 2011 - ...ei kun tehdäänkin oikea peli!

Off Topicin suunnittelua jatkettiin kesätaun jälkeen 22. elokuuta 2011. Pelin jatkosta oli jo keväällä ollut varovaisia suunnitelmia, sillä sekä koulutusohjelman henkilökunta että me olimme huomanneet pelin kehitysmahdollisuudet. Pelin tulevaisuus ratkesi kun yliopistolehtori Petri Saarikoski sai julkaisutoiminnan kehittämistä varten apurahaa, jota voitaisiin käyttää myös pelin julkaisemiseksi.

Teimme elokuun tapaamista varten lyhyen tilannekatsauksen siitä mihin tilaan peli oli keväällä jäänyt ja mietimme miten suunnittelun kanssa kannattaisi edetä. Tapaamisessa olivat meidän lisäksi paikalla koulutusohjelman henkilökunnasta Jaakko Suominen, Petri Saarikoski, Riikka Turtiainen, Sari Östman sekä PANA⁷⁰ ry:stä Usva Friman⁷¹. Tapaamisen aikana sovittiin meille suunnittelutyöstä maksettavasta korvauksesta ja tulevasta työnjaosta, jonka mukaan hoitaisimme itsenäisesti pelin suunnittelun sekä siihen liittyvät testaukset ja antaisimme aina projektiryhmän keskinäisissä tapaamisissa tilannekatsauksen. Tapaamisia pidettiin tuotantovaiheen aikana noin kuukauden välein. PANA ry vastuulle taas tuli valmiin pelituotteen myynti⁷².

Elokuun tapaamisessa puhuttiin myös, että ottaisimme yhteyttä pelin painamisen suhteen porilaiseen lautapelivalmistaja Nelostuotteeseen. Suominen ja Saarikoski tapasivat Nelostuotteen luovan päällikön pian palaverin jälkeen ja hän antoi neuvoja tarjouspyynnön tekemiseen sekä kehotti kääntymään näissä asioissa pelitalon myyntipäällikön puoleen. Laatiessamme tarjouspyyntöä meidän täytyi jo alustavasti tietää mitä pelipaketti tulee sisältämään. Kirjoitimme tarjouspyyntöön näin: ”Peli sisältää noin 150 tavallisen pelikortin kokoista korttia, jotka on molemmin puolin painettu sekä 30 sekunnin tiimalasin, muovisia tai paperisia tähtiä ja laatikon (siihen myös painatukset).”⁷³ Sähköpostikirjeenvaihdon jälkeen totesimme, että pelin hinta alenee huomattavasti, jos paketti sisältää pelkästään kortteja. Tästä syystä peli tulisi jatkossa sisältämään tiimalasia ja sääntöjä lukuun ottamatta pelkästään pelikortteja. Alustavasti suunniteltuun peliin kuuluisi viisi 55 kortin pakkaa, tiimalasi ja sääntövihko. Peliä tulitaisiin painamaan 504 kappaleen erä ja pelin kokonaishinnaksi muodostui 6917,27 euroa. Rahoitus peliä varten tuli Suomen kulttuurirahaston (SKR) Satakunnan rahastolta. Raha oli tarkoitettu oppiaineen julkaisutoiminnan kehittämiseen ja tästä

⁷⁰ PANA ry, eli Porin akateeminen nörttikulttuurin arvostusseura.

⁷¹ Jatkossa projektiryhmä tai suunnitteluryhmä.

⁷² Lisätietoja: <http://panary.wordpress.com/off-topic/>

⁷³ Nelostuotteen myyntipäällikön kanssa käyty sähköpostikirjeenvaihto.

syystä pelistä tulikin Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineen pelijulkaisusarjan ensimmäinen tuote.

Off Topicin suunnittelu muuttui tuotantovaiheeseen siirryttäessä jonkin verran, sillä nyt pelin tekeminen toi meille paljon enemmän vastuuta kevään suunnitteluun verrattuna. Ensimmäinen tehtävämme olikin hoitaa itsenäisesti neuvottelut Nelostuotteen suuntaan. Saadun vastuun lisäksi tästä seikasta oli suunnatonta apua pelisuunnittelussa, sillä tiesimme nyt tarkasti mitä aineistoa peli vaatii, mistä hinta koostuu ja kenen puoleen voimme kääntyä, jos tulee ongelmia. Toisaalta peliä varten varatut resurssit aiheuttivat paineita, sillä mitä jos peli epäonnistuu? Pelin suunnittelun luonne muuttuikin jonkin verran sen jälkeen, kun tarjouspyyntö hyväksyttiin ja alettiin puhua tuotantoon etenevästä pelistä. Tämä asia vaivasi meitä etenkin suunnitteluvaiheen loppupuolella.

Tuotantoon siirtyminen muutti myös pelin tavoitteita ja varsinaista pelisuunnitteluprosessia. Kiinnitimme syksyllä entistä enemmän huomiota esimerkiksi testauksien sisältöön, potentiaaliin ostajiin, eli kohderyhmään, testauksista saatuun palautteeseen sekä sääntöjen ja korttien ymmärrettävyyteen. Tämä johtui siitä, että peli oli keväällä pelkästään osa seminaarin vapaamuotoista ja rentoa iltaohjelmaa, niin nyt tavoitteena olikin tehdä samasta pelistä takuuvarmasti toimiva, hauska, keskustelua herättävä ja laadukkaan näköinen korttipeli. Lisäksi peliin haluttiin meidän ja muun projektiryhmän taholta entistä enemmän korttipelimäistä taktikointia ja keskustelupalstoille ominaisia piirteitä. Pelille ei kuitenkaan varsinaisesti asetettu mitään tiettyä kapeaa kohderyhmää, vaan se nähtiin kenelle tahansa sopivana pelinä ja pelattavaksi muun muassa illanvietoissa ja opetustilanteissa.

Loppukäyttäjäkokemus on yksi niistä yleisistä seikoista, jotka täytyy suunnitteluvaiheessa ottaa huomioon. Off Topicin laaja kohderyhmä näkyi valmiissa pelissä esimerkiksi profiilien monimuotoisuutena. Pelillä oli myös opetuksellisia tavoitteita, ja se nähtiin aluksi osana lukioiden mediakasvatusta, mutta lopputuloksena syntyi kuitenkin peli, joka soveltuu muihinkin oppiaineisiin sekä laajemmalle ikäjakaumalle⁷⁴. Lisäksi pelin toivottiin olevan muuntautumiskykyinen, niin että pelaajat saisivat itse muokata⁷⁵ kortteja ja sääntöjä.

⁷⁴ Valmista peliä markkinoitiin opetusvälineeksi mm. kielen, filosofian sekä historian opetukseen.

⁷⁵ Säännöissä ja pelisuunnittelussa käytettiin termiä ”tuunata”.

Kohdeyleisö määritellään yleensä jo pelin konseptivaiheessa, jolloin voidaan kuvailla keskiverto-ostaja esimerkiksi iän, sukupuolen ja asuinpaikan mukaan⁷⁶. Peliä suunniteltaessa täytyy koko ajan pitää mielessä millaista loppukäyttäjäkokemusta tavoitellaan⁷⁷. Off Topicin suhteen melko laajan ja monipuolisen kohdeyleisön määrittäminen ei ainakaan haitannut pelisuunnittelua. Vaikutukset näkyivät eniten testaajien valinnassa. Pelipakettiin ja sääntövihkoon painettu ikäsuositus, pelaajamäärä ja peliaika määriteltiin testausten perusteella, mutta pelin muuntautumiskyvyn vuoksi ne ovat melko viitteellisiä.

3.1 Uusien testaajien valinta

Off Topicin suunnittelun alkuvaiheessa keväällä 2011 testaajien valintaan ei kiinnitetty suuremmin huomiota, vaan koehenkilöt valikoituivat olemassa olevien kontaktien ja ajankohtien mukaan. Tuotantovaiheeseen siirryttäessä halusimme kuitenkin testauttaa pelin mahdollisimman monella eri ryhmällä ja mielellään moneen eri otteeseen. Elokuussa pidetyssä tapaamisessa kerroimme muulle projektiryhmälle, että testaisimme peliä kolmella ryhmällä: yliopisto-opiskelijoilla, lukiolaisilla ja lautapeliharrastajilla. Erona kevään testauksiin oli erityisesti porilaisten lautapeliharrastajien hyödyntäminen, sillä ajattelimme saavamme heiltä palautetta erityisesti pelin suurimpiin ongelmiin, eli pelimekaniikkaan ja taktikointiin liittyen.

Off Topicin tulevat testaajat löytyivät ensisijaisesti omien tai muiden suunnitteluryhmäläisten kontaktien avulla. Tracy Fullerton luettelee teoksessaan *Game design workshop* mahdollisiksi testaajien etsimispaikoiksi muun muassa paikalliset koulut, urheilujärjestöt, yhdistykset, kirkot ja Internetin⁷⁸. Jos Off Topicin testaajia ei olisi kontaktejamme hyväksikäyttäen löytynyt, olisimme hyvinkin voineet lähteä etsimään testaajia juuri paikallisten koulujen ja Facebookin avulla. Testihenkilöiden paikantamista ennen on kuitenkin ensisijaisen tärkeää miettiä, keitä testaajiksi halutaan ja mitä testauksella tavoitellaan.

Keväällä pelin säännöt olivat jääneet siihen tilaan, että pelissä pärjäsivät parhaiten sellainen pelaaja, joka osasi puhua nopeasti ja sai näin lyötyä joka kierroksella kaikki kädessään olleet kortit pöytään. Tämän lisäksi sattumalla oli mielestämme liian suuri vaikutus pelin lopputulokseen, sillä hyvien puhelahjojen lisäksi vain sillä oli merkitystä mitkä

⁷⁶ Fullerton 2008, 396.

⁷⁷ Heljakka 2007, 23.

⁷⁸ Fullerton 2008, 251.

kortit otit pakasta käteesi. Korttipeleissä sattumalla on tietysti lähes suuri merkitys, mutta Off Topicissa ei ollut tarpeeksi mahdollisuuksia taktikoida sattumaa vastaan. Lisäksi peli sisälsi joukon muita ongelmakohtia (taulukko 7).

Jesse Schell määrittelee teoksessaan *The Art of Game Design - A Book of Lenses* kaksitoista tavanomaisinta pelien tasapainottamisen tyyppiä, joista yksi on yllä mainittu taidon ja sattuman välisen tasapainon löytäminen. Liiallinen sattuma kumoo pelaajan taitojen merkityksen ja toisinpäin. Toisaalta jotkut pelaajat selvästi suosivat enemmän sattumanvaraisista peleistä (esim. korttipelit) verrattuna taitoa vaativiin peleihin (esim. urheilupelit). Schell kehottaa pelisuunnittelijoita kiinnittämään huomiota esimerkiksi siihen, halutaanko pelaajien olevan arvostelun (taito) vai riskien (sattuma) alaisena, halutaanko pelistä vakava vai yksinkertainen, sisältääkö peli mahdollisesti pitkästyttäviä elementtejä, joita voisi elävöittää sattuman lisäämisellä tai tuntuvatko pelielementit liian sattumanvaraisilta.⁷⁹

Tuotantovaiheen alussa syksyllä 2011 pelissä oli seuraavanlaisia ongelmia:

Elementti	Ongelma	Mahdollinen ratkaisu
Taktikointi	Pelissä keväällä käytetyt erikoiskortit eivät toimineet toivotulla tavalla vaan ne antoivat joko liikaa tai liian vähän etuja pelaajille.	Lisää erilaisia kortteja mukaan pakkaan. Pisteytyksen laittaminen uusiksi. Asia ratkesi kuitenkin vasta pelimekaniikan muuttumisen myötä.
Aika	Puheenvuoroilla oli 30 sekunnin aikaraja, jota mitattiin tiimalasilla. Pelaajat tuijottivat tiimalasia eivätkä välttämättä kuunnelleet mitä muut pelaajat kommentoivat. Toisaalta vuorossa olleet pelaajat usein tuijottivat hukkaan valuvaa aikaa, kun eivät keksineet lopuista korteista mitään sanottavaa.	Tiimalasi ajateltiin pakolliseksi ja tärkeäksi osaksi peliä eikä siitä osattu heti luopua. Aikaraja poistui vasta uuden pelimekaniikan myötä.
Komentointi	Pelaajat tuijottivat omia korttejaan ja miettivät omaa puheenvuoroaan sen sijaan että olisivat kuunnelleen vuorossa olevaa pelaajaa. Toisaalta joillakin pelaajilla oli yleensäkin vaikeaa keksiä	Kokeiltiin esim. korttien nopeaa katsomista vasta oman vuoron alussa sekä versiota jossa kortteja ensin nopeasti vilkaistaan ja sitten laitetaan väärinpäin pöydälle odottamaan. Korttien

⁷⁹ Schell 2008, 183-184.

	sanottavaa, puhua nopeasti ja eläytyä annettuun profiiliin. Peli tuntui vaativan hyviä näyttelijän taitoja.	pitäminen avoimena kädessä kuitenkin jäi valmiiseen pelin, kun pelimekaniikka muuttui.
Pisteiden laskeminen	Monimutkainen ja päässä laskua vaativa pistelasku hidasti peliä. Lisäksi virheet olivat mahdollisia, kun pelistä puuttui pistetaulukko ja pisteiden merkintäjärjestelmä.	Pisteissä kokeiltiin ensin kahta mallia: 5 pisteellä sai tähden tai kierroksen pelaajat järjestettiin paremmuusjärjestykseen, josta sai sijoituksen perusteella pisteitä. Pisteytyksen elementti poistui vasta pelimekaniikan muututtua.
Arvostelu	Muut pelaajat saivat ensimmäisten sääntöjen mukaan päättää onko toisen pelaajan kommentti oikein tai väärin käytetty. Testaajista kuitenkin vain harva käytti tätä hyväkseen. Pelaajien kommenttien arvioiminen ei tuntunut testaajista mielekkäältä.	Elementti liittyi pisteytykseen. Ongelma poistui pelimekaniikan muuttumisen myötä.
Profiilit	Profiilien sitominen osaksi peliä oli kiinni pelaajan omasta kiinnostuksesta eikä profiilin käyttäminen antanut pelaajalle mitään konkreettista hyötyä. Testaajat sanoivat usein unohtavansa koko profiilin olemassaolon.	Elementti haluttiin säilyttää pelissä, sillä se takasi pelaajille ”anonymiteetin”. Sen käytöstä tai käyttämättömyydestä ei kuitenkaan haluttu palkita tai rankaista. Pelimekaniikan helpottumisen myötä pelaajat muistivat paremmin profiilin olemassaolon.

Taulukko 7: Pelimekaniikan ongelmat alkusyksyllä 2011.

Pelin suunnittelijoina meidän oli helppo pysytellä pelitilanteiden ulkopuolella, jolloin meidän ei itse koskaan tarvinnut osallistua varsinaiseen pelaamiseen. Tähän ulkopuolisuuteen vaikutti kuitenkin myös se, että Off Topicin silloin vaatima osallistuva pelitapa, ei tuntunut lainkaan mielekkäältä. Toimiva peli vaatii aina tietyn määrän eläytymistä, mutta osallistumisella on myös rajansa.⁸⁰ Paljon puhumista ja etenkin näyttelijätaitoja vaativa peli ei tuntunut meistä hyvältä, emmekä tästä syystä testanneet peliä keskenämme alkuvaiheessa oikeastaan lainkaan. Tilanne kuitenkin muuttui, kun pelimekaniikka laitettiin uusiksi marraskuussa.

⁸⁰ McLuhan 1964.

Syksyn kolmessa ensimmäisessä testauksessa käytettiin keväällä Rappio!-seminaaria varten tehtyä prototyyppiä, johon vain lisättiin muutamia uusia erikoiskortteja. Testaaminen aloitettiin viimeisimmästä sääntöversiosta, johon tehtiin pieniä muutoksia kevään viimeisen pelisession jälkeen.

3.1.1 Testaajina yliopisto-opiskelijat

Syksyn ensimmäinen pelitestausta järjestettiin 14.9.2011 professori Jaakko Suomisen ”Teknologiakulttuurin tutkimusryhmä”-kurssilla. Testaajia oli yhteensä paikalla viisi, joista kaikki olivat naisia (kuva 8). Testaus järjestettiin kurssia varten varatussa luokkahuoneessa ja kurssin luennoitsija oli osan ajasta paikalla. Testaus kesti puolitoista tuntia ja kuvasimme siitä hyvin pienen osan videolle. Testaajat olivat suurimmaksi osaksi meille entuudestaan tuttuja opiskelijoita, mikä osaltaan mahdollisesti vaikutti ainakin suullisesti annettuun palautteen laatuun. Emme kuitenkaan saaneet testauksen aikana sellaista kuvaa, että testaajat olisivat varoneet sanomisiaan, vaan puhuivat mielestämme rehellisesti ja suorasanaisesti. Testaajat myös tiesivät, että pelistä oli tulossa laitoksen ensimmäinen pelijulkaisu, ja tällä oli myös mahdollisesti vaikutusta palautteeseen.

Mietimme ennen testausta millaista palautetta haluamme testaajilta kerätä. Aluksi toimimme samalla tavalla kuin kevään ensimmäisessä testauksessa ja listasimme palautelomakkeeseen kahdeksan kysymystä:

1. Mitä mieltä olit pelistä?
2. Mitkä säännöt toimivat?
3. Mitkä eivät toimineet?
4. Mitä muuttaisit pelistä?
5. Mikä pelissä oli parasta?
6. Ostaisitko valmiin pelin itsellesi?
7. Mitkä kortit poistaisit pelistä?
8. Mitä pelistä puuttuu? ⁸¹

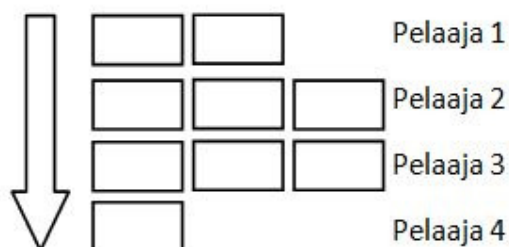
Pari tuntia ennen testauksen alkua kirjoitimme sääntöpaperin taakse kuitenkin vain:

1. Mitä muutoksia toivoisit peliin?
2. Mikä toimi ja mikä ei?

⁸¹ Palautelomake, päivitetty 14.9.2011.

Muutos johtui siitä, että emme halunneet ohjata palautetta tai pelaajien huomiota käsittelemään vain tiettyjä sääntökohtia vaan halusimme ohjailematta tietää mitä pelaajat itse pitävät pelin ongelmina.

Testaustilaisuuden alussa pelaajille ojennettiin säännöt, joiden mukaan oli tarkoitus pelata ensimmäinen peli ja lähteä sitten varioimaan sääntöjen eri kohtia pelaajien haluamalla tavoilla. Ensimmäisten sääntöjen mukaan jokainen pelaaja ottaa käteensä 3 kommenttikorttia, jotka he saavat katsoa vasta oman vuoronsa alussa. Pelaajien tehtävänä oli muodostaa korteista 1-3 kortin yhdistelmiä. Pelaajille annettiin myös pienemmät ”tykkää” ja ”raportoi ylläpidolle” -erikoiskortit, joilla pystyi antamaan muiden pelaajien kommentteille plus- ja miinuspisteitä. Pelaajien profiileihin oli erikseen merkitty aiheita, joihin he erityisesti ottavat kantaa. Uudet erikoiskortit lyötiin pöytään heti kommenttien antamisen jälkeen. Pelaajilla oli 30 sekuntia aikaa esittää puheenvuoronsa. Kortit aseteltiin pöytään annetun aiheen alle ja sääntöihin oli tätä varten tehty uusi havainnollistava mallikuva (kuva 7). Kommenttikortit oli pisteytetty yhdestä kolmeen ja pisteet laskettiin yhteen aina kierroksen päätteeksi. Pisteytystä oli muutettu kevästä niin, että kierroksen paras pelaaja sai yhden tähden, yli 5 pisteen päässeet puolikkaan tähden ja alle 5 pisteen jäävät eivät saaneet mitään. Pelin voitti se, joka sai ensimmäisenä kasaan viisi kokonaista tähteä.



Kuva 7: Korttien asettelun mallikuva syksyn ensimmäisistä säännöistä. Tarkoituksena oli simuloida Internetin keskustelupalstojen allekkain laitettavia viestejä. Korttien yläpuolelle asetetaan aina pelin alussa annettu aihe ja halutessaan pelaajat voivat laittaa myös profiilinsa osaksi ”pelilautaa”.

Yritimme olla itse mahdollisimman hiljaa testauksen aikana ja keskittyä pelkästään havainnoimaan tilannetta. Pyysimme tämän vuoksi testaajia ajattelemaan ääneen. Tämä johtui siitä, että testaustilanteen alussa voi helposti tehdä sen virheen, että kertoo pelistä ja sen säännöistä testaajille liikaa. Tämän sijaan testin valvojien pitäisi muistaa, etteivät ole itse mukana valmiissa pelipaketissa. Toistelimmekin suunnitteluprosessin aikana usein itsellemme erään pelisuunnitteluoppaan lausetta ”you don’t come in the box”, eli

et tule pelipaketin mukana.⁸² Lause sopii sekä testaustilaisuuksien havainnointiin että sääntöjen ymmärrettävyyteen.

Varsinainen pelaaminen alkoi sääntöjen sisäistämisen jälkeen, ja yksi pelaajista otti selkeästi peliohjaajan aseman. Oma näkymättömyytemme ei kuitenkaan kestänyt kauaa, vaan heti korttien jakamisen yhteydessä tuli pelaajilta kysymyksiä pelin kulkuun liittyen. Kirjasimme ongelmalliset sääntökohdat ylös, neuvoimme testaajat alkuun ja jatkoimme pelitilanteen seuraamista. Näkymättömyytemme rikkoutui myös sillä, että olimme unohtaneet ottaa peliin kuuluvan tiimalasin mukaan ja jouduimme jokaisen vuoron kohdalla ottamaan itse kellosta aikaa. Pelitilanteesta tuli tämän ”onko valmista” ja ”aika alkaa nyt” -vuoropuhelun vuoksi melko hankala ja hitaasti etenevä. Lisäksi pelaaminen katkesi testauksen puolivälissä, kun yliopistokeskuksen tiloihin tuli palohälytys ja jouduimme poistumaan ulkotiloihin. Hälytyksen jälkeen oli aikaa pelkääntään palautteen antamiseen.



Kuva 8: Testaajat Susanna Siro (vas.), Usva Friman, Nana Keränen, Saija Roponen ja Saara Ala-Luopa käyvät ensimmäistä kertaa pelin sääntöjä läpi ja tutustuvat pelipaketin sisältöön. Kuvaaja: Tuomas Sinkkonen.

Pelaaminen sujui mielestämme hyvin ja testaajat ehdottelivat itse toisenlaisia pelitapoja ja kävivät läpi niihin liittyviä ongelmia. Lisäksi osa pelaajista oli nähnyt pelin jo keväällä ja muistivat, että silloin mukana oli toisenlaisia erikoiskortteja ja toivoivat niitä takaisin peliin. Erityisesti ”tekstaripalsta”-kortin puuttuminen herätti kysymyksiä. Kyseinen kortti oli sellainen, että pelaaja sai käyttää puheenvuoronsa aikana vain kymmentä sanaa ja sai käytetyistä korteista tuplapisteet. Pelistä poistetut erikoiskortit olivat kuitenkin meillä testitilaisuudessa mukana ja ne otettiin yhden pelin ajaksi taas käyttöön.

⁸² Fullerton 2008, 252-256.

Testaajien antama kirjallinen palaute oli runsasta. He ehdottivat monia erilaisia pelitaktiikoita ja luettelivat useita ongelmakohtia sekä ratkaisuja niihin. Kirjallisen palautteen lisäksi pelaamisen aikana keskusteltiin aktiivisesti ja käytiin läpi muun muassa valmiin pelin kohderyhmää ja sen huomioimista pelin suunnittelussa. Lisäksi testaajat miettivät miten monimutkaiset tai yksinkertaiset säännöt saisivat olla. Osa testaajista oli nimittäin sitä mieltä että sääntöjä pitää vaikeuttaa ja osa taas oli sitä mieltä että yksinkertaisilla säännöillä saadaan pelille laajempi yleisö.

Pelaajan onkin yleensä luettava säännöt ymmärtääkseen miten peli toimii. Toisaalta digitaalisten pelien suhteen pelit itsessään opettavat pelaajan toimimaan oikein, jolloin perinteistä sääntövihkoa ei tarvita.⁸³ Lautapelien suhteen tilanne on kuitenkin toinen. Pelipaketti voi sisältää lyhyet yhdelle arkille mahtuvat säännöt tai kattavamman monisivuisen sääntövihon. Lautapelit eivät voi kovinkaan helposti demonstroida pelitekniikkaansa muulla kuin tekstillä ja kuvilla, toisin kuin esimerkiksi videopelit, joissa pelihahmo voi suorittaa erilaisia interaktiivisia oppitunteja (tutorials) pelin alussa.

Katie Salen ja Eric Zimmerman ovat määritelleet säännöille tietyt kriteerit: ne rajoittavat pelaajan toimintaa, ne ovat selkeän yksiselitteiset, kaikki pelaajat noudattavat niitä, ne on vahvistettu, ne ovat sitovat ja ne ovat toistettavissa.⁸⁴

Säännöissä määritellään esimerkiksi miten peli voitetaan, kuka aloittaa pelin ja kuinka monta pelaajaa voi osallistua⁸⁵. Sääntöjen tarkoituksena on myös niin sanottujen porsaanreikien sulkeminen. Säännöt kertovat pelaajalle, mitä tämä saa ja ei saa tehdä⁸⁶. Tällöin pelaajille kerrotaan johonkin tiettyyn toimintaan liittyvistä seikoista, kuten Off Topicin tapauksessa erikoiskortteihin liittyvistä erityisehdoista. Sääntöjä kannattaa ajatella pelaajan näkökulmasta. Liian laajat tai moninaiset säännöt voivat vaikeuttaa pelaajan ymmärrystä pelistä, mutta toisaalta liian määrittelemättömät tai huonosti muotoillut säännöt voivat hämmentää pelaajaa.⁸⁷

Katriina Heljakka korostaa myös, ettei sääntöjen tekstillistä ja kuvallista selkeyttä voi korostaa liikaa. Sääntövihossa kerrotaan pelin sisältö, ikäsuositus, pelaajamäärä sekä pelin kesto. Sääntöjen tärkein osa on kuitenkin pelin kulun selittäminen: miten peli

⁸³ Shell 2008, 146.

⁸⁴ Salen & Zimmerman 2004, 122-123.

⁸⁵ Heljakka 2007, 33.

⁸⁶ Heljakka 2007, 33.

⁸⁷ Fullerton 2008, 68.

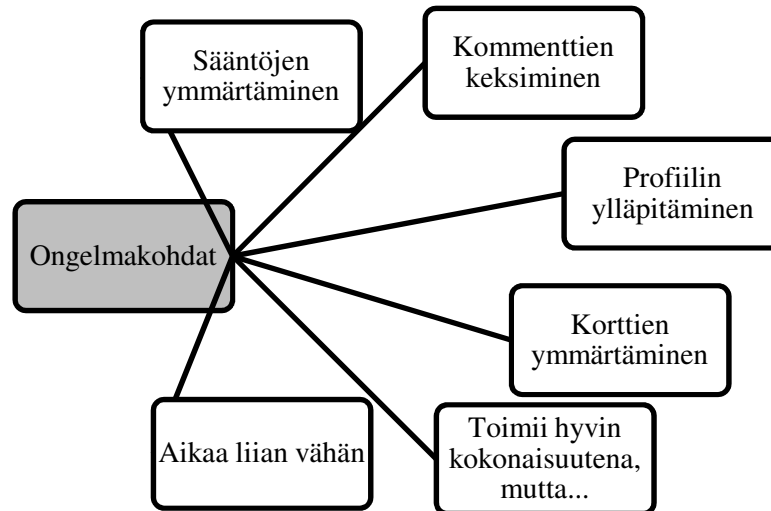
alkaa, mitä vuorojen aikana tapahtuu ja miten peli päättyy.⁸⁸ Off Topicin sääntöjen teosta lisää kappaleessa 3.3.

Yliopisto-opiskelijat nostivat kirjallisessa palautteessaan ongelmiksi monta sellaista kohtaa, jotka päätettiin myöhemmin muuttaa. Kohdat olivat osittain samoja kuin mitä oli jo keväällä huomattu, mutta joihin ei vielä ollut vähäisten testauskertojen vuoksi haluttu puuttua. Viidestä palautteesta kolmessa mainittiin pelin toimivan hyvin kokonaisuutena, mutta tämän jälkeen lueteltiin monia erilaisia puutteita. Erityisesti profiilien ylläpitäminen ja linkittäminen osaksi keskustelua koettiin hankalaksi. Ratkaisuksi tähän ehdotettiin muun muassa profiilien näkymistä pelilaudalla, jolloin on helpompi viitata aikaisempiin viesteihin. Profiilikorttien osaksi ehdotettiin myös kuvaa hahmosta ja esimerkivastauksia, jolloin profiilin mukaan ottaminen vastaajan mielestä helpottuisi. Yhdeksi apukeinoksi ehdotettiin myös kullekin profiilille kierroksen alussa jaettavia omia kortteja, jotka liittyisivät läheisesti profiilin piirteisiin. Tällöin esimerkiksi yksinhuoltaja saisi heti aluksi ”ei meidän lapset” -kortin käteensä. Pelaajat myös ehdottivat, että joillekin profiileille annettaisiin niin sanotut ”vastaparit”, jolloin pelaajien välille syntyisi jännitteitä.

Testaajat kokivat hankalaksi myös omaperäisten ja hauskojen kommenttien keksimisen annetussa ajassa. Kaksi testaajista toivoikin lisää aikaa kommenttien ja erityisesti erikoiskorttien käyttämiseen oman vuoron aikana. Lisäksi viittä kommenttikorttia pidettiin liian suurena määränä verrattuna annettuun aikaan. Ratkaisuksi näihin ongelmiin ehdotettiin korttien nopeaa vilkaisua heti kierroksen alussa. Lisäksi joihinkin kommenttikortteihin kaivattiin varsinaisen sanan alle lyhyttä selitystä. Yksi tällaisista oli esimerkiksi ”puuma”-kortti. Kommenttikortteihin ehdotettiin myös erilaisia tunnetiloja⁸⁹. Lisäksi pelaajat kaipasivat selvennyksiä sääntöihin ja yksi testaajista ehdotti pelille ulkopuolista tuomaria, joka toimisi raportoijana ja arvostelisi kommentit.

⁸⁸ Heljakka 2007, 55.

⁸⁹ Tunnetilat tulevat esiin myös pelisuunnittelun loppuvaiheessa kappaleessa 3.3 (hymiöt). Tunnetiloja ei kuitenkaan otettu koskaan käyttöön, sillä peli sisälsi jo valmiiksi monta vuoron aikana muistettavaa elementtiä ja pelkäsimme tunnetilojen lisäämisen sekoittavan peliä liikaa.



Kuvio 1: Off Topicin keskeisimmät ongelmakohdat yliopisto-opiskelijoiden testauksesta saadun palautteen perusteella.

Ensimmäisen testauksen jälkeen peliä ei ehditty suuremmin muuttamaan, sillä seuraava testaustilaisuus oli sovittu kahden päivän päähän. Toisaalta sääntöjen pitäminen suunnilleen samanlaisina mahdollisti kahdelta eri ryhmältä saadun palautteen vertailun.

3.1.2 Testaajina lukiolaiset

Lukiolaiset testasivat jo keväällä tämän korttipelin, josta ollaan nyt tekemässä yliopiston toimesta oikea peli. Off Topic on nettikeskustelupeli, jossa pelaajat lyövät pöytään nettikeskustelussa lähes aina mukana olevia asioita, eläytyvät rooleihin ja yrittävät saavuttaa keskustelupalstan herruuden. Toimii siis myös opetuskäytössä. Testaukseen tarvitaan vähintään 6 henkeä ja aikaa kuluu 2 tuntia. Voimme myös tulla lukiolle testausta varten. Testaus olisi hyvä järjestää mahdollisimman pian, vaikka jo syyskuun alussa.⁹⁰

Meri-Porin lukiolaisten käyttäminen yhtenä testiryhmänä oli selvää jo elokuun lopulla, kun kävimme toisen peliprojektin vuoksi vierailmassa koululla. Esittelimme tällöin Off Topicin idean lukion rehtorille ja muutamalle opettajalle yllä olevan tekstin mukaisesti. Saman lukion oppilaita oli käytetty Off Topicin testaajina myös kevään ensimmäisessä testauksessa. Testauspäiväksi sovittiin 16.9.2011 ja paikaksi Meri-Porin lukion luokatilat. Kerroimme rehtorille tarvitsevamme noin kuusi testaajaa.

⁹⁰ Ote Meri-Porin lukiolla järjestettyä tapaamista varten tehdystä tiivistelmästä.

Olisimme voineet myös pyytää tietyn vuosikurssin oppilaita, joiden ikä ja sukupuoli olisi etukäteen määritelty. Meitä olisi myös voinut kiinnostaa pelaajien aikaisempi lauta- tai korttipelitausta. Olisimme myös voineet pyytää paikalle juuri ne oppilaat, jotka testasivat peliä jo keväällä. Pelitestauksen aluksi tai lopuksi pelaajilta myös usein kerätään tietoa heidän taustoistaan. Heiltä voidaan kysyä muun muassa ikä, sukupuoli, etninen tausta, koulutus, kätsisyys, pelihistoria ja pelaamiseen käytetty aika päivässä⁹¹. Emme kuitenkaan kokeneet tätä Off Topicin tapauksessa tarpeelliseksi, sillä meille riitti testaajien määrän lisäksi tieto siitä että testaajat ovat lukiolaisia ja vastaavat näin etenkin pelin opetuskäyttöä varten ajateltua kohderyhmää.

Lukiolaisilla testattavan pelin sääntöjä⁹² muutettiin vain vähän edellisen testauksen jälkeen. Niihin lisättiin kohta, joka määrittelee pelin aloittajaksi profiililtaan vanhimman pelaajan sekä kädessä olevien korttien määräksi joko kolme tai viisi, sillä emme vielä kukaan tiedeet kumpi määrä on parempi. Lisäksi parantelimme korttien asettelun mallikuvaa ja lisäsimme joihinkin sääntökohtiin selvennyksiä⁹³. Muutokset perustuivat aiempiin testauksiin ja kohtiin, joissa pelaajat joutuivat kysymään meiltä neuvoa pelin viemiseksi eteenpäin. Erikoiskorttien suhteen tapahtui suurempi muutos, kun peliin lisättiin viisi uutta erikoiskorttia (kuva 9) erilliseksi pakaksi. Jokaista uutta korttia laitettiin pakkaan viisi kappaletta.



Kuva 9: Lukiolaisten ja lautapeliryhmän testauksia varten tehdyt lisäerikoiskortit, joilla pelaajat pystyivät antamaan toisilleen plus- ja miinus pisteitä.

Testauspäivänä ohjelmassa oli myös toisen peliprojektin testaus, jonka organisoinnista vastasi toinen ryhmä. Testauksia varten paikalle oli kutsuttu yhteensä 16 opiskelijaa ja jaoimme ryhmä niin että meidän mukaamme tuli 4 oppilasta, joista yksi oli tyttö ja muut poikia. Oppilaat olivat saamamme käsityksemme mukaan toisilleen hyvinkin tuttuja. Siirryimme testaajien kanssa pienempään luokkahuoneeseen, jonne olimme koonneet pulpeteista pelipöydän. Kerroimme aluksi keitä olemme ja millaisesta pelistä on kyse. Annoimme tämän jälkeen heidän rauhassa tutustua sääntöihin. Saimme itse olla aluksi

⁹¹ Appelman 2007.

⁹² Säännöt esitelty kappaleen 3.1.1 alussa.

⁹³ Esim. yhden pelaajan kommentista sai tykätä useampi pelaaja, mutta itse ei saanut tykätä omasta viestistään.

melko aktiivisia pelin eteenpäin viemisessä ja ensimmäinen kierros pelattiinkin läpi niin että kerroimme aina tarpeen mukaan tiettyihin kohtiin liittyviä tarkennuksia. Seuraavan pelin alussa testaajat ottivat kuitenkin ohjat omiin käsiinsä ja ehdottivat toisenlaista pelitapaa. Erityisesti yksi pelaaja näytti tuntevan kortti- ja lautapeliä taktiikoita entuudestaan ja alkoi tämän vuoksi johtaa ryhmän pelaamista.

Testauksen aikana pelattiin kuusi erilaista peliä:

1. peli: Annetuilla säännöillä ja meidän avustamana.
2. peli: Pelaajat saivat katsoa kortit nopeasti läpi kierroksen alussa.
3. peli: Pelaajat pisteyttivät viestiketjut erikoiskorteilla vasta kierroksen päätteeksi.
4. peli: Trolli-kortin käyttöä haluttiin rajoittaa, jolloin alle 3 korttia pelanneita ei saanut ”trollata” ja koko pelin aikana sai käyttää vain yhden trolli-kortin. Kommenttikortit katsottiin läpi ennen profiilia ja aihetta.
5. peli: Erikoiskortteja arvottiin 3 kappaletta jokaiselle pelaajalle ja kierroksen päätteeksi jokaisella oli 30 sekuntia aikaa asettaa erikoiskortit haluttujen kommenttien päälle.
6. peli: Pelaajien hallussa olleet erikoiskortit pidettiin muilta pelaajilta piilossa.

Pidimme testauksen aikana itse kirjaa session kulusta ja kirjasimme ylös esimerkiksi joka kierroksella pelattujen korttien määrän kutakin pelaajaa kohden. Pelaajilla oli aina viisi korttia kädessä ja tehtävänä oli annetussa ajassa pelata näistä mahdollisimman monen kortin yhdistelmiä. Kuuden pelin aikana yksi pelaaja pelasi keskimäärin 4,6 korttia kerralla ja alhaisin pelattu korttimäärä on kolme korttia. Pystyimme tästä päättelemään, että viisi korttia on hyvä määrä, mutta toisaalta 4-5 kortin yhdistelmät olivat liian helposti saavutettavissa.

Emme keränneet pelaajilta lainkaan kirjallista palautetta pelin jälkeen, vaikka sääntöjen taakse oli taas kirjoitettu aiemmasta testauksesta tutut kysymykset (kts. s 35). Palautteen kerääminen jäi väliin ajan puutteen vuoksi, sillä osa testaajista joutui lähtemään ennakoitua aikaisemmin. Pelaamisen aikana kuitenkin puhuttiin paljon ja pelaajat antoivat meille suoraa palautetta sekä ehdottivat erilaisia pelitapoja.

Sääntöihin ei tehty tämän session seurauksena mitään huomattavia muutoksia, mutta väittelimme testauksen jälkeen keskenämme erikoiskorttien tarpeellisuudesta ja päätimme antaa niille vielä yhden mahdollisuuden. Ennen seuraavaa testausta pidettiin myös Off Topicin projektiryhmän tapaaminen 22.9.2011, jossa käsiteltiin Nelostuotteen antamaa tarjousta ja käytiin läpi peliin liittyviä ongelmakohtia.

3.1.3 Testaajina lautapeliharrastajat

Tavoitimme Lautapelit@Pori yhteisön yhden kevään testaukseen osallistuneen tutun kautta. Lautapelit@Pori on porilaisten lautapelaajien avoin yhteisö ja he kokoontuvat tietyin väliajoin yhdessä pelaamaan lautapelejä. Tiedot Off Topicin testaustilaisuuksista lähetettiin yhteisön Facebook-ryhmän kautta.

Porilaisten lautapeliharrastajien kanssa Off Topicia testattiin syksyn 2011 aikana yhteensä kolme kertaa. Halusimme tuotantovaiheeseen siirryttäessä ehdottomasti mukaan lautapeleistä enemmän tietäviä pelaajia. Testauksista kaksi järjestettiin syksyn niin sanotuilla ensimmäisillä säännöillä ja viimeinen testaus pidettiin vielä marraskuussa, kun säännöt muuttuivat radikaalisti. Harrastajia osallistui testauksiin yhteensä neljä ja otimme pelisessioihin mukaan myös muita pelaajia ryhmän täyttämiseksi.

Testauksista ei kerätty lainkaan kirjallista palautetta, vaan kaikki kommunikaatio tapahtui puhumalla pelaamisen aikana ja sen jälkeen. Viimeistä testausta varten teimme kylläkin kyselylomakkeen (taulukko 8), mutta pelitilanne eteni niin, ettemme kokeneet sen käyttämistä tarpeelliseksi. Alla esitellyn palautelomakkeen kysymykset on koottu pelisuunnittelija Katriina Heljakan *Hiljaisen tiedon pelikentällä - Lautapelisuunnittelu vuorovaikutusprosessina*⁹⁴ artikkelin pohjalta:

PELIKOKONAISUUS

- Mitä mieltä olet pelistä kokonaisuutena?
- Onko pelin mekaniikka toimiva, onko se helposti ymmärrettävä?
- Toimivatko pelin elementit suhteessa toisiinsa?

SÄÄNNÖT

- Ovatko säännöt yksinkertaiset ja riittävän selkeät?
- Mitkä kohdat säännöistä kaipaavat vielä parannusta? (Voit tehdä merkinnät suoraa sääntöpapereihin)

KORTIT

- Mitä kortteja pelistä mielestäsi puuttuu...

kommenteista:

aiheista:

profiileista:

⁹⁴ Heljakka 2010.

Taulukko 8: Suunniteltu palautelomake⁹⁵, jota ei kuitenkaan päästy kokeilemaan yhdessäkään testaustilanteessa.

Lautapeliryhmän testausta varten muotoilimme sääntöjen ulkoasun uusiksi. Tässä kohtaa aloimme ajatella pelin kulkua erilaisina vaiheina, jotka sisälsivät *esitiedot, valmistelut ja pelin kulun*. Mallia haettiin olemassa olevien lautapeliensä sääntövihoista. Säännöt jaettiin lopulta niin että ensin oli pelin idea muutamalla rivillä kuvattuna, sitten tähdillä merkityt pelin eri tasot ja pelipaketin sisältö, pelaajien määrä, ikä ja peliaika. Tämän jälkeen siirryttiin peliä varten tehtäviin valmisteluihin, eli korttien jakamiseen. Sitten kerrottiin vielä lyhyesti pelin idea, minkä jälkeen päästiin pelin kulkuun. Samaa mallia käytettiin myös pelin lopullisissa säännöissä, johon osiot oli otsikoitu nimillä *tavoite, valmistelut ja pelin kulku*⁹⁶.

Ensimmäinen lautapeliharrastajien testitilaisuus järjestettiin opiskelijatalo Saikun kahviossa 18.10.2011 ja paikalla oli vain kaksi pelaajaa. Pelasimme yhdessä muutaman erän ja suurin osa ajasta meni testaajien antamien neuvojen ja vaihtoehtoisia pelitapojen läpikäyntiin. Testaajat pitivät joidenkin erikoiskorttien ominaisuuksia taktikoinnin kannalta tarpeettomina ja lopulta kyseenalaistivat koko erikoiskorttien olemassaolon. Tilaisuuden lopuksi testaajat totesivat peli-idean olevan hyvä, mutta vaativan erittäin paljon muokkaamista.

Mikä teki lautapeliharrastajista mielestämme hyviä testaajia? Palaute perustui aikaisempiin lautapelikokemuksiin, ja tämä seikka teki palautteesta ja ehdotuksista helposti arvioitavia ja käyttökelpoisia. Lautapeliryhmän testaajat näkivät pelin mielestämme kokonaisuutena, sillä he ottivat parannusehdotuksissaan huomioon myös pelin muut elementit. Testaajat keskittyivät erityisesti pelimekaniikan läpikäyntiin ja antoivat eri elementeistä hyvinkin suoraa palautetta. Varjopuolena taas testaajat olivat niin sanottuja alan ammattilaisia ja ajattelivat asiaa mielestämme välillä ehkä liiankin monimutkaisesti, sillä pelistä ja sen säännöistä haluttiin ennen kaikkea yksinkertaiset ja nopeasti ymmärrettävät.

Tapasimme ryhmän vielä toisen kerran ennen sääntöjen muuttumista. Tällöin pelaamassa oli kolme henkeä, joista kaksi oli ollut mukana ensimmäisessä tapaamisessa. Tilaisuus oli pelaajien muiden menojen vuoksi lyhyt, mutta antoi meille juuri sen tarvittavan vahvistuksen pelimekaniikan vioista. Pelin kanssa aiemmin tekemisissä olleet ottivat pelin nopeasti haltuun, mutta uudella pelaajalla oli selkeitä

⁹⁵ Laadittu 24.11.2011.

⁹⁶ Kts. kappale 3.3.

vaikeuksia pelimekaniikan ja kommentoinnin kanssa. Peli ei tuntunut sujuvan toivotulla tavalla ja viimeistään tällöin tiesimme, että sääntöihin on tehtävä suuria muutoksia ennen tuotantoon siirtymistä.

3.2 Läpimurto pelimekaniikassa ja viimeiset testaukset

Lokakuussa järjestettiin pelin suhteen vain yksi projektiryhmän tapaaminen ja toinen lautapeliryhmän testauksista, mutta varsinaista suunnittelutyötä emme ehtineet toisen peliprojektin vuoksi tekemään lainkaan. Elokuussa tehtyjen suunnitelmien mukaan tarkoituksenamme oli kuitenkin saattaa peli tuotantoon marraskuun puoliväliin mennessä. Olimme aikatauluttaneet asiat niin, että tekisimme pelin valmiiksi marraskuun kahden ensimmäisen viikon aikana.

Lokakuussa pidetyn lautapeliryhmän toisen testauksen jälkeen meihin iski kuitenkin epätoivo ja suoranainen paniikki. Elettiin aivan lokakuun loppua ja peli oli suunnitelmissa saada vielä saman vuoden joulumarkkinoille. Suurimpina ongelmina olivat mielestämme edelleen keskustelutavan mielekkyys, pisteytys sekä taktikoinnin hankaluus ja sen suoranainen puuttuminen. Pelistä vaan tuntui meidän mielestä puuttuvan 'se jokin'. Muulle projektiryhmälle oli tästä huolimatta todennäköisesti välittynyt pelistä melko valmis kuva, sillä testaukset olivat menneet aina hyvin emmekä toisaalta mekään osanneet osoittaa sormella juuri sitä tiettyä sääntöjen ongelmakohtaa minkä perusteella peli ei mielestämme ollut valmis.

Ongelmien ratkaiseminen on luonnollinen osa pelisuunnittelua ja yksi tapa lähestyä niitä on käyttää mallina Horst Ritterin ja Melvin Webberin kehittämää kymmenkohtaista "wicked problems", eli pirulliset ongelmat, kaaviota⁹⁷.

Pelisuunnittelun näkökulmasta pirullisia ongelmia ovat lähestyneet Michael Mateas ja Andrew Stern teoksessaan *Build It to Understand It: Ludology Meets Narratology in Game Design Space*⁹⁸. Off Topicin suhteen pirullisista ongelmista täytyy syksyn suunnittelun osalta erityisesti neljä kohtaa, joita olen käsitellyt Mateaksen ja Sternin mallia hyväksikäyttäen:

- ***Ei ole olemassa lopullista määritelmää pirulliselle ongelmalle.***
Ratkaistavaa ongelmaa ei itse asiassa voi ymmärtää, ennen kuin siihen on keksinyt ratkaisun.

⁹⁷ Rittel & Webber 1973, 155-159.

⁹⁸ Mateas & Stern 2005, 7-8.

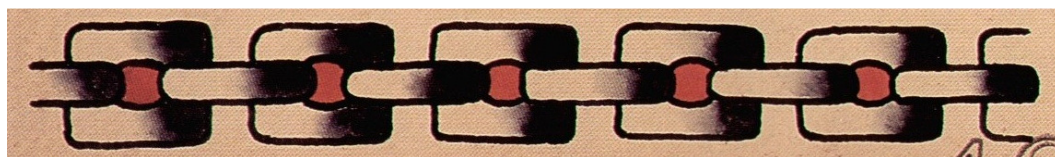
- Off Topicin kohdalla emme osanneet tarkasti sanoa, mikä pelissä oli vialla, vaan asiat kirkastuivat vasta kun uudet säännöt syntyivät.
- ***Ei ole yhtä tapaa päättää pirullinen ongelma.*** Koska ei ole olemassa yhtä ehdotonta ongelmaa, ei myöskään ole yhtä ehdotonta ratkaisua. Ongelman ratkaiseminen päättyy, kun aika tai resurssit loppuvat. Pelisuunnittelussa tämä tarkoittaa esimerkiksi sitä, että prosessi loppuu kun aika ja/tai käytössä olevat resurssit on käytetty ja pelisuunnittelijat tekevät ne kompromissit ja leikkaukset, jotka ovat tarpeen pelin saamiseksi markkinoille, kertoakseen sen olevan ”tarpeeksi hyvä” resursseihin nähden tai lopettaakseen projektin kesken.
 - Off Topicin suhteen annettu määräaika läheni uhkaavasti ja pelisuunnittelijoina tunsimme olevamme umpikujassa. Jälkeenpäin ajateltuna on mahdotonta tietää olisiko Off Topicin kohdalla lähdetty tuotantoon vain ”tarpeeksi hyvällä” pelillä.
- ***Pirullisten ongelmien ratkaisut eivät ole oikeita/väriä, vaan ennemminkin parempia/huonompia tai tarpeeksi hyviä/ei tarpeeksi hyviä.*** Koska ei ole olemassa yhtä määriteltyä ongelmaa tai sen päättymissääntöä, ei ole myöskään keinoa määrittää oikeaa ratkaisua.
 - Olisiko Off Topicin ensimmäinen sääntöversio sittenkin voinut toimia tai olisiko ollut olemassa vieläkin parempi ratkaisu pelissä ilmenneiden ongelmien ratkaisemiseksi.
- ***Jokainen pirullinen ongelma on pohjimmiltaan ainutlaatuinen.*** Pirullisiin ongelmiin ei ole sovellettavissa mitään ennalta määriteltyjä ratkaisumalleja. Suunnittelijan apuna voi olla tiettyjä nyrkkisääntöjä, mutta ongelman ja ratkaisun ymmärtäminen kokonaisuutena on aina ainutlaatuinen haaste. Pelisuunnittelussa tämä tarkoittaa sitä että jokainen peli sisältää omia ainutlaatuisia haasteitaan.
 - Off Topin ongelmien ratkaisuun yritettiin hakea mallia muista lauta- ja korttipeleistä sekä niissä käytetyistä toiminnoista, mutta emme kokeneet niitä kuitenkaan tarpeeksi hyviksi. Lopulta apu löytyi yllättäen yhdistelemällä keskustelupalstoilta, peleistä ja kuvapankeista löytyneitä elementtejä.⁹⁹

⁹⁹ Mateas & Stern 2005, 7-8.

Jälkeenpäin ajateltuna peli tuntui vielä lokakuun lopussa puolivalmiilta. Lähes koko syksy oli pyöritelty sääntöjen suhteen samoja ideoita ja peli tuntui jumittavan paikoillaan. Siitä puuttui yllätyksellisyys ja toisaalta jatkuvuus, jolloin kierroksen päättymisen jälkeen ei esimerkiksi ollut selvää miten pelin pitäisi jatkua.

Yllätyksellisyyteen taas vaikutti esimerkiksi taktikoinnin vähyytensä eivätkä pelaajat tuntuneet välittävän siitä mitä pakasta seuraavaksi tulee. Olimme ehkä myös luottaneet liikaa testaajien kykyyn ratkaista ongelmat, sillä vaikka he kyllä näyttivät meille ongelmakohdat, oli meidän tehtävänämmä loppukädessä keksiä niihin ratkaisut.

Marraskuun alussa palaset kuitenkin kirjaimellisesti loksahdivat paikoilleen, ja kotona tapahtuneen ideoinnin pohjalta syntyi lähes kokonaan uusi pelimekaniikka. Ajatus lähti liikkeelle keskustelupalstoista, siellä olevista viesteistä ja niiden muodostamista ketjuista. Ideoinnin ohessa Tuomas selaili tatuointeihin liittyviä kuvakansioita ja eteen tuli tatuoiija Sailor Jerry'n piirros kettimestä (kuva 10), jonka pohjalta syntyi idea korttien liittämistä toisiinsa niiden reunaan laitettavien värikoodien mukaan.



Kuva 10: Inspiraation lähteenä toiminut tatuoiija Sailor Jerry'n kuvakansiosta löytynyt kuva¹⁰⁰.

Luovasta ajattelusta ja ongelmaratkaisusta on kirjoitettu tutkimuksia monilta eri aloilta. Esimerkiksi Henri Poincarén mukaan matemaattisen alan luova prosessi jakautuu seuraavanlaisiin vaiheisiin. Ensin tulee alustava ongelman tutkimisen, jota seuraa rennompi henkisen levon jakso. Tämän jälkeen idea ongelman ratkaisemiseksi löytyy aivan huomaamatta, odottamattomasta paikasta ja määrittelemättömän aikana. Lopuksi ratkaisu tarvitsee vielä hiomista, tarkistuksia ja kehittämistä.¹⁰¹ Off Topicin suhteen ongelman ratkaisu löytyi juuri Poincarén mainitsemasta odottamattomasta paikasta, minkä jälkeen sitä alettiin hioa ja kehittää pidemmälle.

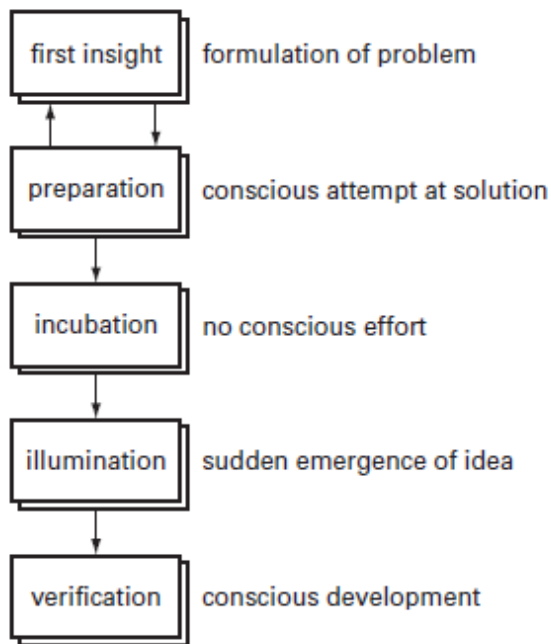
Toisenlaisen, hieman pidemmälle viedyn mallin luovaan prosessiin on kehittänyt George Kneller¹⁰². Bryan Lawson¹⁰³ on tarkastellut Knellerin mallia nimenomaan suunnittelun (design) näkökulmasta. Tässä mallissa vaiheet ovat ensimmäinen vilkaisu, valmistelu, itämisaika, valaistuminen ja vahvistus.

¹⁰⁰ Hardy 2005, 54.

¹⁰¹ Poincaré 1924.

¹⁰² Kneller 1965.

¹⁰³ Lawson 2005, 147-150.



Kuva 11: Knellerin ja Lawsonin esittämä luovan prosessin viisivaiheinen kuvio.

Yllä olevan kuvion mukainen malli pitää sisällään viisi vaihetta. Ensimmäinen vaihe sisältää ongelman tunnistamisen ja päätöksen ratkaista se. Suunnittelutilanteissa ongelma on harvoin selkeästi muotoiltu ja vaihe voi vaatia paljon työtä. Seuraava vaihe on valmistelu, joka sisältää huomattavia tietoisia ponnisteluja ratkaisun löytämiseksi. Tämän ja ensimmäisen vaiheen välillä on yleensä jonkin verran edestakaista liikettä, kun suunnittelijalle avautuu monia mahdollisia ratkaisumalleja. Tätä seuraa Poincarénkin kuvailema rauhallisempi itämisvaihe, jolloin kahden edellisen vaiheen tuloksena ihmismieli alkaa uudelleen organisoida aiempia tietoja ja tarkastella ongelmaa uudesta näkökulmasta. Seuraavaksi tulee valaistumisen vaihe. Prosessin päättää vahvistuksen vaihe, jossa ideaa testataan, hiotaan ja kehitetään.¹⁰⁴

On tärkeää ymmärtää, miten ja miksi pelin eri elementit muokkaavat pelaajan käyttäytymistä. Pelin eri elementtejä ei vain voi heittää yhteen ja olettaa niiden sopivan siihen, vaan pelisuunnittelijan on jatkuvasti ajateltava sitä pelikokemusta, joka pelaajille halutaan välittää ja luoda systeemi, joka näitä tuottaa. Peli on interaktiivinen rakennelma, joka vaatii pelaajaa taistelemaan kohti maalia.¹⁰⁵

Off Topicin uuden idean kehittämistä jatkettiin kokeilemalla tällä mekaniikalla pelaamista piirtämällä olemassa olevien kommenttikorttien jokaisen reunaan värilliset pallot (kuva 12). Keskenämme suorittama peli-idean testaaminen tuntui heti toimivalta, sillä nyt kaikki pelin toiminnot linkittyivät osaksi toisiaan, ja ne pystyi näin ollen

¹⁰⁴ Lawson 2005, 147-150.

¹⁰⁵ Costikyan 2002, 20-21.

esimerkiksi perustelemaan säännöissä helpommin. Aiemmin muun muassa ongelmalliset erikoiskortit saatiin osaksi taktikointia ja niillä oli pelin kulun kannalta todellinen tarkoitus. Uusi pelitapa myös paransi pelaajien välistä vuorovaikutusta, teki pelistä hauskemman ja jopa pelin nimeksi keväällä valittu Off Topic oli nyt paremmin perusteltu. Aloimme pelaamisen ohessa miettiä uusien sääntöjen tarkempaa sisältöä ja mitä vanhan mekaniikan elementtejä täytyisi nyt muuttaa tai jopa poistaa. Pelaajalla olisi nyt kädessään aina viisi korttia, mutta kortit pelataan yksi kerrallaan.

Kommentoinnissa taas tulisi ottaa huomioon pelipöydällä kortin vieressä olevat aiemmat kommentit. Uusi mekaniikka ratkaisi monta ongelmaa kerralla, toi peliin uutta haastetta ja siltikin yksinkertaisti sääntöjä huomattavasti. Pisteytystä ei enää tarvittaisi, pelilauta muodostuu itsestään ja pelin myöhäisempi tuunaaminenkin olisi entistä helpompaa.



Kuva 12: Ensimmäinen värikooditestausta, joka tehtiin suoraa vanhan prototyypin päälle värikynillä.

Jatkoimme ideointia säännöistä varsinaisiin kortteihin ja mietimme, miten profiilit ja erikoiskortit sopivat mukaan uuteen mekaniikkaan. Ajattelimme ensin, että myös profiilit voisi värittää osaksi pelilautaa, mutta päätimme pitää ne edelleen erillisenä osana peliä, jolloin pelaajat voivat halutessaan jättää niiden roolin vähemmälle tai jättää kokonaan pois. Erikoiskorttien kohdalla mietimme mitkä toiminnot ovat tarpeellisia ja antavat eniten taktikoinnin mahdollisuuksia. Erikoiskorteiksi valikoituivat nopean päätöksenteon pohjalta *trollaus*¹⁰⁶, *moderointi*¹⁰⁷ ja *spämmäys*¹⁰⁸. Trolli-kortti sopii mihin kohtaan tahansa, sillä minkä tahansa oikeankin keskustelupalstan viestiketjua voi

¹⁰⁶ Trolli on henkilö tai keskusteluviesti, jonka tarkoituksena on provosoida ja häiritä muita keskustelijoita.

¹⁰⁷ Moderaattori on Internetissä käytävän keskustelun asiallisuutta valvova henkilö.

¹⁰⁸ Spämmi, eli massapostitus, spämmääjä lähettää paljon turhia ja toistuvia viestejä.

trollata. Moderoimalla pelaaja taas pääsee muokkaamaan keskusteluketjua poistamalla sieltä haluamansa kommenttikortin ja asettamalla oman korttinsa poistetun tilalle. Kortin tuoma etuasema oli kuitenkin loppujen lopuksi sen verran ylivoimainen, että moderointi-korttien määrä vähennettiin viimeisen testauksen jälkeen kolmeen. Spämmi-kortilla pelaaja pystyy pelaamaan kaksi korttia kerralla. Lopullisessa pelissä kaikki erikoiskortit tehtiin värikoodeiltaan sellaisiksi, että ne sopivat mihin tahansa kohtaan pelilaudalla.

Ideoinnin jälkeen lähetimme muulle projektiryhmälle 7.11.2011 viestin, jossa selitimme, millainen tilanne pelin kanssa oli. Olimme tätä ennen saaneet pelivalmistajalta tarkemman tuotantoaikataulun ja meille selvisi, että ehtiäksemme pelin kanssa edes jotenkuten joulumarkkinoille, olisi sen pitänyt olla vedoksien hyväksymistä vaille valmis marraskuun puoliväliin mennessä. Ehdotimme muulle projektiryhmälle pelituotannon siirtämistä tammikuun painoaikatauluun, mikä tarkoittaisi pelin julkaisun siirtymistä helmikuulle 2012. Tämä antaisi kuitenkin meille lähes kaksi kuukautta lisäaikaa tehdä säännöt uusiksi ja testata peliä vielä kunnolla. Emme tässä vaiheessa myöskään tienneet, miten paljon työtä pelin grafiikat teettäisivät, sillä alkuperäisessä suunnitelmassa grafiikat oli tarkoitus tehdä valmiiksi alle kahdessa viikossa. Kerroimme projektiryhmälle lähettämässämme sähköpostissa uusista säännöistä seuraavasti:

Uskoisimme, että peli alkaa nyt olla sellaisessa muodossa, että siinä yhdistyy spontaani keskustelun hauskuus, mutta myös pelaamisen ilo, eli pelissä on mukana taktikointi ja jopa itsestään muotoutuva pelilauta.¹⁰⁹

Aikataulun muuttumiseen suhtauduttiin ryhmässä ensin hieman huolestuneesti ja harmiteltiin joulumarkkinoiden menettämistä, mutta muuttunut tilanne kuitenkin meidän onneksemme silti hyväksyttiin ja kehoitettiin tekemään peli loppuun kaikessa rauhassa. Pääasia oli kuitenkin, että saataisiin aikaiseksi hyvä tuote¹¹⁰. Esittelisimme uuden pelimekaniikan muulle ryhmälle seuraavaksi viikoksi sovitussa tapaamisessa.

¹⁰⁹ 7.11.2011 projektiryhmälle lähetetty sähköposti.

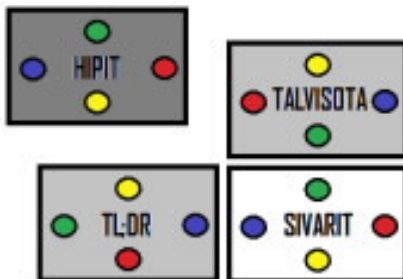
¹¹⁰ Petri Saarikosken sähköpostiviesti 7.11.2011.



Kävimme kuvaamassa pelipaketin kansikuvan Meri-Porin lukiolla 10.11.2011. Kansikuvan idea lähti mielikuvasta, jossa pelin eri hahmot istuvat pelipöydän ääressä ja keskustelevat kiivaasti annetusta aiheesta. Valitsimme kuvauskohteeksi Meri-Porin lukion ilmaisutaidonryhmän, sillä olimme tehneet aiemmin yhteistyötä heidän kanssaan. Lähetimme ryhmän ohjaajalle sähköpostilla muutamia ehdotuksia valittavista hahmoista, mutta jätimme viimeisen päätäntävällän heille. Saimme kuvattavaksi neljä hahmoa: maajussin, nörtin, urheilijan ja taiteilijan. Hahmoja kuvattiin sekä yhdessä että erikseen. Lisäksi heillä oli mukanaan hahmoon liittyviä esineitä. Valmiin pelin kannessa käytettäväksi kuvaksi valittiin lopulta otos, jossa kolme hahmoista hyökkää kannettavan tietokoneen alle piiloutuneen nörtin kimppuun (vasemmalla). Kuvia käytettiin myös osana sääntövihon kuvitusta.

Kuva 13: Kansikuvaksi valittu kuva. Kuvassa Meri-Porin lukion ilmaisutaidon ryhmäläisistä Lari Stenroos (vas.), Jonna Vaahtera, Mikko Lindroos ja Oskari Penttilä (alh.). Kuvaaja Jari Sinkkonen.

Seuraava projektiryhmän tapaaminen pidettiin 16.11.2011 ja olimme tätä varten tehneet uutta pelimekaniikkaa noudattavan sääntöhahmotelman. Sääntöjen kansilehti sisälsi pelin kehitykseen liittyvää tietoa ja maininnan mukana olleista yhteistyökumppaneista. Uudenlainen vihkomainen asettelu oli selkeä askel tuotantovaiheen sääntövihkoa kohti. Pelitilanteita havainnollistettiin esimerkkikuvien avulla (kuva 14). Pelitilanteiden kuvitusta käytettiin hyväksi myös Riikka Turtiaisen ja Sari Östmanin Peili-lehteen kirjoittamassa artikkelissa¹¹¹.



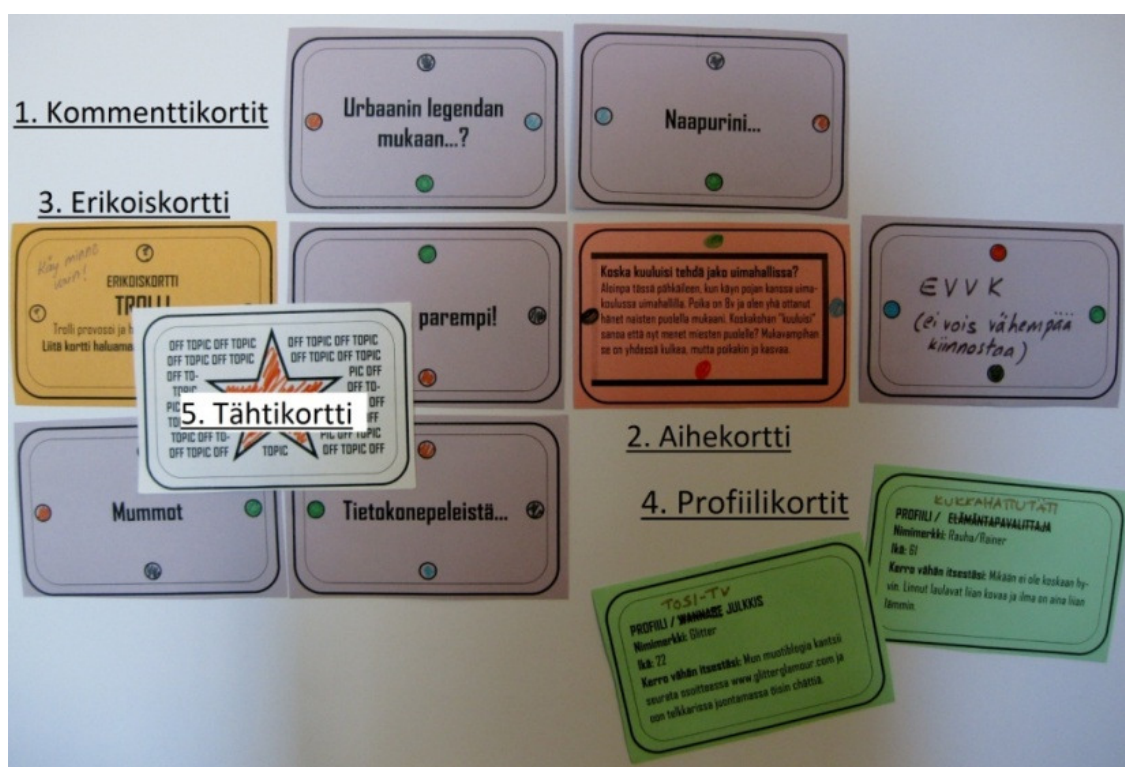
Kuva 14: Peliä hahmottava esimerkkikuva 8.11.2011 tehdyistä säännöistä.

Uutta sääntöversiota varten olimme ideoineet peliin lisäominaisuuden, jossa kaikille profiileille annetaan ensimmäisen kierroksen alussa tietyt aloituskortit. Tällä pyrittiin

¹¹¹ Turtiainen & Östman 2012.

helpottamaan pelin kulkua ja sitomaan profiilit kiinteämmäksi osaksi peliä. Sääntövihon takakanteen laitoimme listan profiileista ja niiden alle kuhunkin profiiliin kuuluvat kolme kommenttikorttia. Profiileihin linkitetyistä kommenttikorteista oli ollut puhetta jo yliopisto-opiskelijoiden testauksen aikana. Idea herätti muussa projektiryhmässä keskustelua, ja listauksen tarpeellisuutta pohdittiin pitkään. Tiettyjen profiilien ja niihin liittyvien korttien yhdistelyä pidettiin vaarallisena. Jälkeenpäin ajateltuna profiilien ja tiettyjen korttien yhdistäminen ei ehkä ollut tarpeellista, sillä viimeisen testauksen myötä pystyimme toteamaan, että profiilien ottaminen mukaan kommentointiin helpottui, kun kommentoitavana oli viiden kortin sijaan vain yksi kortti.

Pelistä tehtiin seuraavaksi viikoksi uusi prototyyppi (kuva 15). Kortit tehtiin oikeiden pelikorttien kokoisiksi, sillä halusimme kokeilla miten esimerkiksi pitkät aiheet mahtuvat valmiisiin kortteihin. Korttipohjia tehdessä piti myös miettiä, montako erilaista yhdistelmää neljästä väristä saa aikaiseksi ja laskujen jälkeen määräksi saatiin 24 erilaista korttipohjaa. Erilaisten yhdistelmien laskeminen oli mielestämme tärkeää, koska tällöin saisimme aikaiseksi mahdollisimman tasapainoisen pelipakan ja pelaajien kädessä olevat kortit sopivat mahdollisimman moneen paikkaan.



Kuva 15: Viimeinen prototyyppi ennen tuotantovaihetta. Peliä testattiin tällä prototyypillä kolmesti.

Kommenttikortteja oli tässä vaiheessa pakassa vain noin 50 ja olimme arvioineet toimivan pelin vaativan sata erilaista värikooditettua korttia. Painopaikka taas halusi täysiä 55 kortin pakkoja, joten päätimme käyttää kommenttikortteihin kaksi kokonaista

pakkaa, mikä tarkoitti erikoiskorttien kanssa yhteensä 110 korttia. Prototyypin teon aikana kiinnitimme taas huomiota korttien kieliasuun¹¹², ja lajittelimme kortit testausten perusteella helppoihin ja vaikeisiin. Lajittelun jälkeen huomasimme, että helpoissa korteissa oli kaksi tekijää: ne olivat joko lyhenteitä tai selkeitä lauseen osia. Tämän vuoksi päätimme muotoilla suurimman osan vanhoista korteista uusiksi laittamalla ne osaksi lauseen alkua tai loppua. Esimerkiksi *armeija*-kortista tuli *armeijassa on...* ja *urbaani legenda* -kortti muutettiin *urbaanin legendan mukaan...* muotoon. Testausten perusteella toimenpide helpotti korttien käyttöä ja nopeutti pelin kulkua. Keräsimme prototyypin teon yhteydessä myös kasan uusia kortteja käyttämällä apuna Internetin keskustelupalstoja sekä sanomalehtien mielipide- ja tekstiviestipalstoja. Lisäksi muu projektiryhmä lähetti kymmenkunta uutta lyhennettä kommenttikortteja varten. Kommenttikorttien lisäksi peliin tarvittiin reilusti lisää profiili- ja aihekortteja, mutta näiden keksiminen tapahtui vasta tuotantovaiheen loppupuolella.

Off Topicin viimeiset testaukset pidettiin marraskuun lopulla. Ensin pelaamaan kutsuttiin pelin kanssa aivan sen alkuvaiheessa mukana olleita *Sosiaalisen median nousu ja tuho* -kurssin osallistujia, joista ei kuitenkaan kukaan päässyt paikalle. Testaustilaisuus muuttuikin sääntöjen oikolukemiseksi paikalle saapuneiden projektiryhmäläisten ja parin muun vapaaehtoisen kesken. Kävimme kahden tunnin ajan läpi pelin sääntöjä ja niiden loogista etenemisjärjestystä. Kommentointi keskittyi pääasiassa tiettyjen kohtien muotoiluun ja vielä avoimena olleiden ongelmakohtien ratkaisemiseen.

Lisäksi kävimme tilaisuuden lopuksi pelimekaniikan vielä läpi yhdellä testipelillä, jossa keskityttiin vain korttien asetteluun ja varsinainen kommentointi-ominaisuus jätettiin kokonaan pois. Näin saatiin testattua pelilaudan muodostuminen, korttien sopiminen yhteen ja mahdollisten pattitilanteiden syntyminen. Tämän nopean pelin aikana ei tullut kuin kerran eteen tilanne, jossa pelaajan kädestä ei löytynyt pöydälle sopivaa korttia. Tilanteen välttämiseksi päätettiin tuotantovaiheen lopussa lisätä joihinkin kortteihin enemmän jokeri-värikoodeja¹¹³. Myös sääntöihin lisättiin kohta, jossa pelaaja saa nostaa pakasta vielä yhden kortin ja jos tämäkään ei sovi minnekään, siirtyy vuoro seuraavalle pelaajalle. Lisäksi tapaamisen aikana testattiin voiko peliä pelata vain kahdella pelaajalla ja lopulta pelin pelaajamääräksi arvioitiin 2–6. Toinen ratkaistava ja tärkeä asia oli pelilaudan suunta, sillä kortteja pystyisi periaatteessa asettelemaan niin että

¹¹² Kortteja muokattiin ensimmäisen kerran jo keväällä, kts. kappale 2.2.

¹¹³ Joidenkin korttien yksi värikoodi sopii mihin tahansa kohtaan pelilaudalla.

korttien teksti on sekä oikein että väärinpäin. Myös sitä pidettiin projektiryhmäläisten keskuudessa ensi alkuun ongelmana, että pelilauta muodostuu parhaiten luettavaksi vain pöydän toisella puolella istuville ja toiset joutuvat lukemaan kortteja väärin päin. Toisaalta tilanne oli ollut tällainen koko pelin elinkaaren ajan. Pohdimme tekstien laittamista kortteihin molemmin päin, mutta lopulta totesimme, ettei lukeminen ole ongelma, koska kyseessä on korkeintaan vain muutama isolla fontilla kirjoitettu sana ja reunoissa olevat värikoodit kääntyvät molempiin suuntiin. Viimeisiin sääntöihin laitettiin tilannekuvalla varustettu kohta, jossa neuvotaan käyttämään kortteja vaakasuunnassa ja vain yhteen suuntaan luettavasti.

Peliä päästiin vielä testaamaan kunnon pelisessiolla 29.11.2011 opiskelijatalo Saikulla, kun paikalle kutsuttiin edellisestä testauksesta poisjääneet sekä aiemmin testauksessa käytetyn lautapeliryhmän edustajat. Paikalla oli kuusi pelaajaa ja tilaisuus kesti noin kaksi tuntia. Yksi lautapeliryhmäläisistä totesi heti säännöt nähtyään, että nyt näyttää paljon paremmalta. Pelitilaisuuden aikana pelattiin useita testipelejä aina hieman muunnelluilla säännöillä. Pelaajat kiinnittivät ensimmäiseksi huomiota erikoiskorttien määrään pakan kokoon suhteutettuna. Esimeriksi moderaattori-kortin saaminen kaksi kertaa peräkkäin takasi pelaajalle lähes automaattisesti voiton. Saadun palautteen perusteella erikoiskorttien määrää vähennettiin reilusti. Testauksen loppupuolella pelattiin vielä paikallaolijoiden ehdotuksesta peli, jossa viestiketjujen pituus rajattiin seitsemän kortin mittaiseksi. Tämä pelimuoto todettiin kuitenkin melko hankalaksi ja ajateltiin laitettavaksi pelin sääntövariaatioihin, joita koottaisiin Off Topicin blogiin pelin julkaisun jälkeen. Lisäksi aivan lopuksi pelattiin peli, jossa seuraavan kortin on tultava aina edelliseen korttiin kiinni. Ajatuksena tässä oli nimenomaan aikaisempaan viestiin vastaaminen. Peli kuitenkin tuntui rajoittuvan tiettyyn aiheeseen, eikä siis pelin nimen mukaista aiheesta poikkeamista enää tapahtunut. Testauksesta saatu suullinen palaute oli pelkästään positiivista ja tilaisuuden jälkeen uskalsimme siirtyä viimeiseen vaiheeseen.

3.3 Tuotantovaihe

Marras- ja joulukuun 2011 aikana pidimme pelistä useita kokouksia muun projektiryhmän kanssa. Kävimme tällöin yksityiskohtaisesti läpi peliin tulevia kommenttikortteja, aiheita, profiileja ja sääntöjä sekä tuotantoon liittyviä seikkoja. Pelin aihe-korteista poistettiin muutamia yksityiskohtia ja keskustelupalstojen nimistä päätettiin luopua kokonaan. Profiileja tarkasteltiin enemmänkin kokonaisuutena ja niistä

etsittiin puutteita ja päällekkäisyyksiä, minkä jälkeen profiilien yleisnimiä ja nimimerkkejä muutettiin niiden erottelemiseksi. Lisäksi joitakin profiileja pehmennettiin liiallisen kärjistämisen välttämiseksi.

Koko suunnitteluprosessin aikana korttien sisältöön tehtiin muun ryhmän toimesta kuitenkin mielestämme melko vähän korjauksia, lisäyksiä ja poistoja. Muokkaaminen liittyi yleensä vain johonkin pieneen muotoiluseikkaan. Toisaalta jotkut ehdotetuista korteista eivät koskaan päätyneet yhteenkään pakkaan asti. Tällaisia olivat muun muassa sensuuri-, imho-, tissit-, Israel-, retardi-, firman pikkujoulut-, telaketjufeministi- ja Hitler-kortit. Tiettyjen profiilien yleisnimityksiä myös pohdittiin pitkään ja aiemmin mainittuina pehmennyksinä muutettiin muun muassa hullu kylähulluksi, maanviljelijä maajussiksi ja yh-vanhempi yksinhuoltajaksi. Kyselimme myös testausten aikana pelaajilta ehdotuksia uusiksi korteiksi. Näiden ehdotusten suhteen käytimme aina omaa harkintakykyä ja otimme ideoista käyttöön ne, jotka sopivat mielestämme parhaiten mukaan.

Rajan vetäminen arkaluontoisten ja jopa tabuina pidettyjen aiheiden välille oli pelin luonteen ja toisaalta julkaisijan vuoksi välillä hankalaa ja ristiriitaista. Asiasta ei koskaan suoranaisesti keskusteltu projektiryhmän kesken suunnitteluprosessin aikana. Keskustelupalstojen luonteeseen toki kuuluu tietynlainen sensuuri, mutta toisaalta verkkokeskustelu mielletään usein avoimeksi ja anonymiteetin vuoksi hyvinkin suoranasaiseksi. Ensimmäisiä päätöksiä näiden rajanvetojen suhteen jouduttiin tekemään kieliasuun ja erityisesti kiroiluun liittyen jo ensimmäisen prototyypin aikana. Tällöin pakan ainoa kiroiluun liittyvä kortti on ”KVG - kato v*ttu googlesta”-kortti, jossa kirosana päätettiin sensuroida tähtimerkillä. Toisaalta testitilanteissa pelaajat käyttivät aina sanan sensuroimatonta versiota ja jopa painottivat¹¹⁴ siinä olevaa kirosanaa. Toisena esimerkkinä rajanvedosta on pakasta löytyvä ”Aseet”-kortti, joka melkein päätyi vahingossa esimerkkikorttina pelipaketin kanteen asti, kunnes se sieltä vedosvaiheessa poistettiin. Toisaalta taas profiilien luonnehdinnat ovat humoristisia, mutta kuitenkin melko suoria kärjistyksiä, eikä niiden muotoiluun puututtu oikeastaan lainkaan.

Varsinainen tuotantovaihe aloitettiin sääntöjen teolla. Lähetimme joulukuun alussa muulle projektiryhmälle säännöt ja esittelytekstit oikoluettavaksi. Kolmen

¹¹⁴ Huomio aivan ensimmäisestä lukiolaisten testauksesta.

oikolukukierroksen jälkeen säännöt olivat valmiit lähetettäväksi Nelostuotteen pelikehittäjälle, joka oli luvannut auttaa meitä sääntöjen viimeisten viilausten kanssa.

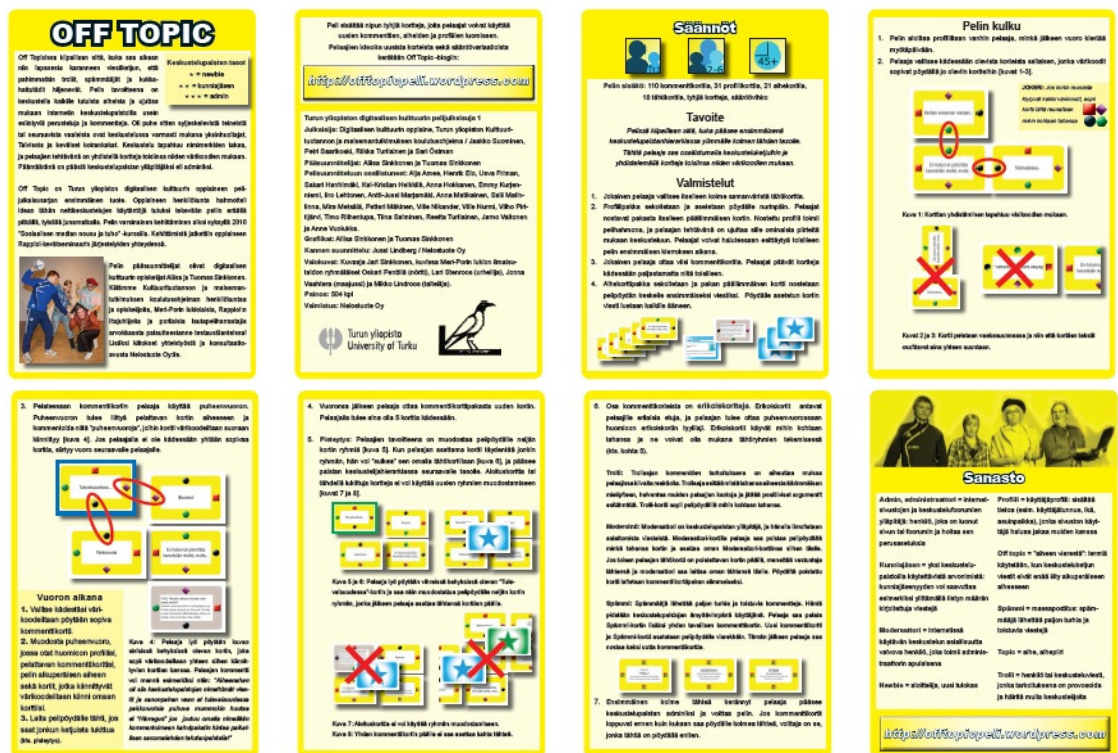
Aloitimme tämän jälkeen työt korttien ulkoasun kanssa. Olimme jo aiemmin kyselleet Nelostuotteelta neuvoja grafiikoiden suhteen ja saimmekin kaivattua konsultaatioapua sekä tuotesuunnittelupäälliköltä että graafikolta. Lähetimme heille sähköpostia, jossa selitimme mitä kortteja peliin on tulossa ja kysyimme miten grafiikoiden kanssa kannattaisi tässä tapauksessa toimia. Saimme heiltä vinkkejä muun muassa taitto-ohjelman käyttöön sekä neuvoja fontteihin ja korttien väritykseen liittyen. Lisäksi graafikko opasti meitä korttien koodipallojen värien valinnassa sekä miten niissä täytyisi ottaa myös värisokeat huomioon. Tämän vuoksi graafikko ehdottikin värikoodien lisäksi käyttäväksi erilaisia muotoja värejä kuvaamaan. Pelin painattajina he hoitaisivat itse pelipaketin pakolliset turvallisuusmerkinnät sekä mahdollista kaupallista myyntiä varten tarvittavan EAN-koodin pelipakettiin.

Aloitimme seuraavaksi InDesign taitto-ohjelmaan perehtymisen. Ohjelma oli entuudestaan jonkin verran tuttu, mutta perusteellisempi uusiin ominaisuuksiin tutustuminen oli tarpeen, sillä Nelostuotteen graafikon ohjeet sisälsivät elementtejä, joita emme olleet aiemmin käyttäneet. Ensi töiksemme laskimme erilaisten korttien, taustakuvien ja tyhjien korttien määrän sekä niiden jakautumisen täysiin 55 kortin pakkoihin. Korttien teko oli erittäin pikkutarkkaa työtä eikä virheisiin ei ollut varaa. Värikoodien muodoiksi valikoitui neliö, ympyrä, kuusikulmio ja pystyneliö sekä väreiksi musta, violetti, vihreä ja punainen. Värien suhteen kiinnitimme erityisesti huomiota niiden erottamiseen toisistaan, sillä testauksien aikana erityisesti sininen ja vihreä väri menivät usein sekaisin. Aihe- ja profiilikortit muotoiltiin samalla tyyllillä, mutta eri pohjavärejä käyttäen. Aihekorttien kohdalla ongelmana oli suuren tekstimäärän mahduttaminen pieneen tilaan ja joitakin aiheita jouduttiin lyhentämään huomattavasti. Lisäksi jokaiselle korttiryhmälle suunniteltiin taustapuoli ensimmäisessä prototyypissä käytetyn idean¹¹⁵ pohjalta.

Korttien alkuun saattamisen jälkeen palasimme sääntöjen pariin. Varmistimme painotalosta mihin kokoon pelipaketin säännöt tulevat ja saimme alustavaksi ohjeeksi koon A5 ja malliksi haitarin. Säännöt hahmoteltiin samaan keltaiseen väriin kuin pääosa korteistakin (kuva 16). Etusivulle laitettiin pelin esittely ja pelin tarkemmat tiedot. Seuraavat viisi sivua varattiin säännöille, jotka jaettiin osioihin *tavoitteet, valmistelut ja*

¹¹⁵ Kts. kuva 5.

pelin kulku. Eri pelitilanteet haluttiin hahmottaa pelaajalle mahdollisimman yksinkertaisesti ja tässä käytettiin apuna pelitilanteista tehtyjä kuvia. Nelostuotteen pelikehittäjän antamien vinkkien pohjalta upotimme sääntöihin vielä loppuvaiheessa erillisen laatikon, joka kertoo pelaajalle kolmella yksinkertaisella kohdalla mitä vuoron aikana tapahtuu. Sääntövihon loppuun koottiin vielä sanasto, jossa peliin oleellisesti liittyvät termit selitetään mahdollisimman yksinkertaisesti. Sanastosta jätettiin kuitenkin pois muun muassa yksittäisissä kommenttikorteissa olevia termejä, koska ne oli yleensä selitetty varsinaisessa kortissa.



Kuva 16: Valmiit säännöt.

Pelistä järjestettiin tässä vaiheessa vielä yksi pienimuotoinen testaus, kun laitoksen opiskelija Saara Ala-Luopa käytti pelin viimeistä prototyyppiä osana Turun ammattikorkeakoulun digitaalisen kulttuurin kurssia 12.12.2011. Emme olleet itse paikalla seuraamassa pelisessiota, mutta Ala-Luopa lähetti meille sähköpostitse joitakin pelaajien kommentteja pelistä:

Korteissa voisi olla samaa väriä esim. kahdesti, erikoiskortteja voisi olla enemmänkin, jonkinlainen superkortti per profiili olisi hyvä (kortti joka pelastaa tilanteen kuin tilanteen, profiilille tyypillinen) sekä profiileja voisi olla vähemmän, niitä voisi vielä terävöittää ja kuva olisi myös kiva. ¹¹⁶

¹¹⁶ Sähköposti 12.12.2011.

Peli oli kuitenkin tässä kohtaa jo melko valmis eikä kaikkiin palautteen kohtiin voitu enää reagoida. Toisaalta, jos saatu palaute olisi sisältänyt selkeitä virheitä, olisi ne pystytty vielä korjaamaan. Ensimmäinen parannusehdotus oli kuitenkin jo huomioitu, kun erikoiskorttien lisäksi myös joihinkin tavallisiin kommenttikortteihin laitettiin monivärinen ”jokeri” yhteen reunaan lisäämään kortin sijoitusmahdollisuuksia pelipöydällä. Kuvia profiilikortteihin olivat toivoneet myös syksyn ensimmäiset testaajat, mutta resurssit ja aikataulut eivät enää loppuvaiheessa riittäneet näin monen kuvan tekemiseksi, joten kaikkiin profiilikortteihin laitettiin sama anonyymi hahmo.

Nelostuotteen graafikko suunnitteli varsinaisen pelipaketin (kuva 1), sillä emme uskoneet omien taitojemme riittävän tähän. Toimitimme kannen tekijälle muutaman Meri-Porin lukiolla otetun kuvan (kuva 13) sekä joitakin asiasanoja ja lausahduksia, joita kannessa voisi käyttää. Saimme pelipaketin ensimmäisen vedoksen kommentoitavaksi joulukuun puolivälissä, minkä jälkeen teimme siihen muutamia muutoksia.

Saimme viimeiset grafiikat valmiiksi vuoden loppuun mennessä ja toimitimme kaikki aineistot eteenpäin heti tammikuun 2012 alussa. Sääntövihon kanssa sattui kuitenkin vielä niin, että sinne oli jäänyt virheellinen pelin verkkosivun osoite. Meillä ei ollut tästä osoitteesta mitään tietoa ja olimme mallin vuoksi laittaneet sääntöihin itse keksimämme osoitteen. Virhe kuitenkin huomattiin ajoissa ja se saatiin korjattua ennen sääntöjen painamista.¹¹⁷

¹¹⁷ Keskustelu käytiin digitaalisen kulttuurin henkilökunnan Facebook-ryhmässä.



Kuvat 17 ja 18: Valmiin pelin kortit, molempiin kuvaan erittelyt.

Peli lähti painettavaksi viimeisten vedosten hyväksymisen jälkeen 13.1.2012. Pelipaketit olivat noudettavissa helmikuun alussa ja julkistamistilaisuus pidettiin yliopistokeskuksen aulaassa järjestetyssä ystävänpäivän tilaisuudessa 14.2.2012.

4. Lopuksi

Tutkimuksen tarkoituksena oli kuvailla keskustelupalstoja simuloivan korttipeli Off Topicin vaiheita etenkin pelitestauksen ja meidän pelisuunnittelijoiden näkökulmasta. Meidän osaltamme yli vuoden mittainen prosessi lähti käyntiin jo aiemmin muualla syntyneen idean tuottamisesta ensin seminaarin iltaohjelmaksi ja sitten painettavaksi korttipeliksi. Nämä kaksi vaihetta erosivat päämääriltään toisistaan, mutta työskentelytavat pysyivät koko ajan suhteellisen samoina, sillä molemmissa vaiheissa peliä testattiin useaan otteeseen, syntyi monia toisistaan kehittyneempiä prototyyppejä sekä uusia sääntöversioita. Toisaalta tuotantoon kehitettävän pelin suhteen testausten luonne muuttui jonkin verran vakavammaksi, kun päämääränä oli tehdä takuuvarmasti toimiva peli.

Peliä testattiin virallisesti 8 kertaa, minkä lisäksi testaajina toimivat myös oman projektiryhmämme jäsenet ja me itse. Osassa testaajina toimivat oman suunnitteluryhmämme jäsenet, mutta suurimmassa osassa testaajina olivat pelin ulkopuoliset ryhmät. Testauksilla haettiin vastauksia pelissä kulloinkin olleisiin ongelmiin ja aukkokoihtui. Testausten aikana syntyneiden muistiinpanojen, omien havaintojen ja pelaajien antaman palautteen perusteella peliä muokattiin seuraavaa testausta ja lopulta tuotantoon saatettavaa peliä varten.

Tuotantovaiheessa myös pelisuunnittelun ongelmat lisääntyivät ja jouduimme tekemään töitä niiden ratkaisemiseksi. Jälkeenpäin niitä on ollut hyvä tarkastella ongelmaratkaisun, luomisprosessin ja pirullisten ongelmien kautta. Toisaalta meitä on koko ajan ohjannut eteenpäin vahva usko omaan intuitioon pelisuunnittelijoina, joka on pohjautunut aikaisempiin kokemuksiin siitä mikä toimii ja mikä ei.

Osa näistä ongelmista oli pienempiä, kuten pelaajamäärän tai korttien asetelusuunnan määrittäminen. Isommat ongelmat taas olivat pelisuunnittelussa mukana lähestulkoon koko prosessin ajan. Näitä olivat muun muassa tasapainon löytäminen sattuman ja pelaajan taitojen välille, peliin toivottujen ominaisuuksien kuten profiilien saaminen luontevaksi osaksi peliä, puheen syntymisen vaivattomuus ja sääntöjen ymmärrettäväksi tekeminen. Merkittävin askel pelimekaniikan suhteen tapahtui aivan projektin loppusuoralla, kun uusi pelimekaniikka syntyi testausten perusteella huomattujen ongelmien kasautumisen ja oman panikointimme jälkeen aivan yllättäen.

Off Topicin suunnittelu jakautuu selkeästi aiemmin mainittuihin kahteen vaiheeseen. Tutkimuskysymyksen liittyivät erityisesti pelitestauksen vaikutuksiin, jotka näkyivät eniten pelin sääntöihin sekä prototyyppeihin tehdyissä muutoksissa. Ilman testauksia emme olisi saaneet mistään vastakaikua kehittelemillemme ideoille ja sääntövariaatioille. Itse pelitestausten organisointi ei muuttunut prosessin aikana, mutta kiinnitimme syksyllä enemmän huomiota testaajien valintaan, sillä halusimme testauttaa peliä mahdollisimman erilaisilla ryhmillä, jotka myös vastaisivat valmiin pelin kohderyhmää.

Off Topicin kehityskaari (liite 1) ei välttämättä ollut sieltä perinteisimmästä päästä. Lautapelien suunnittelija Katriina Heljakan mukaan suunnitteluprosessi etenee useimmiten näin:

1. Peli-idean syntyminen / Coming up with a game idea.
2. Mekaniikan suunnittelu / Designing the mechanics.
3. Sääntöjen kirjoittaminen / Writing the rules.
4. Pelimateriaalien suunnittelu / Designing the materials for the game.
5. Materiaalien visualisointi (pelilauta, osat, sääntövihko) / Visualizing the materials for the game (board, components, rules sheet)
6. Pelipaketin ja visuaalisen ilmeen suunnittelu / Designing the package materials and visual look.
7. Prototyypin teko / Making the prototype.
8. Pelin testaaminen kohderyhmällä / Testing the game with the right target group.
9. Viimeisten muutosten tekeminen prototyyppiin / Making final adjustments to the prototype.
10. Pelin tarjoaminen julkaisijalle / Offering (or pitching) the game idea to a publisher.¹¹⁸

Järjestyksestä näkyy, että vaiheet 1-9 tapahtuvat ennen kuin on edes varmaa että pelistä tulee oikea peli. Off Topicin suhteen järjestys on ollut hieman erilainen ja etenkin testaamisen, prototyyppien ja muutoksien vaiheita on jouduttu toistamaan useaan otteeseen. Lisäksi Off Topicin kaksi erilaista päämäärää tekivät prosessista monimutkaisemman.

¹¹⁸ Heljakka 2007, 31.

Tulevissa peliprojekteissa aiomme yhtä lailla hyödyntää tästä projektista opittuja asioita. Parantamisen varaa on etenkin aikataulutuksen sekä testausten tallentamisen suhteen.

Miten valmis peli sitten lopulta otettiin vastaan ja toimiko se? Tähän kysymykseen vastauksen osaavat antaa pelin hankkineet ja sitä pelanneet henkilöt. Peli on saanut runsaasti näkyvyyttä eri tiedotusvälineissä¹¹⁹ ja peliä esiteltiin myös YLE:n *Puoli seitsemän* ohjelmassakin keväällä 2012. Omasta puolestamme voimme kuitenkin loppuun todeta projektin olleen antoisa ja pelin olleen mielestämme onnistunut.



Kuva 19: Aliisa ja Tuomas Sinkkonen pelaamassa suunnittelemaansa peliä julkaisutilaisuudessa. Kuvaaja: Petri Saarikoski.

¹¹⁹ Mm. lehtiartikkelit Satakunnan Kansa 15.2.2012, YLE:n aamu-tv 16.2.2012 ja Satakunnan Viikko 16.2.2012.



Kuva 20: Off Topicin julkaisutilaisuus 14.2.2012 Porin yliopistokeskuksen aulassa. Kuvaaja: Petri Saarikoski.

Lähdeluettelo

Verkkoaineisto tarkistettu 21.1.2013.

Tutkimusaineisto

Off Topicia koskeva pelisuunnitteluaineisto tekijän hallussa.

Aineisto sisältää mm.:

Pelisuunnitteluun liittyvät omat muistiinpanot vuodelta 2011.

Projektiryhmän ja muiden yhteistyökumppanien väliset sähköpostiviestit 2011-2012.

Sosiaalisen median nousu ja tuho -kurssin osallistujien ideapaperit.

Kuusitoista eri sääntöversiota.

Muistiinpanot kahdeksasta testauksilaisuudesta sekä pelaajien antamat kirjalliset palautteet 30.3. ja 14.9.2011 pidetyistä tilaisuuksista (20 kpl).

Videomateriaalia 14.9.2011 pidetystä testauksesta.

Kolme prototyyppiä.

Palaverimuistiinpanot.

Haastatteluaineisto

Nelostuotteen pelisuunnittelija Petter Ilanderin haastattelu kesäkuussa 2012.

Muistiinpanot haastattelijan (Aliisa Sinkkonen) hallussa.

Kirjallisuus

Adams, Ernest: *Fundamentals of Game Design*. New Riders, 2010.

Appelman, Robert: *Experiential Modes of Game Play*. Proceedings of DiGRA 2007 Conference, Tokyo, Japan.

<http://www.digra.org/dl/db/07311.16497.pdf>

Costikyan, Greg: I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games. *CGDC Conference Proceedings*. Toim. Frans Mäyrä. Tampere University Press, Tampere, 9–33, 2002.

<http://www.digra.org/dl/db/05164.51146.pdf>

Fullerton, Tracy: *Game design workshop. A playcentric approach to creating innovative games*. Elsevier Inc., USA, 2008.

Hardy, Don Ed: *Sailor Jerry Tattoo Flash Volume 2*. Hardy Marks Publications, San Francisco, 2005.

Heljakka, Katriina: *The Art of Making a Game - Analyzing and Managing the Creative Process Behind (Board) Game Development*. University of Art and Design, Helsinki, 2007.

Heljakka, Katriina: Hiljaisen tiedon pelikentällä - Lautapelisuunnittelu vuorovaikutusprosessina. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Toim. Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, Raine Koskimaa & Olli Sotamaa. Tampereen yliopisto, Tampere, 22-32, 2010.

Hyysalo, Sampsa: *Käyttäjätieto ja käyttäjätutkimuksen menetelmät*. Edita publishing, Helsinki, 2006.

Kneller, George: *The Art and Science of Creativity*. Holt, Rinehart and Winston, New York, 1965.

Kuutti, Wille: *Käytettävyys, suunnittelu ja arviointi*. Talentum, Helsinki, 2003.

Lawson, Bryan: *How Designers Think - The Design Process Demystified*. Architectural Press, Oxford, 2005.

Mateas, Michael & Stern, Andrew: *Build It to Understand It: Ludology Meets Narratology in Game Design Space*. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views - Worlds in Play.
<http://users.soe.ucsc.edu/~michaelm/publications/mateas-digra2005.pdf>

McLuhan, Marshall: *Understanding Media: The Extensions of Man*. McGraw-Hill, Canada, 1964.

Mäyrä, Frans, Tanja Sihvonen, Janne Paavilainen, Hannamari Saarenpää, Annakaisa Kultima, Timo Nummenmaa, Jussi Kuittinen, Jaakko Stenros, Markus Montola, Jari Kinnunen & Antti Syvänen: Monialainen pelitutkimus. *Ote informaatiosta. Johdatus informaatiotutkimukseen ja interaktiiviseen mediaan*. Sami Serola (toim.): BTJ Kustannus, Helsinki, 306-354, 2010.

Poincaré, Henry: *Mathematical creation*. Creativity, London, Penguin, 1924.

Preece, Jenny, Helen Sharp, David Benyon, Simon Holland & Tom Carey: *Human-computer interaction*. Addison-Wesley, 1994.

Rittel, Horst W.J. & Webber, Melvin: Dilemmas in a General Theory of Planning. *Policy Sciences 4*. Elsevier Scientific Publishing, Amsterdam, 155-159, 1973.

Salen, Katie & Eric Zimmerman: *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2004.

Schell, Jesse: *The Art of Game Design - A Book of Lenses*. CRC Press, Carnegie Mellon University, 2008.

Sinkkonen, Tuomas: *Plan B from Outer Space - InsomniaGame-pelin suunnittelu ja toteutus 2010–2011*. Pro gradu, Turun yliopisto, 2013 (tulossa).

Suominen 2009a

Suominen, Jaakko: Peliä perinnöllä. Lähtökohtia digitaalisen kulttuuriperinnön tarkasteluun. *Matkalla*. Helena Ruotsala, Petri Saarikoski, Maija Santikko (toim.). Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja XVIII, Pori, 2009.

Suominen 2009b

Suominen, Jaakko: Johdannoksi: Netin kulttuurihistoriaa. *Funetista Facebookiin – Internetin kulttuurihistoria*. Petri Saarikoski, Jaakko Suominen, Riikka Turtiainen, Sari Östman (toim.). Gaudeamus, Helsinki, 2009.

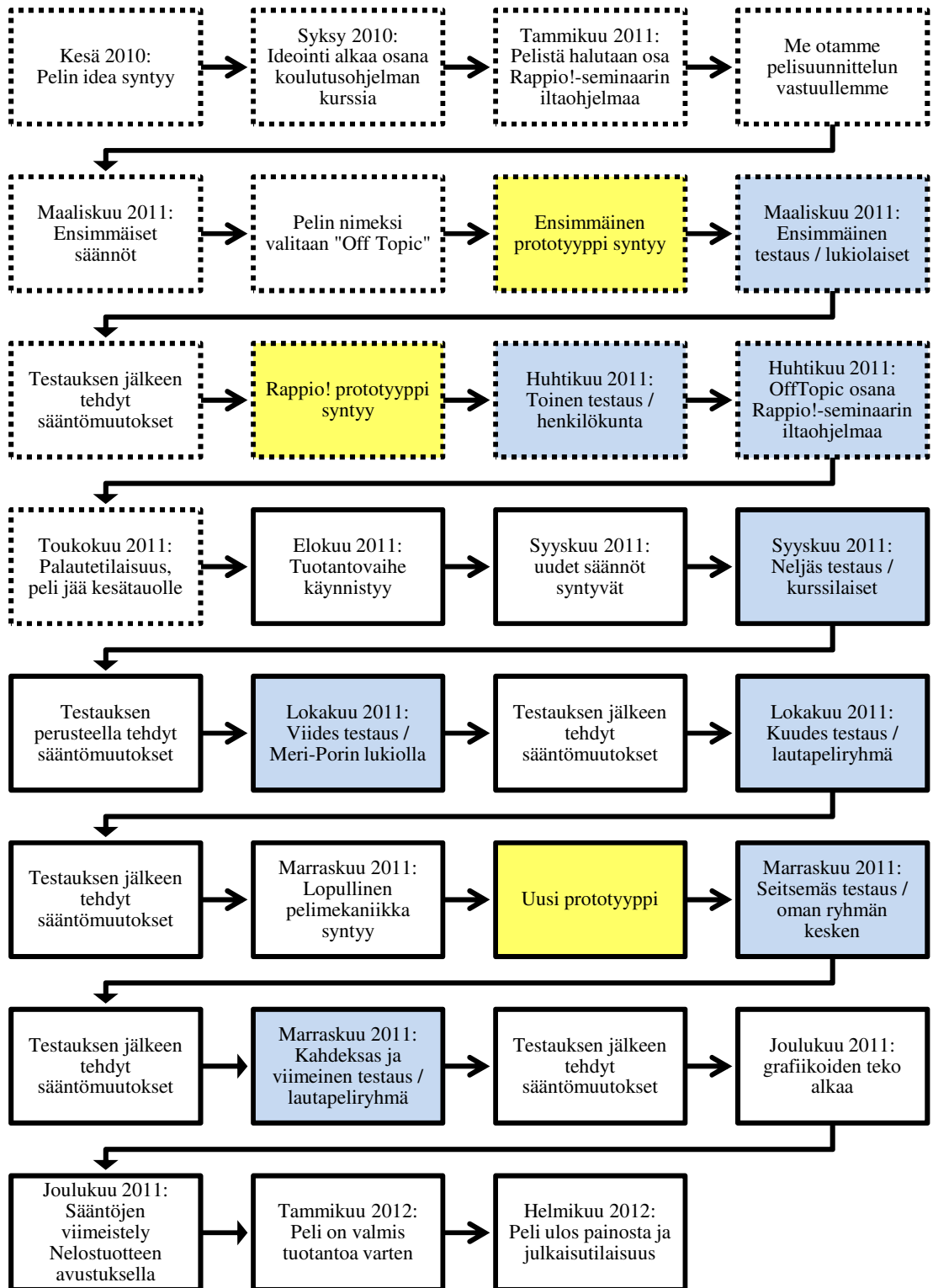
Suominen, Jaakko: Kokemuksia jakamassa – Ajatuksia käyttäjän, tutkijan ja teknologian kohtaamisesta. *Kokemuksen jaetut tilat. Näkökulmia yhteisöllisyyteen ja vuorovaikutukseen*. Suominen, Jaakko et al. (toim.). Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman julkaisuja 32, Turun yliopisto, Pori, 2011. http://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/72619/CoEx_verkko.pdf?sequence=1

Turtiainen, Riikka ja Östman, Sari: Ei tullut projektisuunnitelmaa - TULI PELI!. *Peili 1/12*. Lasten ja nuorten mediakulttuurin lehti, 2012.

Liitteet

Liite 1

Off Topicin kehityskaari. Katkoviivalla merkityt kuuluvat suunnittelun ensimmäiseen vaiheeseen (Rappio-seminaari) ja yhtenäisellä viivalla merkityt toiseen vaiheeseen (tuotantoon laitettava peli). Siniset ruudut kuvaavat testauksia ja keltaiset prototyyppejä.



Liite 2

Keväällä pelissä mukana olleet erikoiskortit.

ERIKOIS-KORTTI	KORTIN TEKSTI / TOIMINTA	HAVAINTOJA
TEKSTARI-PALSTA	Saat käyttää puheenvuorosi aikana vain kymmentä sanaa. Onnistuneesta suorituksesta tuplapisteet.	Testauksien perusteella monen pelaajan suosikkikortti, vaikka liittyikin sanomalehtien tekstiviestipalstoihin. Ajatuksen tiivistäminen 10 sanaan vei turhaan aikaa ja olisi vaatinut muistiinpanovälineet. Pudotettiin tuotantovaiheeseen siirryttäessä pelistä pois. Suosikki koska kommentoinnille annettiin tarkat kriteerit ja se helpotti puhumista?
ILMI-ANTAJA	Ilmoita edellisen viestin asiattomuuksista ylläpidolle ottamalla edellisestä viestistä yksi kortti pois. Edellinen pelaaja menettää tästä saadut pisteet.	Tässä kokeiltiin korttipelissä käytettyä kortin varastamista. Kortti tippui ennen tuotantovaihetta pois. Oikeastaan aika hyvä kortti ja moderointi vähän sama asia lopullisessa pelissä.
”ILMOITAN POLIISILLE ...”	Onnistuneesta suorituksesta tuplapisteet.	Käsite ”tuplapisteet” liittyi korttien eriarvoiseen pisteytykseen. Antoi pelaajalle kuitenkin huomattavan etuaseaman, minkä vuoksi tuplakorttien määrää karsittiin ensimmäisen testauksen jälkeen ja nämä kortit poistettiin kokojaan tuotantovaiheeseen siirryttäessä.
BANNAUS	Seuraavana vuorossa oleva pelaaja joutuu jättämään vuoronsa kokonaan väliin.	Vuoronsa menettäminen oli liian suuri rangaistus ja useimmissa tapauksissa jätti pelaajan automaattisesti viimeiselle sijalle.
SOKEA VAAHTO-AMINEN	Onnistuneesta suorituksesta tuplapisteet.	Pelaajan eivät tuntuneet ymmärtävän mitä onnistuneeseen suoritukseen vaadittiin ja kortti poistettiin ensimmäisten testausten jälkeen.
TROLLI	Trolli provosoi ja häiritsee muita keskustelijoita. Ota seuraavana vuorossa olevalta pelaajalta yksi kortti pois ja aseta se korttipakan alimmaiseksi.	Termi ”trolli” tuntui olevan monille outo, jonka vuoksi korttiin liitettiin selitys asiasta. Kortin ottaminen seuraavalta pelaajalta tuntui trollille sopivalta toiminnalta. Kortti pysyi pakassa tuotantoon saakka, mutta toiminto muuttui pelimekaniikan muuttumisen myötä.
UHKAILU	Onnistuneesta suorituksesta tuplapisteet.	Käsite ”tuplapisteet” liittyi korttien eriarvoiseen pisteytykseen. Uhkailun käsite jäi pelin kannalta pelaajille epäselväksi, eli he eivät tieneet mitä täytyi tehdä onnistuneeseen suoritukseen.

Liite 3

Lista syksyllä 2010 ideoiduista korteista ja niiden päätymisestä lopulliseen peliin.

Kortit syksyllä 2010 29 kpl	Eri versiot	Pakassa 2012	Lisätietoja
Tee ite parempi	Tee ite parempi!	x	
TL:DR (too long, didn't read)	TL;DR (Too Long; Didn't Read)	x	
Hitler(-kortti)		-	Korvattiin "natsi-kortilla".
natsi(kortti)		x	
sarkasmi(kortti)		-	Tippui testauksien jälkeen pois.
sokeana vaahtoaminen (-kortti)		-	Oli mukana keväällä ja alkusyksystä erikoiskorttina.
jankkaus(kortti)		-	Vaikeaselkoinen kortti.
KVG(-kortti)	KVG (Kato V*ttu Googlesta!)	x	Lyhenne vaati selityksen. Lyhenteitä tuli pakkaan vielä monta lisää.
feminismi(kortti)		-	Vaikeaselkoinen kortti.
sovinismi(kortti)		?	Vaikeaselkoinen kortti.
homo(kortti)	Seksuaalinen vähemmistö ja Homoavioliitto	x	Korvattiin kahdella muulla kortilla.
firman pikkujoulu(-kortti)		-	Liian ajankohtainen aihe.
puuma(-kortti)	Puumanaiset	x	Joillekin pelaajille tuntematon käsite, mutta nauratti pelaajia.
tekstaripalsta(kortti)	Erikoiskortti: Tekstaripalsta	-	Kevään testauksien suosikki, mutta tippui syksyllä pois.
kielipoliisi(kortti)	Kielipoliisi	x	Lisäksi "yhdyt sana virheet"
besserwisser(kortti)	Besserwisser (näsäviisas viisastelija)	x	Keskustelupalstan termistöä.
tekstiseinä(kortti)	Erikoiskortti: Tekstiseinä	-	Todettiin testauksissa liian vaikeaselkoiseksi.
moderaattori(kortti)	Erikoiskortti: Moderointi	x	Mukana alusta loppuun.
retardi(kortti)	-	-	-
venäjä(kortti)	Venäjäillä...	-	Sen sijaan pakkaan päätyivät esim. Amerikassa ja Afrikassa.
armeija/sivari(kortti)	"Armeija on..." ja "Sivarit on..."	x	Lisäksi innoittivat muutamaa profiileihin.
juppi(kortti)	Rikas	x	Innoitti myös profiiliksi.
hippi(kortti)	Hipit	x	Hippi innoitti myös "ituhipin" profiilissa.
kukkahattutäti(kortti)	Kukkahattutäti	x	Profiili?
tilasto(kortti)	Tilastollisesti...		Profiili ja kommentti
urbaanilegenda(kortti)	Urbaanin legendan mukaan...	x	Korttia helpotettiin tekemällä siitä lauseen alkuosa.
väkivalta mediassa (-kortti)	Media?!?!	x	Alkuperäinen sanoma oli vaikeaselkoinen.
en luenut, mutta...(-kortti)	En luenut koko ketjua, mutta...		Saman tyyliä kortteja oli muitakin.
en ole rasisti, mutta... (-kortti)		x	

