

Plan B from Outer Space -
InsomniaGame-pelin suunnittelu ja toteutus 2010–2011

Tuomas Sinkkonen
Pro gradu -tutkielma
Turun yliopisto
Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos
Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma
Digitaalinen kulttuuri
Maaliskuu 2013

TURUN YLIOPISTO

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos/ Humanistinen tiedekunta

SINKKONEN, TUOMAS: Plan B from Outer Space - InsomniaGame-pelin suunnittelu ja toteutus 2010–2011

Pro gradu, 93 s., 6 liites., dvd-tallenne

Digitaalinen kulttuuri

Maaliskuu 2013

InsomniaGame oli Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineen ja Insomnia verkkopeliyhdistyksen yhteistyössä vuosina 2010 ja 2011 toteuttama pelikonseptikokeilu. InsomniaGame oli osa laajempaa ”CoEx: Yhteisöllistä tekemistä tukevat tilat kokemusten jakamisessa” kaksivuotista (1.10.2009–31.12.2011) hanketta, jonka toteuttivat yhteistyössä Turun yliopiston Porin yksikkö, Tampereen teknillisen yliopiston Porin yksikkö ja Tampereen yliopisto. Hankkeen tavoitteena oli toteuttaa sosiaalista mediaa, yhteisöllisyyttä ja lisättyä todellisuutta hyödyntäviä virtuaalisia ja julkisia tiloja, joissa käyttäjät voivat jakaa kokemuksia. Tutkimus on luonteeltaan soveltava pro gradu -tutkielma, joka sisältää kaksi vuotta kestäneen ja kaksi pelisovellusta sisältävän työosuuden.

InsomniaGame koostui erilaisista pelaajien suorittamista tehtävistä, pelialustasta sekä taustatarinasta. Päättökysymykset ovat: Mitkä tekijät vaikuttivat pelisuunnitteluprosessiin ja miten? Työ esittelee InsomniaGame-pelin kehityksen. Erytystarkastelussa ovat suunnitteluprosessin ja pelin sisällölliset muutokset sekä niihin vaikuttaneet tekijät. Pelin kehitys perustui pääasiassa erilaisiin dokumentteihin, joita käytettiin suunnittelun apuvälineenä sekä viestinnässä projektin eri toimijoiden kesken. Tutkimus pyrkii syntyneiden dokumenttien sekä pelisuunnittelijoiden muistin perusteella rekonstruoimaan InsomniaGame-pelisovelluksen kehityskaaren.

InsomniaGamen kehityksessä oli monia tekijöitä, jotka muuttuivat sen kehityskaaren aikana. Itse pelin sisältö, kuten myös suunnittelutapa, muuttuivat kahden vuoden aikana huomattavasti. Pelillä oli myös monia erityispiirteitä, jotka tekevät sen kehityksestä ainutlaatuisen, sillä esimerkiksi pelin testaaminen yhtenä kokonaisuutena oli mahdotonta. Lisäksi peli oli tutkimus- ja yhteistyöprojekti, jossa oli mukana monia eri toimijoita ja erityisesti tutkimuksessa korostuu yhteistyökumppani Insomnia verkkopeliyhdistyksen osallisuus.

InsomniaGamen kummankaan vuoden toteutus ei sujunut odotetulla tavalla, mikä osaltaan vaikutti etenkin jälkimmäisen vuoden pelin suunnitteluun. Varsinainen suunnittelutyö kuitenkin eteni ensimmäisenä vuonna käytetyn mallin mukaisesti, mutta kuitenkin niin että alkuperäiset oletukset pelisuunnittelusta ja lopputuloksesta muuttuivat. Tämän vuoksi peliprojektia voi paikoitellen luonnehtia jopa kaoottiseksi, ja erityisesti toteutusvaiheessa jouduttiin luomaan nopealla aikataululla uusia toimintamalleja. Työ toimii mallina tuleville peliprojekteille, mutta erityisen tärkeää olisi luoda yhtenäinen kehitysalusta vastaavanlaisia projekteja varten.

Asiasanat:

Pelit, digitaaliset pelit, pelisuunnittelu, pervasiiviset pelit ARG-pelit, yhteisöpelit

Plan B from Outer Space - InsomniaGame-pelin suunnittelu ja toteutus 2010–2011

1. Johdanto	1
1.1 Aiheen esittely, tutkimuskysymys ja aiheen rajausta	1
1.2 Aikaisempi tutkimus.....	4
1.3 Tutkimusmenetelmät ja -aineisto	6
1.4 Keskeiset käsitteet.....	8
2. InsomniaGame 2010	12
2.1 Lähtökohdat	12
2.2 Ideointi.....	17
2.3 Käsikirjoitus.....	31
2.4 Toteutus	40
2.5 Raportointi	49
3. InsomniaGame 2011	57
3.1 Uudelleenkäynnistys	57
3.2 Kierrätys	60
3.3 Plan B	70
3.4 Jälkitarkastelu	78
4. Lopuksi	84

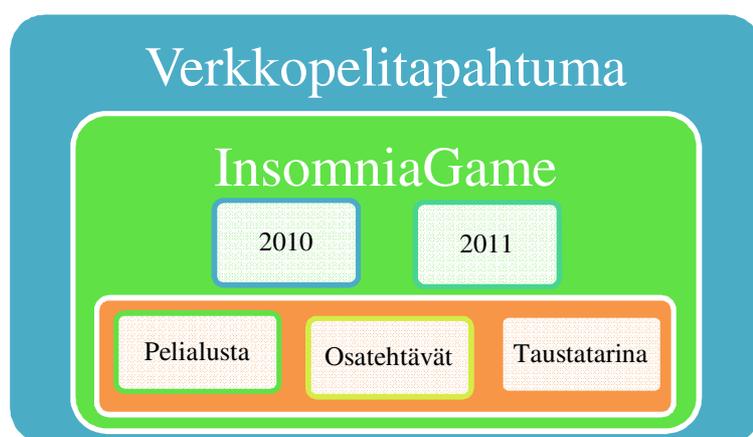
Lähteet

Liitteet

1. Johdanto

1.1 Aiheen esittely, tutkimuskysymys ja aiheen raja

InsomniaGame oli Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineen ja Insomnia verkkopeliyhdistyksen yhteistyössä vuosina 2010 ja 2011 toteuttama pelikonseptikokeilu. InsomniaGame koostui erilaisista pelaajien suorittamista tehtävistä, kuten kätettyjen esineiden etsimisestä, live Pac-Manista ja taskulampuilla pelattavasta kitarapelistä. Lisäksi InsomniaGamen toisena vuonna toteutettiin tapahtumassa erilaisia lauta- ja digitaalisia pelejä sisältänyt pelinurkkaus, sekä elokuvanäytös, jossa esiteltiin elokuvahistorian huonoimpia elokuvia.



Kuvio 1: InsomniaGamen rakenne. Ulkokehänä verkkopelitapahtuma, joka toimi molempina vuosina pelin toimintaympäristönä. Pelialusta, osatehtävät ja taustatarina ovat pelin tärkeimmät osa-alueet.

Tämä on soveltava pro gradu -tutkielma, joka sisältää mittavan kaksi vuotta kestäneen ja kaksi pelisovellusta sisältävän työosuuden. Osallistuin InsomniaGamen suunnitteluun molempina vuosina yhdessä puolisoni Aliisa Sinkkosen ja muun suunnitteluryhmän kanssa. Tämä selittää tekstissä suurimmaksi osaksi käytetyn me-muodon, jolla viitataan itseeni ja Aliisa Sinkkoseen.

Soveltavan pro gradu -tutkielman kautta esittelen InsomniaGame-pelin kehityskaaren.

Soveltavan työn vahvuus on erityisesti se, että käytetyn aineiston kautta on mahdollista esitellä prosessin kokonaisvaltaisuus valmiin tuotteen kuvailun sijaan.

Erytystarkastelussa ovat suunnitteluprosessin ja pelin sisällölliset muutokset sekä niihin vaikuttaneet tekijät. Pelin kehitys perustui pääasiassa erilaisiin dokumentteihin, joita käytettiin suunnittelun apuvälineenä sekä viestinnässä projektin eri toimijoiden kesken.

Dokumenttien ja oman muistini kautta rekonstruoin työssäni InsomniaGame-

pelisovelluksen kehityskaaren. Päättökysymykseni on: **Mitkä tekijät vaikuttivat pelisuunnitteluprosessiin ja miten?**

InsomniaGamen kehityksessä oli monia tekijöitä, jotka muuttuivat sen kehityskaaren aikana. Itse pelin sisältö, kuten myös suunnittelutapa, muuttuivat kahden vuoden aikana huomattavasti. Pelillä oli myös monia erityispiirteitä, jotka tekevät sen kehityksestä ainutlaatuisen. Alusta asti oli esimerkiksi selvää, että pelin testaaminen kokonaisuudessaan oli mahdotonta. Lisäksi pelin suunnittelu oli yhteistyöprojekti, jossa oli mukana monia eri toimijoita. Erityisesti työssäni ja peliprojektissa korostuu yhteistyökumppani Insomnia verkkopeliyhdistyksen osallisuus. Tulee myös huomioida, että koska kyseessä oli tutkimusprojekti, oli tällä myös vaikutusta siihen, miten peliä suunniteltiin. Eric Zimmerman toteaaakin pelien olevan erityisen hyvä suunnittelukohte tutkimuksessa ¹. Brenda Laurel jaottelee suunnittelun tarpeiden (*for needs*) ja huvin (*for delight*) välille ². Pelin sisältö piti suunnitella sille asetettujen tavoitteiden mukaan. Toisaalta pelin suunnitteluprosessissa oli mukana myös opetuksellinen näkökulma. InsomniaGamen suunnittelun ilmapiiri oli mielestäni kuitenkin aina avoin erilaisille kokeiluille, eivätkä esimerkiksi tutkimustavoitteet rajoittaneet merkittävästi pelin suunnittelua.

Pelien suunnittelu on usein iteratiivista ³. Suunnitteluprosessi koostuu suunnittelun-testauksen-analysoinnin muodostamasta kehästä, jota toistetaan, kunnes saavutetaan haluttu lopputulos. Vaikka keskityn omassa tutkimuksessani kuvaamaan pelisuunnitteluprosessin eri vaiheita ja osa-alueita, en kuitenkaan lähesty työtäni minkään valmiin suunnittelumallin mukaan, sillä yritän esittää InsomniaGame pelisovelluksen kehityksen sellaisena kuin se oli. Tällä tarkoitan sitä, että pyrin sekä rekonstruoimaan tapahtuneet asiat että esittelemään myös roskeita heitetyt ideat. Pelisuunnittelun kuvaaminen erilaisten mallien ja iteratiivisten kehien kautta johtaa helposti abstraktiin kuvaan aktiviteetista itsestään, jolloin sen lukuisat eri vaiheet asetetaan samalle viivalle ja niiden erityispiirteet jätetään huomioimatta ⁴. On myös hyvä muistaa, että formaalit tuotekehitysmallit kuvaavat prosessia varsin yleisellä tasolla. Äärimmillään niitä voidaan pitää välttämättömänä fiktiona, jolla annetaan kuva kontrollista tai nostetaan projektin statusta. ⁵ Tämä näkyy erityisesti pro gradu työni kronologisessa rakenteessa. Olisin myös voinut jakaa työni erilaisiin suunnitteluprosessia kuvaaviin vaiheisiin.

¹ Zimmerman 2003.

² Laurel 2003, 316.

³ Salen and Zimmerman 2004, 11-12.

⁴ Kuittinen & Holopainen 2009, 7.

⁵ Nandhakumar & Avison, 1999.

InsomniaGamen suunnittelussa on myös paljon yhtäläisyyksiä ”Design-based-research” (DBR) -perinteenä tunnettuun pragmaattiseen tutkimusstrategiaan. CoEx-projektissa tätä metodia käyttivät erityisesti Tampereen yliopiston tutkijatiimi luodessaan interaktiivista sisältöä konferensseihin tekemänsä ”ConEx-internet-palvelun” avulla. DBR:ssä kehitetään iteratiivisesti sekä käytäntöä että teoriaa. Tällöin analyysi, kehitys, testaus ja reflektointi vaikuttavat toisiinsa sykleittäin, jolloin eri vaiheet voivat radikaalistikin muuttaa koko tutkimusagendaa kesken kehitystyön.⁶

Olen **rajannut** työni käsittelemään pääosin omaa työskentelyämme, jolloin ulkopuolelle jää suurin osa peliprojektin muiden tekijöiden toimista. Käsitelen muiden ryhmien työskentelyä vain niiltä osin kuin ne koskivat meitä. Esimerkiksi verkkopeliyhdistyksen toiminta pelialustan suhteen liittyi vahvasti myös osatehtävien suunnitteluun. Rajauksen ulkopuolelle jää myös pelitestaus, jota olemme käsitelleet projektin loppujulkaisuun kirjoittamassamme tekstissä⁷. Vähemmälle huomiolle jää myös projektia varten etukäteen tehdyt suunnitelmat sekä molempien vuosien verkkopelitapahtumissa opiskelijoiden keräämä tutkimusaineisto.

Tutkimus **etenee** kronologisesti. Ensimmäistä vuotta käsittelevän luvun kappaleet on nimetty niissä esiintyneiden dokumenttien mukaan. Jako mukailee sivulla 52 esittelemääni dokumentaatiomallia. Luvussa 2.1 käsitelen ensin niitä lähtökohtia, joista peliä alettiin suunnitella. Tämän jälkeen olen jakanut ensimmäisen vuoden pelisovelluksen suunnitteluvaiheen ideointiin ja käsikirjoittamiseen, jotka sijoittuvat ajallisesti vuoden 2010 kevääseen ja syksyyn. Tätä seuraa luku pelisovelluksen toteutuksesta, jossa kuvaan ensimmäisen vuoden pelikokeilun kulkua. Tämän jälkeen käyn vielä läpi koko vuoden erityisesti tutkimuskysymysten näkökulmasta ja analysoin muun muassa prosessin aikana syntyneitä aineistoa. Luku kolme kuvailee toisen vuoden tapahtumia ja se on jaettu neljään alalukuun: alkuvuoden pelisuunnittelun päivitettyihin lähtökohtiin, suunnitteluprosessiin erityisesti ideoiden uusiokäytön näkökulmasta, toteutukseen ja jälkiarviointiin, jossa vertailen molempien vuosien pelitapahtumia muun muassa pelaajatilastojen valossa. Toista vuotta käsittelevä luku on ensimmäistä huomattavasti lyhyempi, sillä toisena vuonna pelisuunnittelumetodit olivat lähestulkoon samat kuin ensimmäisenä vuonna. Tämän vuoksi tuon toisen vuoden käsittelyluvussa enimmäkseen ilmi niitä muutoksia, joita pelisuunnittelussa ilmeni.

⁶ Mikkonen, Jurvela & Vuorinen 149, 2011.

⁷ Sinkkonen & Sinkkonen 2011.

Työn pääotsikko ”Plan B from Outer Space” tulee InsomniaGamen aikana muodostuneesta lausahduksesta, jolla viitataan peliä kohdanneisiin vastoinkäymisiin sekä siihen miten pelin toteutuksessa jouduttiin molempina vuosina jatkuvasti turvautumaan varasuunnitelmiin. Ilmaus tulee lähes samannimisestä elokuvasta ”Plan 9 from Outer Space”⁸, joka oli osa InsomniaGamen elokuvamaratonina⁹ vuonna 2011. Lisäksi projektin johtaja Jaakko Suominen kirjoittaa jälkimmäisen pelisovelluksen päätyttyä projektiryhmälle lähetetyssä sähköpostissaan ”Plan B from Out of Cyberspace - Problem Solving and Compromising in Game Project Collaboration” nimisen tutkimuspapereiden teosta¹⁰.

1.2 Aikaisempi tutkimus

Pro gradu työni neljä keskeisintä tutkimusaluetta ovat pelitutkimus, tuotekehitys- ja suunnittelututkimus sekä pervasiivisia¹¹ pelejä käsittelevä tutkimus.

Pervasiivisia pelejä käsittelevää teoreettista ja niiden historiaa kartoittavaa tutkimusta ovat tehneet muun muassa Markus Montola, Jaakko Stenros ja Annika Waern. Heidän teoksessaan *Pervasive Games. Theory and Design* esitellään kattavasti pervasiivisten pelien laaja kenttä sekä niiden historiaa. Kirja on jaettu kolmeen osaan, joista ensimmäinen käsittelee pervasiivisten pelien teoriaa. Toisessa osassa käsitellään aihetta pelisuunnittelun näkökulmasta ja kolmannen keskittyessä liittämään pervasiiviset pelit laajempaan yhteiskunnalliseen kontekstiin.¹²

Pervasiivisten pelien saralla pelisuunnittelua käsittelevä tutkimus keskittyy usein käyttäjäkokemukseen eli pelin saamaan vastaanottoon sekä pelaajien toimintaan pelitapahtumissa. Tästä näkökulmasta asiaa ovat tutkineet muun muassa Montola ja Stenros¹³ sekä Annika Waern ja Marie Denward¹⁴. Pelisuunnittelua käsittelevä tutkimus on usein myös pelisuunnittelun metodologiseen kehitykseen pyrkivää kuten Staffan Björkin ja Johan Peitzin *Understanding Pervasive Games Through Gameplay Design Patterns*¹⁵. Tutkimus voi myös keskittyä johonkin tiettyyn osa-alueeseen pelituotteessa, kuten esimerkiksi ääneen keskittyvässä Markus Ekmanin ja

⁸ Plan 9 from Outer Space.

⁹ Kts. s. 75.

¹⁰ Suominen, sähköposti 29.10.2011.

¹¹ Lisää pervasiivisista peleistä sivulla 10.

¹² Montola, Stenros & Waern 2009.

¹³ Stenros et al 2011.

¹⁴ Waern & Denward 2009.

¹⁵ Björk & Peitz 2007.

kumppaneiden *Designing Sound for a Pervasive Mobile Game* teoksessa on tehty¹⁶. Pelin kehitys aktiviteettina on sen sijaan harvoin tutkimuksen keskiössä.

Oma näkökulmani on suunnitteluprosessin kronologisessa kuvailussa. Usein pelitutkimuksessa esitellään pelisovelluksen kehitys niin, että sen osa-alueet on jaoteltu jo valmiiksi omiin kehitysvaiheisiinsa, jolloin niistä mielestäni jää pois joitain tärkeitä osa-alueita. Suunnittelun kuvaus jää helposti myös tutkijan oman muistin varaan. Toisenlaisesta näkökulmasta asiaa ovat kuitenkin lähestyneet muun muassa Holopainen, Nummenmaa ja Kuittinen tutkimusartikkelissaan *Modelling Experimental Game Design*¹⁷. Lisäksi kuvailtaessa valmista tuotetta voidaan helposti jättää pois erilaisia matkan varrella vastaan tulleita haasteita ja rajoitteita, jotka pelisuunnittelua ovat vaivanneet. Pervasiivisten pelien suunnittelua käsittelevä tutkimus on myös usein keskittynyt jonkin pelityypin esittelyyn, jota sitten tarkastellaan käyttäjäkokemuksen näkökulmasta. Esimerkkinä tästä Anders Sundnes Løvlien tutkimusartikkeli *Flâneur, a Walkthrough: Locative literature as Participation and Play*¹⁸.

Katherine Neill sen sijaan toivoo tutkimuksessaan jo olemassa olevien pelisuunnittelukäytäntöjen ja -mallien arviointia etenkin käytännön kannalta ennen uusien tapojen käyttöönottoa¹⁹. Itse pyrin työni kautta tuomaan ilmi sen miten pelisuunnittelu aktiviteettina dokumenttien kautta aukeaa ja miten suunnitteluprosessia voidaan tätä kautta valottaa. Bernd Kreimeier on todennut, että vaikka tietämys (tietokone)pelien suhteen on kasvanut nopeasti, on yksilöllisten kokemusten ja tiedon dokumentointi edennyt hitaasti. Dokumentointi on tärkeää pelisuunnittelualan edistämiseksi.²⁰ Pelisuunnitteludokumenttien käyttöä tietokonepelien näkökulmasta on tarkastellut muun muassa Tzvi Freeman artikkelissa *Creating a Great Design Document*²¹. Samoin sitä on jonkin verran käsitelty pelisuunnitteluoppaissa²².

InsomniaGamesta on myös projektin aikana kirjoitettu useita tutkimustekstejä, joihin myös omassa tekstissäni tulen viittaamaan. Lisäksi peliprojekti oli esillä muutamissa konferensseissa²³. Itse olen ollut mukana kirjoittamassa artikkelia CoEx-hankkeen loppujulkaisuun otsikolla *Eikö haamujen tappamisesta saa pisteitä?*²⁴. Artikkelini käsittelee erityisesti InsomniaGamen aikana tapahtunutta pelitestausta. Samaan teokseen on projektin johtaja Jaakko Suominen kirjoittanut artikkelin: *Kokemuksia jakamassa – Ajatuksia käyttäjän, tutkijan ja teknologian kohtaamisesta*²⁵ sekä tutkija Leila Stenfors

¹⁶ Ekman et al 2005.

katsauksen *Hapuilevia havaintoja, oivalluksia ja tarkkoja huomioita – Digitaalisen kulttuurin opiskelijat InsomniaGame-tutkimuksen havainnointiaineistoa tuottamassa* ²⁶.

Pelien kehityksestä on kirjoitettu myös paljon erilaisia pelisuunnitteluoppaita, jotka käsittelevät läheisesti tutkimukseni aihepiiriä. Olen pro gradu työssäni käyttänyt muun muassa Tracy Fullertonin *Game Design Workshop : A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* ²⁷, Jesse Schellin *Book of Lenses* ²⁸ sekä Katie Salenin ja Eric Zimmermanin *Rules of Play: Game Design Fundamentals* ²⁹ teoksia.

Pelisuunnitteluoppaita on analysoinut Jussi Kuittinen ja Jussi Holopainen artikkelissaan *Some Notes on Nature of Game Design* ³⁰. Heidän mukaansa pelisuunnittelukirjallisuudessa suunnittelua säätelee voimakkaasti aktiviteetin kohde, eli pelit, mikä usein voi jättää itse suunnittelun liian pienelle huomiolle.

Pelisuunnittelukirjallisuudessa keskitytään usein opettamaan lukijalle pelisuunnittelun periaatteet ja elementit, kun taas muut aktiviteetit kuten ideoiden esittely, niiden eteenpäin vieminen ja reflektointi jäävät vähäisemmälle huomiolle. ³¹ Pyrin oman työni kautta tuomaan esiin juuri edellä mainittuja osa-alueita.

1.3 Tutkimusmenetelmät ja -aineisto

Tutkimuksen aineiston käytän projektin aikana tehtyjä suunnittelumateriaaleja. Aineisto koostuu esimerkiksi InsomniaGamen kehityksen aikana tehdyistä ideapapereista, käsikirjoituksista, tilannekatsauksista, tapaamisten sekä suunnittelutyön aikana tehdyistä muistiinpanoista, pöytäkirjoista, sähköpostinvaihdosta projektin eri osallistujien kesken sekä valokuvista ja videoista. Ensimmäisen vuoden aikana kokouksista ei koottu pöytäkirjoja vaan havainnot kokousten kulusta perustuvat tapaamisten aikana tehtyihin omiin muistiinpanoihimme. Suurin osa InsomniaGamen aineistosta tallennettiin

¹⁷ Holopainen et al 2010.

¹⁸ Løvlie 2012.

¹⁹ Neill 2012, 10.

²⁰ Kreimeier 2002.

²¹ Freeman 1997.

²² Mm. Schell 2008, 171.

²³ Mm. IADIS Rooma, FROG Wien, ITK Hämeenlinna.

²⁴ Sinkkonen & Sinkkonen 2011.

²⁵ Suominen 2011a.

²⁶ Stenfors 2011.

²⁷ Fullerton 2008.

²⁸ Schell 2008.

²⁹ Salen & Zimmerman 2004.

³⁰ Kuittinen & Holopainen 2009.

³¹ Kuittinen & Holopainen 2009, 7.

hanketta varten luotuun Dropbox³²-kansioon, joka toimi hankkeen yhtenä tärkeänä tiedostojen jakokanavana. Jaottelin aineiston kronologisesti ja koodasin ne aikajärjestykseen. Koodauksen ensimmäinen numero on asiakirjan numero, sen perässä pisteellä eroteltu sivunumero(t) ja lopussa dokumentin luomisen päivämäärä, esimerkiksi 3.3-4/11012010. Yhden sivun mittaisista dokumenteista olen jättänyt sivunumeron merkitsemättä koodiin.

Työn soveltavan luonteen vuoksi kuvailen tutkimuksessani kahden vuoden aikana tapahtunutta pelisuunnitteluprosessia kerätyn aineiston sekä omien havaintojeni kautta. Näin pystyn rekonstruoimaan tapahtuneet kronologisesti sekä mahdollisimman tarkasti ja esittelemään myös roskeen heitetyt ideat, eikä ainoastaan valmista pelisovellusta. Osa kuvailusta taas perustuu omiin kokemuksiin tapahtumasta sekä muistitietoon. Näin olen pystynyt paremmin luonnehtimaan esimerkiksi pelissä vallinnutta tunnelmaa. Menneisyyttä rekonstruoivat muisteluaineistot ovat varsin tavallisia esimerkiksi etnologiatieteissä ja muilla kulttuurisen tutkimukseen painottuvilla aloilla ³³.

Projektin toisena vuonna lähes kaikista kokouksista tehtiin myös pöytäkirjat. Aineistona pöytäkirjat ovat usein sikäli puolueellisia, että niistä käy ilmi yleensä vain toteutunut vaihtoehto. Muita mahdollisuuksia harvoin edes tarvitaan, eivätkä muut esillä olleet mahdollisuudet vaadi yhtä tarkkaa esittämistä, kuin hyväksyty päätös, vaikka ne mainittaisiinkin. ³⁴ Voittanut kanta tulee paremmin kirjatuksi muistiin ja säilyy paremmin kuin hävinnyt ³⁵. *InsomniaGamen* tapauksessa toisena vuonna kootut pöytäkirjat ovat suppeita eikä niihin ole esimerkiksi meidän osaltamme kirjattu kuin silloinen tilanne ja harvoin esimerkiksi muita suunniteltuja toteutusvaihtoehtoja. Pöytäkirjoista oli kuitenkin apua joidenkin pelin vaiheiden kartoittamisessa jälkeenpäin.

Tämän tyylisten asiakirjojen käyttö tutkimusaineistona liittyy vahvasti muun muassa historian tutkimukseen, jossa voidaan tarkastella esimerkiksi yhdistysten toimintaa vuosien takaa ottamalla aineistoksi heidän tekemänsä pöytäkirjat. Tällöin tutkija joutuu usein vertaamaan materiaaleja muuhun aineistoon muodostaakseen kokonaiskuvan tapahtuneesta. Kotimikroharrastuksen arkipäiväistymistä tutkinut Petri Saarikoski toteaa lehti- ja haastatteluaineiston yhdistämisestä näin: ”Lähdekriittisesti tarkasteltaessa

³² Dropbox on tiedostojen synkronointisovellus, joka mahdollistaa tiedostojen jakamisen useiden eri laitteiden ja muiden käyttäjien välillä.

³³ Östman 2010.

³⁴ Hytönen 1999, 2-3.

³⁵ Palonen 1998.

lehtien ja haastatteluiden tarjoamaa kuvaa kotimikroharrastuksen synnystä ja leviämisestä ei voi mitenkään pitää täydellisenä. Muistelmatyyppisen aineiston käyttö vaatii usein huolellisia tarkistuksia. Aineiston etuna on toisaalta sen monipuolisuus.”³⁶ InsomniaGame puolestaan eroaa tästä siitä syystä, että olen itse ollut tuottamassa tätä aineistoa ja pystynyt tästä syystä luomaan kattavamman kuvan tapahtumien kulusta.

1.4 Keskeiset käsitteet

Pelisuunnittelu on ennen kaikkea pelillisten kokemusten ja elämysten suunnittelua. Pelikokemus on tällöin avainasemassa ja siihen liittyvät pelin käytettävyys ja pelattavuus, sekä pelaamisen hauskuus ja haastavuus.³⁷ Pelisuunnittelu-termillä olen pro gradu työssä kuvannut kaikkea sitä toimintaa, joka tähtää valmiin pelisovelluksen tuottamiseen.

Työ InsomniaGamen parissa ei kuitenkaan keskittynyt ainoastaan suunnitteluun, vaan kehitys sisälsi paljon erilaista sisällöntuottamista pelisovellusta varten ja voisi puhua pelisuunnittelun yhteydessä myös tapahtumantuotannosta tai pelituottamisesta. Pelisuunnittelukirjallisuudessa pelisuunnittelijan rooli nähdään useimmiten ainoastaan pelattavuuden (*gameplay*) suunnittelijana. Pelkkään pelattavuuteen keskittyminen kuitenkin rajoittaa suunnittelua, eikä silloin tunnusteta niitä lukuisia tekijöitä, jotka vaikuttavat suunnittelutilanteeseen.³⁸ InsomniaGamen suunnittelun aikana jouduimme pohtimaan pelin visuaalista ilmettä, sen tunnelmaa ja monia muita varsinaisen pelitoiminnan ulkopuolelle jääviä seikkoja. Lisäksi otimme tarvittaessa osaa myös muiden ryhmien työskentelyyn.

Jeannie Novak jakaa pelinkehitykseen osallistuvat ammattilaiset alla oleviin ryhmiin, joista olen lihavoinut meitä koskettaneet alueet:

- tuotanto (production): pelinkehitysprojektin hallinta
- **suunnittelu** (design): pelin sääntöjen ja pelimekaniikan laadinta
- taide (art): pelin visuaalisen ulkoasun laadinta
- ohjelmointi (programming): pelin tekninen toteutus
- **ääni** (audio): pelin musiikki, äänitehosteet ja ääninäyttelemine
- **testaus ja laadunvarmistus** (testing and quality assurance): pelin toimivuuden ja pelattavuuden varmistaminen

³⁶ Saarikoski 28, 2004.

³⁷ Mäyrä et al. 2010, 319.

³⁸ Kuittinen & Holopainen 2009, 7 & Neill 2012, 2-3.

- markkinointi (marketing): pelituotteen mainonta ja myynti ³⁹

Ensimmäisen vuoden *InsomniaGamen* pelikehitykseen otti osaa seitsemän hengen suunnittelutiimi, johon kuului meidän kahden pelisuunnittelijan lisäksi projektin johtajat Jaakko Suominen ja Petri Saarikoski, tutkija Leila Stenfors, mainosvastaava Emmy Kurjenniemi sekä alkuvuonna taustatutkimusta tehnyt tutkimusavustaja Pinja Tawast. Toisena vuonna mukaan otettiin suurempi suunnittelutiimi, joka jaettiin vielä seitsemään pienempään ryhmään ⁴⁰. Lisäksi molempina vuosina pelialustan suunnittelusta sekä varsinaisen verkkopelitapahtuman organisoinnista vastasi verkkopeliyhdistys *Insomnia*. Yllä kuvattua *Novakin* mallia myötäillen meidän työhömmä kuului suunnittelu, äänet, testaus ja laadunvarmistus. *InsomniaGamen*, ja miksei muidenkin samaan genreen kuuluvien pelien, kohdalla esitellystä mallista puuttuu kuitenkin toteutus, johon tässä tapauksessa kaikki ryhmät ottivat yhdessä osaa.

InsomniaGame oli osa laajempaa ”CoEx: Yhteisöllistä tekemistä tukevat tilat kokemusten jakamisessa” -hanketta, joka oli Turun yliopiston Porin yksikön, Tampereen teknillisen yliopiston Porin yksikön ja Tampereen yliopiston kaksivuotinen (1.10.2009–31.12.2011) yhteistyöhanke. Hankkeen tavoitteena oli toteuttaa sosiaalista mediaa, yhteisöllisyyttä ja lisättyä todellisuutta hyödyntäviä virtuaalisia ja julkisia tiloja, joissa käyttäjät voivat jakaa kokemuksia. Tapahtumien järjestäjälle on hyödyllistä ymmärtää, miten kokemusten jakamisen tiloja voidaan tarkoituksellisesti tuottaa tapahtuman yhteydessä, ja miten tällaisten tilojen kautta voidaan tuottaa lisäarvoa tapahtuman kävijöille ja tapahtuman yhteistyökumppaneille. ⁴¹

Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaine toteutti projektissa työpaketin ”Pelihistorialliset affordanssit tilapelien kehittämisessä”, jonka yhtenä painopistealueena oli pelikulttuurien historian tutkimus. Hanke jakautui karkeasti neljään työvaiheeseen: taustatutkimukseen, pelikokeilun suunnitteluun, pelikokeilun toteutukseen ja kokeilun raportointiin. Työpaketin tavoitteet esitellään tarkemmin kappaleessa 2.1.. Projektin rahoittajana toimi Tekes (teknologian ja innovaatioiden tutkimuskeskus) ja mukana oli myös yrityskumppaneita. ⁴²

InsomniaGamen pääyhteistyökumppanina toimi kahden vuoden ajan verkkopeliyhdistys *Insomnia*. Verkkopeliyhdistys on verkkopelitapahtuma *Insomnian* aktiiveista koostuva

³⁹ Novak 2008, 302–321.

⁴⁰ Kts. kappale 3.2.

⁴¹ Multisilta, Suominen & Viteli 2011, 7-13.

⁴² Multisilta, Suominen & Viteli 2011, 7-13.

yhdistys, joka vastaa muun muassa Porissa syksyisin pidettävän verkkopelitapahtuman järjestelyistä. Internet-sivuillaan yhdistys kuvaa toimintaansa näin:

Yhdistyksemme on tullut vuosien saatossa tunnetuksi tavastamme hyödyntää erilaisia teknologiaratkaisuja toiminnassamme. Tapahtumien verkko- ja palvelintoteutukset ovat verrattavissa yritysmaailman ammattimaisiin tietoverkkopalveluihin ja esimerkiksi RFID⁴³-tunnisteet ovat tapahtumissamme arkipäivää.⁴⁴

Projektiin liittyvien tavoitteiden lisäksi pelisuunnitteluun vaikuttivat sille väljästi määritellyt raamit, jotka pitivät muun muassa sisällään pelin lajityypin, eli genren sekä rakenteen. *InsomniaGamen* lajityypin määrittäminen ei kuitenkaan ollut projektin aikana eikä sen jälkeen aivan yksiselitteistä, vaan siinä yhdisteltiin jatkuvasti elementtejä eri peligenreistä. Toistuvimmin pelistä puhuttiin kuitenkin sekä pervasiivisena että ARG-pelinä.

Pervasiivisuus tarkoittaa Markus Montolan mukaan sitä, että pelin yksi tai useampi keskeinen ominaisuus laajentaa sopimusperäistä taikapiiriä tilallisesti, ajallisesti tai sosiaalisesti⁴⁵. Salenin ja Zimmermanin mukaan taikapiiri-käsite tarkoittaa sitä tilaa, jonka sisällä peli tapahtuu. Se voi olla esimerkiksi pelilauta tai biljardipöytä. Kaikki pelit, kuten kädenvääntö, ei vaadi fyysistä alustaa. Peli alkaa kun pelaajat päättävät pelata.⁴⁶ Peli ei enää tapahdu tietyssä paikassa tiettyyn aikaan, eikä myöskään ole täysin varmaan ketkä pelin osallistujia ovat. Pervasiiviset pelit muuttavat perinteisten pelien rajoja ja astuvat reaalityodellisuuteen⁴⁷. Verkkopelitapahtumassa pelatussa ja (tapahtuma)ympäristöä hyödyntävässä *InsomniaGamessa* pervasiivisuus oli sekä tilallista että ajallista.

Pervasiivisia pelejä voidaan laajentaa edelleen omiin alalajityyppeihinsä⁴⁸, joista yksi on *InsomniaGameen* läheisimmin liitetyt **ARG-pelit**. Lyhenne tulee sanoista *Alternate Reality Game* eli vapaasti suomennettuna vaihtoehtotodellisuuspeli. Pelin tarkoituksena

⁴³ RFID (Radio Frequency IDentification), eli radiotaajuinen etätunnistus on menetelmä tiedon etälukuun ja -tallentamiseen käyttäen RFID-tunnisteita, eli tageja. RFID-tunniste tai saattomuisti on pieni laite, joka voidaan sisällyttää tuotteeseen valmistusvaiheessa tai liimata siihen jälkikäteen tarralla. RFID-tunnisteet sisältävät antennin voidakseen lähettää ja vastaanottaa kyselyitä RFID-lähetin-vastaanottimelta.

⁴⁴ Verkkopeliyhdistys *Insomnia* 2011.

⁴⁵ Montola 2005, 3.

⁴⁶ Zimmerman & Salen 2003, 15-16.

⁴⁷ Montola, Stenros & Waern 2009, 12.

⁴⁸ Esim. pervasiiviset larpit, aarteenmetsästyspelit, salamurhapelit, vaihtoehtotodellisuuspelit, leikinomaiset julkiset performanssit, kaupunkiseikkailupelit.

ei ole kuitenkaan luoda vaihtoehtoista todellisuutta, vaan luoda tarina, joka yhdistyy reaali maailmaan.⁴⁹ Tyypillisissä ARG-peleissä on kilpailuasetelman sijaan näkyvissä pelaajien välistä yhteistyötä, suuria itsestään muotoutuvia pelaajayhteisöjä, Internet-pohjainen pelialusta, salassa pidettävä tuotantojärjestelmä sekä puzzle-tyyppisiä pelitehtäviä⁵⁰. Lajityypille ominaisia piirteitä näkyy InsomniaGamessa puzzlemaisten osatehtävien lisäksi muun muassa peliä varten luodussa taustatarinassa, joka tapahtui osittain Facebookissa ja peliä varten luodulla pelialustalla. Lisäksi pelaajat selvittivät pelitehtäviä erilaisilla Internet-sivustoilla.

Lisäksi InsomniaGamen pelisuunnittelu rakentui jo heti alkuvaiheessa kolmen eri osa-alueen varaan (kuvio 2), jotka säilyivät mukana koko sen kehityskaaren ajan vuosina 2010 ja 2011. Nämä kolme osa-aluetta muodostivat pelin rakenteen.

1) Pelille suunniteltiin yksittäisiä niin sanottuja **osatehtäviä**⁵¹, joita selvittämällä pelaaja keräsi pisteitä ja eteni pelissä 2) Peli sisälsi **taustatarinan**, joka eteni yhtä aikaa pelin osatehtävien kanssa ja kuljetti pelin juonta eteenpäin 3) Insomnian verkkosivuille toteutettavaksi suunniteltu **pelialusta**⁵², jonka kautta pelaajan oli tarkoitus pyrkiä tarkkailemaan hahmonsa toimintaa pelissä, sijoitustaan ja seurata muita pelissä tapahtuvia muutoksia.



Kuvio 2: InsomniaGamen rakenne.

⁴⁹ Kim et al 2009.

⁵⁰ Montola & Stenros 2009, 38.

⁵¹ ARG-genrelle tyypillisiä puzzlemaisia tehtäviä.

⁵² Dokumenteissa terminä myös pelisovellus tai käyttöliittymä.

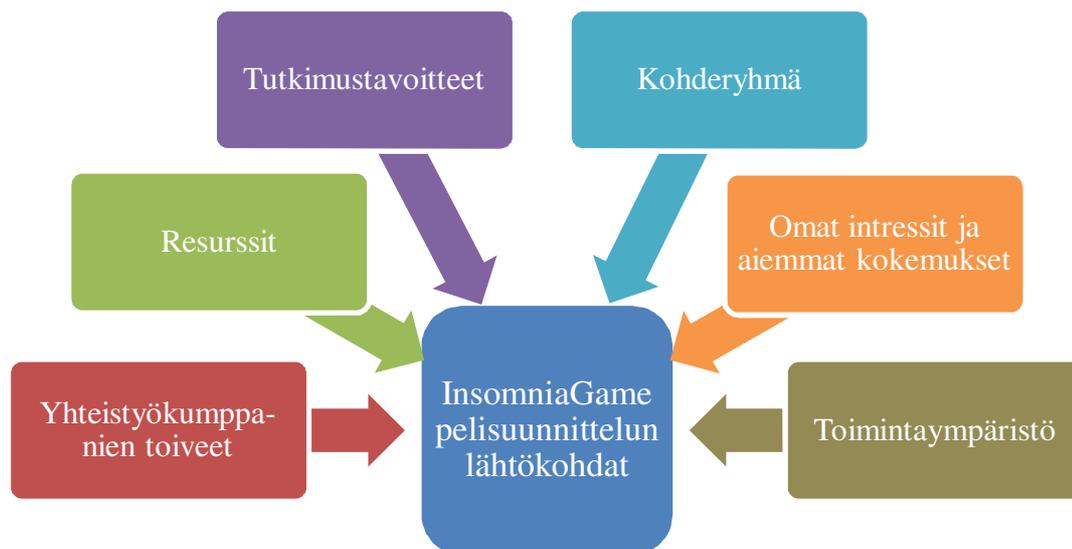
2. InsomniaGame 2010

2.1 Lähtökohdat

Ennen pelinkehitysprosessin alkamista on usein tehty paljon taustatyötä, jotta suunnitteluprosessiin osallistuvat toimijat on saatu saman pöydän ääreen. InsomniaGamen suunnittelu oli saanut alkunsa jo ennen kuin me tulimme siihen mukaan, sillä ennen konkreettisen suunnittelutyön alkua oli tehty hankesuunnitelmia, sovittu mukaan otettavista yhteistyökumppaneista sekä heidän työnjaoistaan. Ensimmäisen vaiheen roolia ei kuitenkaan voi väheksyä ja se onkin osa konseptikehittelyä. Tracy Fullerton jaottelee konseptikehittelyn tiimin muodostamiseen sekä projektisuunnitelman ja idean kehittämiseen⁵³. Sampsa Hyysalo puolestaan toteaa, että tuotekehitys pohjaa aiempaan tietoon ja tuotteisiin, lähtee liikkeelle tuoteideoista ja konseptisuunnittelusta, johon sisältyy vaatimusmäärittelyiden ja tuotteen pääpiirteiden tuottaminen⁵⁴. InsomniaGamen suunnittelun alkaessa projektin eri osallistujilla ja yhteistyökumppaneilla oli jo omat ajatuksensa siitä millainen suunniteltavasta pelistä voisi tulla. Tämän lisäksi tulevaan peliin vaikuttivat omat intressimme ja kokemukset aiemmista kehitysprojekteista, käytettävissä olevat resurssit, kohderyhmä sekä toimintaympäristö (kuvio 3).

⁵³ Fullerton 2008, 376-377.

⁵⁴ Hyysalo 2009, 60.



Kuvio 3: Lähtökohdat, jotka vaikuttivat InsomniaGamen suunnitteluun.

Pelikonseptin ideointivaiheessa, eli ennen pelin suunnitteluryhmän kokoontumista, oli projektia varten laadittu paljon erilaisia dokumentteja, joita myötäillen tulevaa pelisovellusta oli tarkoitus kehittää. Yllä olevassa taulukossa ne sijoittuvat kohtaan *tutkimustavoitteet*. CoEx-projektin tutkimussuunnitelmaan kirjatut tavoitteet olivat:

1. Luoda lisäarvoa ja lisäosallistujia.
2. Luoda uusia kiinnostavia osallistumistapoja tapahtuman yhteistyökumppaneille.
3. Luoda uusia viihteellisiä sovellusmahdollisuuksia RFID-tekniikoille ja testata niiden käyttöä erilaisissa tilanteissa.
4. Tehdä pelihistoriallisiin affordansseihin, pelikokemuksiin ja pelien sääntöjen muokkaamiseen liittyvää tieteellistä perus- ja soveltavaa tutkimusta.⁵⁵

Ensimmäisessä CoEx-projektin toimintasuunnitelmassa⁵⁶ oli näiden lisäksi yhdeksi tavoitteeksi kirjattu toteutettavaksi retropelaamiseen perustuvia yhteisöllisiä pelikonsepteja yleisötapahtumissa. Projektin johtaja Jaakko Suomisen määritelmän mukaan retropelaaminen tarkoittaa muun muassa vanhojen, 1970–1980-lukujen ja 1990-alun digipelien pelaamista alkuperäisillä laitteilla, emulaattoreilla tai uusversioina. Retropelaamiseen liittyy myös itse pelaamista laajempi populaari- ja kulutuskulttuurinen verkosto erilaisine tapahtumineen, museoineen, oheistuotteineen

⁵⁵ CoEx-projektin tutkimussuunnitelma 2009.

⁵⁶ CoEx, TY, toimintasuunnitelma, Suominen, 2/04122009.

sekä intertekstuaalisine ja intermediaalisine viittauksineen.⁵⁷

Lisäksi tulevaa peliä varten oli tehty jo joitain varsin yksityiskohtaisiakin suunnitelmia. Näistä yksi oli Guitar Hero-pelin⁵⁸ tapainen kollektiivinen musiikkipeli:

...peli-idea on taukoviihteeksi suunniteltu eräänlainen Guitar Hero –tyyppinen kollektiivinen peli siten, että yleisön liikkeet toimivat käyttöliittymänä peliin. Yleisö jaetaan neljään sektoriin, joista kullakin on oma värikoodi. Tapahtuman screenillä näytetään yleisöstä kuva, jossa näkyvät myös ko. sektorit. Screenillä näytetään värikoodattuna esim. kappale, jota yleisö ”soittaa” nousemalla ylös tai tekemällä aaltoja oikean värin osuessa kohdalle. Yleisön liikkeitä tunnustetaan esimerkiksi puhelinten liiketunnistimen avulla. Voittaja joukkueeksi selviää eniten oikeaan aikaan ”ääniä” tuottanut ryhmä. Lisäksi tulokseen vaikuttaa koko ryhmän osallistumisprosentti, jolloin kaikkia kannustetaan osallistumaan.⁵⁹

CoEx-projektin tutkimussuunnitelmassa esitettyjen tutkimuskysymysten ja tavoitteiden lisäksi suunnitteluun vaikuttivat myös muut *päyhteistyökumppanin toiveet*.

Verkkopeliyhdistys Insomnian puheenjohtaja Toni Vettenranta mainitsee sähköpostissaan Jaakko Suomiselle kiinnostuksensa ”Insomnia Game”- nimiseen peliin:

jokainen osallistuja toimii pelihahmona viikonlopun kestävässä pelissä - pelissä hyödynnetään kävijälippujen rfid-tunnisteita pelaajien identifioimiseksi - pelaajia varten toteutetaan nettisivuportaali, josta voi käydä katsomassa hahmonsa tietoja - kaikki mitä Insomnian osallistujat tekevät tapahtuman aikana, liittyy jollain tasolla peliin (esimerkiksi energiajuoman ostaminen tapahtuman infopisteestä johtaisi siihen että pelaaja voisi päihittää pelin vihollisia koskettamalla niitä rfid-tägillään)...Pelin yhteydessä pääsisimme hyödyntämään entistäkin pidemmälle tuntemustamme ja kokemuksiamme rfid-tekniikasta.⁶⁰

Tulevassa pelisovelluksessa tuli myös ottaa huomioon muiden tapahtumassa olevien yhteistyökumppanien halukkuus näkyä osana peliä ja verkkopelitapahtumaa. Toni

⁵⁷ Suominen 2011b, 73.

⁵⁸ Guitar Hero on Harmonix Music Systemin kehittämä ja RedOctanen julkaisema musiikkipeli. Pelisarjan ensimmäinen tuote julkaistiin Playstation 2 konsolille vuonna 2005. Pelissä pelaajan on tarkoitus painaa peliohjaimen nappuloita televisioruudulla näkyvien nuottien mukaisesti.

⁵⁹ CoEx-projektin tutkimussuunnitelma 2009.

⁶⁰ 3/11012010.

Vettenranta kertoi yhteisissä tapaamisissa myös Insomnian pyrkimyksestä viedä tapahtumaa yhä messumaisempaan suuntaan, ja jopa eräänlaiseksi digitaalisen kulttuurin messutapahtumaksi ⁶¹.

Suunnitteluun vaikutti koko ajan myös omat *aikaisemmat kokemuksemme* pelisuunnittelun saralta. Sampsu Hyysalo toteaa tuotekehityksen olevan usein luonteeltaan kertyneeseen tietoon nojaavaa. Kertymistä ovat sekä muiden tekemät osaratkaisut että varsinaista kehitysprojektia edeltäneet projektit. ⁶² Björk ja Peitz puolestaan kuvailevat minkä tahansa pelin suunnittelua haastavaksi tehtäväksi, mutta etenkin pervasiivisten pelien suunnittelu vaatii enemmän työtä, koska alue on uusi ja tutkimaton. Tietämys aiemmista peleistä auttaa ymmärtämään mitä voidaan tehdä. ⁶³

Meidän osaltamme merkittävin InsomniaGamen suunnitteluun vaikuttanut peliprojekti oli *Juhana Herttuan Aikakapseli* ⁶⁴-niminen pervasiivinen kaupunkipeli, jonka suunnitteluun otimme aluksi osaa peliä varten järjestetyn opintokurssin muodossa ja myöhemmin osallistuimme pelin toteutukseen projektiavustajina. Pelin suunnittelusta ja käytännön toteutuksesta saadut kokemukset vaikuttivat vahvasti siihen millaisista lähtökohdista aloimme InsomniaGamea suunnitella. Erityisesti kaupunkipelin varhaisuunnittelumetodina käytetyt idea- ja käsikirjoituspaperit sekä säännölliset palautekeskustelut tulivat tutuiksi myös InsomniaGamen toimintamallina ⁶⁵.

Yksi tärkeä pelinkehitykseen vaikuttanut tekijä oli myös pelin *kohderyhmä*, joka tässä tapauksessa muodostui verkkopelitapahtumaan osallistuvista kävijöistä. Insomnia kertoo tapahtuman osallistujista verkkosivustollaan näin: *Verkkopelitapahtuman tarkoituksena on kerätä samanhenkisiä, tietotekniikasta, pelaamisesta ja hauskanpidosta kiinnostuneita pääasiassa 13–20-vuotiaita nuoria saman katon alle* ⁶⁶. Valtaosa tapahtuman osanottajista on miehiä. Luotimme pelin kohderyhmän suhteen pääasiassa Insomnian edustajilta saatuun palautteeseen peliä varten tehdyistä suunnitelmista. Järjestimme pelistä myös kaksi testaustilaisuutta, jossa sen kahta erillistä osatehtävää testattiin. Pelin käyttäjäkokemuksen arvioiminen oli erityisen

⁶¹ Verkkopeliyhdistys Insomnia 2011.

⁶² Hyysalo 2009, 34.

⁶³ Björk & Peitz 2007, 440.

⁶⁴ Juhana-herttuan aikakapseli oli Porin kaupungin 450-vuotis juhluvuotena 2008 Internetissä julkaistu vihjepeli, johon osallistuminen edellytti tutustumista Porin historiaan ja maantieteeseen. Vihjepeli sisälsi pervasiivisille peleille ominaisia piirteitä. Peli suunniteltiin ja toteutettiin oppilastyönä. Lisätietoja: vihjepeli.utu.fi

⁶⁵ Saarikoski 2009.

⁶⁶ Verkkopeliyhdistys Insomnia 2011.

haasteellinen tehtävä koko suunnitteluprosessin ajan. Sampsa Hyysalo korostaa käyttäjätietoon liittyen kokemuksen merkitystä. Käytettäessä tuotetta tai sovellusta ollaan aina jossain tilanteessa, suhteessa toisiin ihmisiin ja esineisiin.⁶⁷

Käytössä olleet *resurssit* ovat ne rajoitukset, joiden puitteissa peliä tulee suunnitella. Rajoituksia pelin suunnittelun suhteen ovat erilaiset kohderyhmään liittyvät seikat, peliympäristön haasteet, pelisuunnitteluun ja pelin valmistumiseen käytettävissä olevat osaamisalueet, projektin budjetti sekä asetettu aikataulu.

Kohderyhmän lisäksi meidän oli otettava pelisuunnittelussa huomioon käytettävissä oleva *peliympäristö*. Heti projektin alkuvaiheessa oli selvää, että tilaan suunniteltavan pelisovelluksen tulee sopia osaksi verkkopelitapahtumaa. Verkkopelitapahtumassa osallistujat tuovat yleensä mukanaan oman tietokoneensa. Tietokone liitetään tapahtumaa varten rakennettavaan lähiverkkoon, jonka välityksellä pelataan pelejä. Insomniassa osallistujia on vuosittain noin 500. Tapahtumassa järjestetään runsaasti kilpailuja erilaisissa moninpeleissä ja konsolipeleissä. Vuodesta 2002 eteenpäin vuosittain järjestettävä tapahtuma pidetään perinteisesti Porin koulujen syysloman aikana Winnovan⁶⁸ liikuntatiloissa, ruokalassa ja aulassa.⁶⁹

Pelijaksi määritelty yksi viikonlopun puolestaan asetti haasteen pelin testauksen suhteen ja rajoitti sitä, millaista sisältöä pelisovellukseen on mahdollista suunnitella. Peliympäristön suhteen ongelmalliseksi koimme erityisesti sen, että verkkopelitapahtuma ei ympäristönä ollut meille entuudestaan tuttu. Tyhjiillään nähty tila ei lainkaan vastannut sitä, mitä se verkkopelitapahtuman aikana oli. Haasteellista oli myös arvioida se, mitä emme tilasta tai käyttäjistä ole ottaneet huomioon. Hyysalo kuvailee tilannetta näin:

Mitä paremmin käyttäjät ja käyttöympäristöt tunnetaan, sitä osuvammin voidaan myös suunnitella lisätiedon hankkiminen: asiat joista tietoa hankitaan, tutkimuksen laajuus, menetelmät, resurssit sekä kysymykset, joihin vastauksia lopulta haetaan. Tosiasia onkin, että käyttöä koskeva ymmärtämys kehittyy (yrityksessä) vähitellen ja rakentuu aina jo tehdylle työlle.⁷⁰

Aikaisempien kokemusten perusteella tiesimme kuitenkin, että ympäristö voi yllättää

⁶⁷ Hyysalo 2009, 15.

⁶⁸ Ent. Porin ammattiopisto.

⁶⁹ Verkkopelilyhdistys Insomnia 2011.

⁷⁰ Hyysalo 2009, 61.

ja olimme esimerkiksi tapahtuman aikana valmiita muuttamaan pelisovelluksen sisältöä tilanteeseen sopivaksi. Kokemuksen perustuivat Juhana Herttua aikakapselissa esiintyneisiin ongelmatilanteisiin, jotka jouduttiin usein ratkaisemaan pelin jo ollessa käynnissä ⁷¹.

2.2 Ideointi

InsomniaGame-pelin suunnittelu alkoi omalta osaltamme projektiryhmän tapaamisella joulukuussa 2009. Paikalla oli projektin johtaja professori Jaakko Suominen, tutkija Leila Stenfors sekä tutkimusavustajat Emmy Kurjenniemi ja Aliisa Sinkkonen.

Suominen oli laatinut kokousta varten vuoden 2010 peliä koskevan toimintasuunnitelman⁷². Omaksi työpanokseksemme oli merkitty yhden tai kahden pelitestauksen suunnittelu Insomniaa varten, testauksen toteutus ja tulosten raportointi itse sovelluksen kannalta sekä aiheesta yhteinen gradu ja artikkeli loppukirjaan ⁷³.

Työssäoloaikamme jakaantui aikavälille 1.2–30.5 ja 1.8–29.11.2010 ja työskentelimme 10 tuntia viikossa.

Suominen kertoi tapaamisessa myös kahdesta peli-ideasta, joita tapahtumaa varten oli suunniteltu: aiemmin kappaleessa 2.1 mainittu ”Guitar Hero” -tyyppinen kollektiivinen musiikkipeli sekä festivaaliolosuhteissa koepelattava ryhmäversio klassikkopeli ”Simonista”^{74 75}. Vastuualueeksemme kuitenkin muodostui jo suunnittelun alkuvaiheessa yhden tai kahden pelitestauksen sijaan pelin tarinan ja useiden osatehtävien ideointi, suunnittelu ja toteutus sekä pelaajaprofiiliin tulevien ominaisuuksien suunnittelu sekä vastuu pelin toteutuksesta syksyn verkkopelitapahtumassa.

Aloitimme pelin suunnittelun jo tammikuussa keskustelemalla ja tutustumalla hankkeen projektisuunnitelmaan. Valmistelimme tulevaa tapaamista varten ideapaperin, jossa mietimme lähinnä tapahtuman kävijöiden erilaisia pelaajarooleja ja mallia, jossa ohjelmaa olisi tarjolla myös niille, jotka eivät välttämättä halua osallistua peliin kovin aktiivisesti. Käytimme tällaisista pelaajista ideapaperissa termiä ”passiivipelaaja”.

Ensimmäinen suunnitteluryhmän ja verkkopeliyhdistys Insomnian välinen tapaaminen

⁷¹ Hirvonen 2009.

⁷² 2/04122009.

⁷³ CoEx, TY, toimintasuunnitelma, Suominen, 2/04122009.

⁷⁴ Simon on vuonna 1978 alun perin Atarille julkaistu elektroninen muistipeli, jossa on neljä eriväristä painiketta ja pelaajan tehtävänä on toistaa annettu sarja laitteen perässä.

⁷⁵ Jaakko Suominen sähköpostilla 13.10.2009 lähettämä tutkimussuunnitelma, 1/13102009.

pidettiin myöhemmin tammikuussa 2010. Kokouksessa oli oman projektiryhmämme lisäksi paikalla verkkopeliyhdistys Insomnian puheenjohtaja Toni Vettenranta ja turvallisuusvastaava Joonas Laukkanen. He kertoivat tapaamisen aluksi verkkopelitapahtumasta yleisluonteisesti. Vettenranta puhui myös pelisovelluksesta, jota yhdistys oli alustavasti projektia varten ideoinut. Samalla esiteltiin Suomisen ja Vettenrannan välinen sähköpostiviesti, josta käy ilmi pelin silloinen idea⁷⁶.

Tämän jälkeen keskustelimme pelialustasta, siihen tulevasta sisällöstä ja pelin kokonaisvaltaisesta teemasta. Pelin kantavaksi teemaksi ehdotettiin ”unettomuutta” tapahtuman nimen ja luonteen mukaisesti. Keskustelua ohjasi Pyjamarama⁷⁷ niminen peli, jota ajateltiin käytettäväksi osana pelin tarinaa. Lisäksi puhuimme erilaisista passiivipelaajille tarkoitetuista ”minipeleistä”. Tapaamisessa keskusteltiin alustavasti myös pelin mainonnasta sekä näytteilleasettajien roolista osana verkkopelitapahtumaa ja InsomniaGamea. Saimme sen käsityksen, että tapahtumassa on esillä näytteilleasettajia hieman samaan tapaan kuin messuilla.

Puhuimme myös Insomnian verkkosivuille tulevasta pelialustasta, joka Insomnian oli tarkoitus toteuttaa lähinnä meidän ideoittemme pohjalta. Vettenranta kertoi, että yhdistyksellä on paljon teknistä osaamista, joka varmasti muutenkin auttaa peliin tulevien erilaisten teknisen osa-alueiden toteuttamisessa.⁷⁸ Saimme tapaamisessa sellaisen käsityksen, että oma panoksemme keskittyy pääasiassa erilaisten sisältöjen suunnitteluun, kun taas verkkopeliyhdistys huolehtii pelikonseptin varsinaisesta toteutuksesta.

Sovimme suunnitteluprosessin etenevän niin, että lähetämme omia ehdotuksiamme Insomnialle, joka puolestaan tekee omasta näkökulmastaan toteuttamiskelpoiset ominaisuudet pelialustalle. Molemmat tahot valmistelisivat peliä sovitun työjaon (kuvio 4) pohjalta ja yhteisissä tapaamisissa puolestaan esiteltäisiin ja läpikäytäisiin pelisovelluksen kehitystä. Insomnialla oli käytössään myös oma wikialusta⁷⁹, jota he kertoivat käytettävän yhdistyksen sisäisessä yhteydenpidossa. Heidän toiveestaan tätä käytettäisiin jatkossa myös pääasiallisena viestintävälineenä yhdistyksen ja

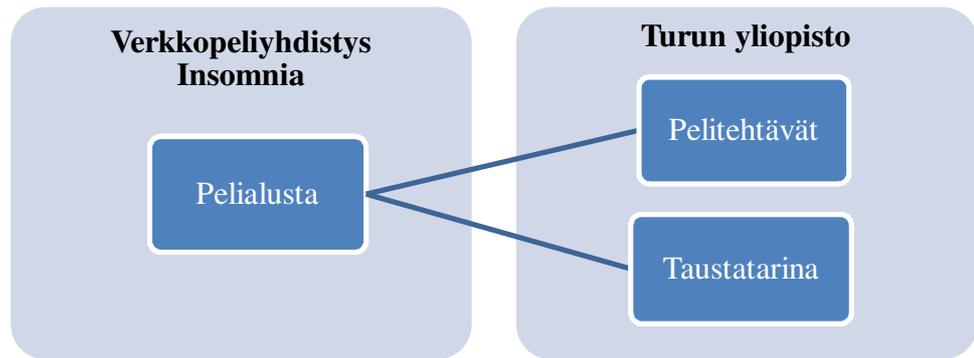
⁷⁶ Kts. sivu 18.

⁷⁷ Pyjamarama on Mikro-Genin vuonna 1984 ZX Spectrum, Amstrad CPC ja Commodore 64 pelikoneille julkaisema toimintaseikkailupeli. Pelin hahmo liikkuu unessaan toisiinsa linkitetyistä huoneista toiseen ja etsii avainta, jolla saa vedettyä herätyskellonsa ja lopulta herätettyä itsensä.

⁷⁸ 3/11012010.

⁷⁹ Wiki on verkkosivusto, jonka sisältöä käyttäjät voivat itse muokata haluamallaan tavalla

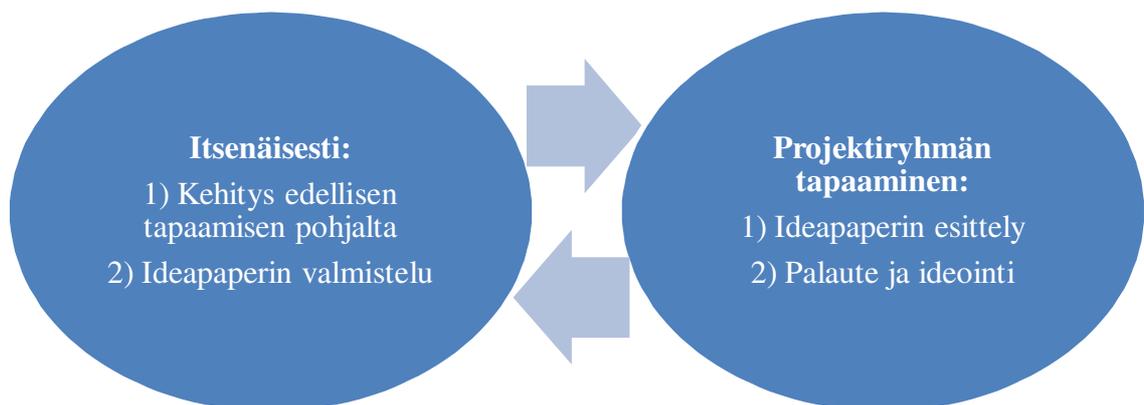
projektiryhmämme välillä⁸⁰.



Kuvio 4: InsomniaGamen työnjako Turun yliopiston ja verkkopeliyhdistys Insomnian välillä.

Tästä eteenpäin InsomniaGamen suunnittelu eteni projektiryhmän välisissä tapaamisissa niin että esittelimme projektiryhmälle aina uusimmat suunnitelmat, joita muut ryhmäläiset kommentoivat ja esittivät omia näkemyksiään pelistä (kuvio 5).

Työskentelytapa oli tuttu jo aiemmin mainitulta Petri Saarikosken ohjaamalta Juhana herttuan Aikakapseli -kurssilta, jossa pelin 12 tehtävää suunniteltiin työpareina itsenäisesti ja työn etenemistä esiteltiin yhteisissä tapaamisissa. Suurin osa InsomniaGamenkin suunnittelutyöstä tapahtui itsenäisesti. Kotona tapahtunut suunnittelu oli meidän keskinäistä yhteistyötä, mutta meillä oli myös omat päävastuualueemme projektin aikana, kuten Aliisalla yhteydenpito yhteistyökumppaneihin ja minulla teknisten osa-alueiden hallinta.



Kuvio 5: InsomniaGamen työnjako projektiryhmän sisällä.

Seuraavaa projektiryhmän keskinäistä tapaamista varten aloimme suunnitella pelin kokonaisrakennetta ja sisältöä. Hahmottelimme peliä erityyppisillä kaavioilla paperille (liitteet 1 ja 2). Menetelmä oli meille entuudestaan tuttu, sillä olimme jo aiemmissa

⁸⁰ Wikialustan käyttö aloitettiin kuitenkin vasta 21.4.2010.

peliprojekteissa tottuneet tekemään erilaisia pelisuunnitelmia hahmottelemalla niitä esimerkiksi nuoliprosesseina ja ajatuskarttoina. Erityisesti suunnittelun alkuvaiheessa, kun on tarpeellista muodostaa kokonaiskuva suunniteltavasta pelistä, on tapa ollut erityisen hyödyllinen. Käytäntö on myös varsin vakiintunut muiden ARG-pelisuunnittelijoiden parissa ⁸¹.

Liitteessä yksi olevan kaavion avulla aloimme hahmotella kokonaisuutta pelaajan näkökulmasta, eli miten pelaaja käytännössä pelin aloittaisi. Kuvio lähtee liikkeelle siitä, että pelaaja menee pelialustalle, jossa hänelle ilmestyy kysymys ”Haluatko pelata?” ⁸². Pelaaja vastattua esitettyyn kysymykseen, ruutuun ilmestyy joko ensimmäinen tehtävä tai hän voi päättää jäädä pelkästään pelin seuraajaksi. Pelin seuraajana pelaajalla olisi mahdollisuus ottaa osaa esimerkiksi peliä varten suunniteltuun vedonlyönti-lisätehtävään, jota olimme ehdottaneet Insomnialle edellisessä tapaamisessa. Jos pelaaja puolestaan vastaa kysytyyn kysymykseen ”kyllä”, hän pääsee osallistumaan osatehtäviin ja kerryttämään pistesaldoaan muun muassa ostamalla tapahtumasta erilaisia tuotteita.

ARG-peleissä on tyypillisesti mukana osallistujia, jotka haluavat vain seurata pelitapahtumia ⁸³. Esimerkiksi ”The Beast”-pelin suunnittelija Sean Stewart on todennut, että (The Beast-pelissä) oli pelaajia, jotka seurasivat mielenkiinnolla pelin arvoitusten ratkomista ilman osallistumista itse pelitapahtumiin ⁸⁴. InsomniaGamen alkuvaiheen ideapapereissa on pelaajat usein jaettu ”aktiivisiin” ja ”passiivisiin”, sen mukaan miten he haluavat ottaa peliin osaa. Aktiivinen pelaaja osallistuisi pelin päätehtäviin ja passiivinen pelaaja taas olisi sellainen, joka haluaa enimmäkseen seurata peliä ja osallistua vain joihinkin toimintoihin. Usein ARG-pelit vaativat pelaajalta tietynlaista panostusta peliin ja ajattelimme, että kaikki tapahtuman osallistujat eivät voi yhtäläillä uhrata aikaansa tätä ohjelmaa varten, mutta haluavat ehkä seurata ja osallistua peliin jollain muulla tavalla.

Joitain yksittäisiä osatehtäviä alettiin jo alustavasti tässä vaiheessa suunnitella. Yksi tällaisista oli nimeltään ”murhapeli”⁸⁵, jossa pelaajan on kuvitteellisesti murhattava

⁸¹ Lisää aiheesta: <http://www.christydena.com/online-essays/arg-design-charts/>

⁸² 5.7/08022010.

⁸³ Esim. Dena 2008, 13.

⁸⁴ Miller 2004, 288.

⁸⁵ Eng. assasinatin games. Perinteisesti pelissä on ajatuksena kuvitteellisesti murhata toinen peliin osallistuja ja yrittää varoa päätyä itse murhatuksi. Salamurhapelit ovat olleet suosittuja erityisesti yliopistoissa ja oppilaitoksissa.

toinen pelin osallistuja. Muita muistiinpanoista löytyneitä mainintoja ovat köyden veto ja analogisointi jostain vanhasta tietokonepelistä. Analogisoinnilla tarkoitetaan jonkun digitaalisen tuotteen muuttamista ei-digitaaliseksi, jolloin lähtökohdaksi otetaan joku digitaalinen ilmiö ja tehdään siitä versio, joka on toteutettavissa kokonaan ilman tietokoneita tai jonkun alkuperäisestä poikkeavan teknologian avulla ⁸⁶. Lisäksi mietimme myös paljon sitä, millaisen haluaisimme pelin yleisen tunnelman olevan. Ajattelimme tunnelman välittyvän hyvin paljon pelin mainonnan kautta. Halusimme mainonnan olevan ”mystistä” ja myötäilevän mahdollisimman hyvin pelin taustatarinaa.

Tarinan osaksi suunnittelimme taustahahmoa (”puppet master”), joka lähettää toimintakäskyjä pelaajalle. Perinteisesti ARG-peleissä tällainen nukkemestari on pelin järjestäjä, joka toimii pelitapahtumien taustalla. Nukkemestarit ovat samanaikaisesti sekä pelaajien liittolaisia että vihollisia. He luovat esteitä ja tarjoavat resursseja niiden ylittämiseksi samanaikaisesti kuin kuljettavat pelin tarinaa. Nukkemestarit pysyvät yleensä ”verhon” takana pelin ollessa käynnissä. Heidän todellinen identiteettinsä voi olla etukäteen pelaajien tiedossa. ⁸⁷ Pelialustaa varten hahmottelimme erilaisia kaavioita (esim. liite 2) käyttäen. Alkuvaiheessa ajatuksena oli saada pelialustalle jokaista pelaajaa varten omat palkit energiatasolle sekä tasot kylläisyyttä ja nukkumista varten. Pelialustan osaksi suunnittelimme myös inventaariota, jossa näkyisi pelaajan kioskiostokset sekä pelin aikana kerätyt virtuaaliset tavarat.

Mietimme myös pelin tapahtumassa herättämää kiinnostusta etenkin suurten pelaajamäärien suhteen sekä erilaisia keinoja houkutella pelaajia mukaan. Suunnittelimme, että pelaajan kutsumisen tehtäviin olisi hyvä olla mahdollisimman henkilökohtaisen tuntuista. Pelaaja saisi esimerkiksi kutsun pelaajaprofiilinsa kautta aina kun uusi tehtävä on alkamassa. Tämänkaltainen alku on usein tyypillinen erityisesti ARG-lajityypin peleille ja tästä käytetään termiä ”kaninkolo”. Esimerkiksi Dave Szulborski kuvailee pelitoimintoa näin:

In game parlance, the entrance point for an ARG is called a “rabbit hole,” evoking Lewis Carroll’s story device of falling into a rabbit hole, where the rules are different on the other side. This draws attention to the story and assumptions that develop around ARGs. Usually, the rabbit hole is an online site. This is a

⁸⁶ Suominen 2009, 253.

⁸⁷ Szulborski 2005.

low-cost, easily updated, free access point. ⁸⁸

Helmikuun 2010 alussa pidetyssä kokouksessa esittelimme muulle projektiryhmälle ensimmäisen suunnitelmamme⁸⁹ pelistä. Nelisivuinen ideapaperi sisältää tiivistelmän ideasta sekä yksityiskohtaisemman kuvauksen pelin etenemisestä. Esitelty kaavio myötäilee liitteen 1 kaltaista runkoa, jossa pelaaja valitsee osallistuuko hän ”InsomniaGameen”⁹⁰ vai ei. Kaavioon on yhdistelty myös ominaisuuksia mainontaan ja taustatarinaan liittyen. Pelin tehtävärunko⁹¹ oli puolestaan jaettu kolmeen osaan: 1) pelin päätehtäviin, 2) pikkutehtäviin sekä 3) muuhun toimintaan, kuten peruspisteiden keräämiseen. Pikkutehtävät, kuten vedonlyönti, olivat sellaisia, että pelaajat voivat suorittaa niitä halutessaan koko tapahtuman ajan.

Erilaisia päätehtäviä olimme tapahtumaa varten ideoineet tässä vaiheessa kymmenen kappaletta. Lisäksi kokosimme tapaamista varten vielä ”mainittavaa”-työnimellä kulkevan dokumentin, joka sisälsi sekalaisia, mutta mielestämme tärkeitä huomioita pelistä.

Suunnittelun alkuvaiheessa etsimme vaikutteita peliin erilaisista elokuvista ja tv-sarjoista. Ensimmäinen projektiryhmälle esitelty suunnitelma sisältää kymmenen mainintaa erilaisiin populaarikulttuurisiin lähteisiin⁹². Halusimme myös korostaa sitä miten tärkeää pelin upottaminen osaksi todellisuutta oli. Tehtävät piti suunnitella myös niin, että mahdollisimman moni voisi osallistua niihin ja vieläpä samanaikaisesti ilman, että suorituspaikoille tulisi tungosta. Tehtävien suunnittelua vaikeutti erityisesti se, että varsinaiseen tapahtumapaikkaan liittyi paljon avoimia kysymyksiä.

Pohdimme tapaamisessa suunnitteluryhmän kesken, että pelin osallistujamäärää voisi rajoittaa niin, että pelialustalle tehtäisiin joitakin osatehtäviä varten ominaisuus, jossa vain nopeimmat pelaajat pääsisivät mukaan. Lisäksi puhuimme pelin testaamisesta ja kävimme läpi eri testausvaihtoehtoja. Jatkon suhteen sovittiin, että jatkamme pelin kehittämistä, sekä teemme videon, jossa pelin tunnelmaa ja vaikutteita tuodaan ilmi. Video oli tarkoitettu projektiryhmän omaan käyttöön.

⁸⁸ Kim et al. 2009.

⁸⁹ 5.1-4/08022010.

⁹⁰ Ideapaperissa 5.1/08022010 puhutaan tässä kohtaa InsomniaGameesta vielä pelkäämään ”työnimenä”. Nimi vakiintui kuitenkin pelin nimeksi hyvin pian tämän jälkeen.

⁹¹ Kts. kuvio 2.

⁹² Wider Screen 1/2013, teemanumero ”Digitaalinen kulttuurin - sähköisen yhteisöllisyyden juuret” (tulossa).

Jatkoimme tapaamisen jälkeen itsenäisesti pelin taustatarinan sekä muiden osa-alueiden kehittelyä. Edellisissä kokouksissa oli keskusteltu unien ja unettomuuden teeman tuomisesta osaksi peliä. Yhdessä tekemässämme vaihtoehdossa pelin päähenkilön tehtävänä on herättää tietokone unitilasta. Koska pelistä ei tässä vaiheessa ollut paljonkaan tietoa, eikä verkkopeliyhdistys Insomnia ollut vielä alkanut kehittää pelialustaa, yritimme erityisesti kiinnittää huomiota siihen, että pelin juoni olisi tarpeeksi joustava ja helposti sovellettavissa pelin muihin ominaisuuksiin, kuten vaihteleviin tehtäviin. Lisäksi yritimme miettiä peliä projektin tutkimustavoitteisiin kirjatun retropelaamisen näkökulmasta niin, että tarina sijoittuisi johonkin kohdeyleisölle tuttuun peliin. Teimme myös alustavan aikataulun itsellemme siitä, miten ja milloin peli kannattaisi tapahtumassa aloittaa. Suunnittelimme keskittyvämme torstaina pelin tekniikan testaukseen. Varsinainen peli käynnistyisi perjantaina, jolloin kaikki tapahtuman osanottajat olisivat jo viimeistään saapuneet paikalle.

Pelialustan suhteen mietimme mitä erilaisia ominaisuuksia sieltä tulisi löytyä. Koimme tärkeäksi, että alusta olisi helposti muokattavissa. Lisäksi pelaajalla ja meillä olisi mahdollista nähdä erilaisia tilastoja tapahtuneesta toiminnasta. Suunnittelun pohjalta teimme seuraavaa kokousta varten taas yhteenvedon siitä, miten pelin suunnittelu oli edennyt. Kolmen sivun mittainen ideapaperi⁹³ sisälsi parannellun kehystarinan, alustavan tehtävärungon (liite 3) sekä avoimia kysymyksiä verkkopeliyhdistystä varten.

Maaliskuun 2010 alussa pidettiin jälleen suunnitteluryhmän oma kokous, jossa käytiin läpi tulevaa verkkopeliyhdistyksen kanssa pidettävää kokousta varten tehdyt ideapaperit. Esittelimme kokouksessa muulle ryhmälle parannellun pelirungon, joka oli nyt nimeltään ”Turnaus”. Siinä peli jakaantuisi kahdeksaan osaan ja jokaisella osalla on oma juonellinen tehtävä. Turnausmainen ajatus oli meistä hyvä siksi, että näin pelin eteneminen oli helppo jakaa osiin pelin valmistelua ja testausta varten. Lisäksi osallistujamäärän hallitseminen olisi helpompaa, ja löysä kehystarina mahdollistaisi monenlaiset tehtävät. Peliin olisi myös vielä sen alkamisen jälkeenkin helppo päästä mukaan. Alkuvaiheen ideapapereissa osatehtävien määrä on huomattavasti suurempi kuin mitä todellisuudessa aioimme tapahtumassa toteuttaa. Esitellyt osatehtävät olivat enemmänkin vaihtoehtoja, joita sitten ideoitiin eteenpäin ja karsittiin projektiryhmän tapaamisten aikana.

Tapaamisessa esitelty tehtävärunko (liite 3) sisältää 1) tavaravaihtotehtävän, 2)

⁹³ 7.1-3/01032010.

analogisoinnin vanhasta Nintendo-pelistä, 3) murhapelin, 4) retroelokuvaan liittyvän tehtävän, 5) Guitar Hero -kitarapelin uuden version, 6) Internetissä suoritettavan rastitehtävän, 7) CoEx-projektin kumppanin Tampereen teknillisen yliopiston Porin yksikön kehittelemän köydenvedon tehtävän ja 8) pelin finaali-tehtävän, josta ei tässä vaiheessa ollut tarkempaa ideaa. Suunnitteluryhmän tapaamisessa keskusteltiin erikseen jokaisen tehtävien toteutuksesta ja erilaisista avoimista kysymyksistä. Esimerkiksi pelianalogisoinnin suhteen keskusteltiin siitä, miten se voisi olla enemmänkin performanssi, johon osallistumalla pelaaja saisi pisteitä. Köydenvedotehtävässä taas pelaajalla voisi olla mahdollisuus käyttää ”dopingia” tehtävän suorittamiseksi. Lisäksi pohdittiin pelialustalle tarvittavia ominaisuuksia, joista yksi oli erilaisten *pokaalien*⁹⁴ kerääminen tehtäviä suorittamalla.

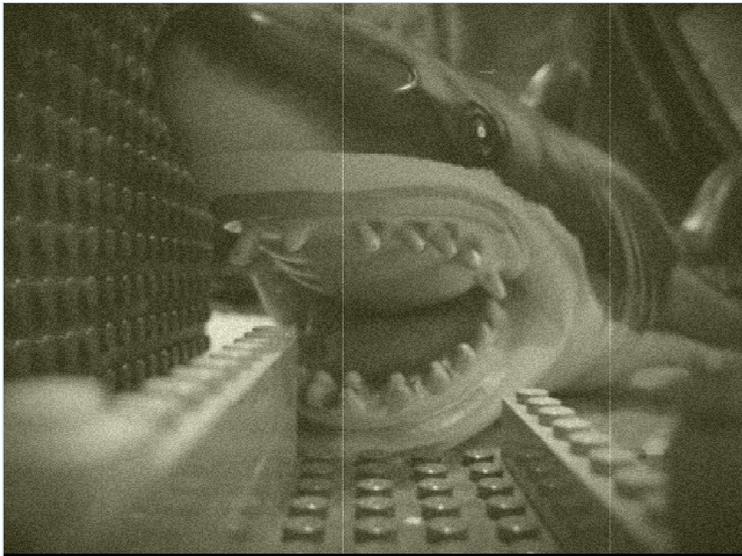
Ennen Tampereella 11.3.2010 pidettävää kokousta aloitimme ensimmäisen ”traileri”-videon tekemisen. Tarkoituksena oli, että jokaista turnausta varten tehtäisiin oma video (kuva 1), joka esitettäisiin tapahtuman pääsalissa sijaitsevalla videoscreenillä osatehtävän alkaessa. Videot toimisivat näin alkavan tehtävän mainoksena ja toisivat muutenkin näkyvyyttä pelille. Videoiden suunnittelussa pidimme tärkeänä, millaisen tunnelman haluamme pelistä pelaajille ja tapahtuman osallistujille välittää. Meidän oli myös otettava huomioon videon tekoon liittyvät rajoitteet. Teimme videota kotonamme, joten resurssit videon tekemiseen eivät olleet parhaat mahdolliset. Lisäksi pelin tehtävät eivät olleet vielä läheskään valmiita, joten tarkoituksena oli kuvata pelin yleisilmettä ja tunnelmaa hyvin yleisluonteisella tavalla. Päädyimme toteuttamaan videon ”stop-motion”⁹⁵ tekniikalla, sillä digikameramme videokuva ei ollut mielestämme tarpeeksi hyvälaatuista. Lisäksi stop motion-tekniikka vaikutti mielenkiintoiselta vaihtoehdolta. Yritimme käyttää videon ”kotikutoisuus” hyväksemme mahdollisimman paljon ja tästä syystä käytimme esimerkiksi myöhemmin kuvatuissa videoissa lavasteena leikkihaita (kuva 2), jonka epäaitoutta yritimme korostaa. Varsinainen kuvaaminen oli varsin työläs prosessi jo siitäkin syystä, että emme olleet aiemmin kuvanneet tällä tekniikalla mitään ja jouduimme opettelemaan kaikki kuvaukseen liittyvät asiat alusta asti itse.

⁹⁴ Pokaalit (eng. achievement, badge, trophy), pelaamisessa käytetty termi tavoitteelle ja haasteelle. Näitä ovat mm. kaikkien tasojen suorittaminen vaikeimmalla tasolla tietyn aikarajan sisällä tai tietyn pistemäärän saavuttaminen.

⁹⁵ Stop-motion on animaatiotekniikka, jonka avulla staattiset esineet saadaan liikkumaan elokuvissa. Tekniikka toimii siten, että esinettä liikutetaan vähän kerrallaan ja jokainen muutos kuvataan ruutu kerrallaan video- tai digikameralla. Kun kuvattu filmi näytetään normaalinopeudella, peräkkäin nopeasti vaihtuvat kuvat luovat illuusion liikkeestä.



Kuva 1: Otteita Auditorio-Pac-Manin trailerista.



Kuva 2: Kuvakaappaus finaali-tehtävän trailerista, jossa käytettiin yhtenä kuvausrekvisiittana kumista leikkihaita.

Esittelimme 11.3.2010 Tampereella pidetyssä oman projektiryhmämme ja verkkopeliyhdistys Insomnian välisessä kokouksessa edellisen tapaamisen pohjalta muokatut ideapaperit. Saimme myös ennen kokousta valmiiksi InsomniaGamen ensimmäisen trailerin, joka esiteltiin Insomnian lisäksi myös CoEx-projektin johtoryhmälle. Tapaamisessa keskusteltiin erityisesti pelin osatehtävistä ja niihin tarvittavista muutoksista. Korjaukset, joita pelin yksittäisiin tehtäviin ehdotettiin, olivat

kuitenkin varsin pieniä.

Osatehtävistä keskusteltaessa Insomnian edustaja koki ajatuksen murhapelistä arveluttavaksi, joten korjasimme seuraavia ideapapereita varten pelin nimen ”nukutuspeliksi”, joka toisaalta sopi paremmin tapahtuman luonteeseen sekä suunniteltuun taustatarinaan. Erityisesti ”tavaravaihto”-osatehtävä herätti keskustelua, ja sille mietittiin erilaisia toteutumisvaihtoehtoja. Yksi ehdotetuista vaihtoehtoista oli virtuaalisten tavaroiden käyttö. Tällöin esineet ilmestyisivät pelaajan profiilista löytyvään tavarainventaarioon, kun pelaaja käy vilauttamassa RFID-korttiaan lukijalle sille asetetuilla pisteillä. Tavaravaihtotehtävän ideoinnin oli aiemmin tammikuussa aloittanut projektin tutkimusavustaja Pinja Tawast, joka ennen vaihto-oppilaaksi lähtöään luovutti tehtävän suunnittelun meille. Verkkopeliyhdistyksen edustaja Toni Vettenranta kertoi, että tämän vuoden verkkopelitapahtumassa kävijöiden ja heidän välisestä asioinnista, esimerkiksi tapahtuman kioskillä, tapahtuu kävijäkortin ja sen taakse tarralla liitetyn RFID-tägin kautta (kuvat 18 ja 19). Tapaamisen lopuksi kävimme vielä läpi erilaisia avoimia kysymyksiä:

Kysymys	Vastaus Insomnialta
1) Tägilaitteiden määrä ja käyttäminen testauksessa.	10-15kpl, peliin 10 kpl. Ei ole tilattu vielä.
2) Profiilisivujen mahdollisuudet, pisteiden kirjaaminen järjestelmään, tavaroiden vaihtaminen, kuka sivuston tekee?	Mahdollisuuksista keskusteltiin erillisten tehtävien kohdalla.
3) Screeni: videoiden näyttäminen, laskuri, tilannekatsaukset, tekniset mahdollisuudet, kuka tekee mitään?	Laskuri onnistuu. Muusta ei mainintaa.
4) Milloin tiloja pääsisi katsomaan ja mitä tiloja voidaan käyttää?	Tilan omistaja vaihtunut. Tiloina Porin ammattiopisto + ulko-alueet.
5) Aikataulu: mainontaa torstaina, peli alkaa perjantaina ja loppuu sunnuntaina?	Viime vuoden kaltainen. Insomnia lupasi toimittaa ed. vuoden raportin.
6) Muu Ohjelma: Mitä muuta Insomniassa tapahtuu, voiko tehtäviä yhdistää näihin? yhteistyökumppanit Onko mitään selvinnyt?	Ei tietoa vielä tässä vaiheessa.

Taulukko 1: Insomnialle 11.3.2010 esitetyt kysymykset ja niihin saadut vastaukset omien muistiinpanojemme mukaan ⁹⁶.

Peliä varten oli tässä vaiheessa suunniteltu jo varsin paljon erilaisia toteutusvaihtoehtoja ja lähdimme seuraavaksi kokoamaan näitä ideoita yhteen. Insomnia oli toivonut projektin kommunikointikanavaksi valitulle wikialustalle synopsista suunnitelluista osatehtävistä, jolloin koko Insomnian tiimi pääsisi helposti kommentoimaan syntyneitä ideoita. Synopsista varten tarkastelimme edellisten kokousten muistiinpanoja ja aloimme hahmotella yhteenvetoa siitä, millainen peli voisi olla. Syntynyt dokumentti sisältää muun muassa kuvauksen loppuratkaisulle, mainonnalle, testaukselle, vedonlyönnille, muille pisteille sekä tehtäville ⁹⁷. Pelitestauksen suunnittelimme hoitavamme kahdessa tai kolmessa eri osassa ja käyttäisimme näissä apuna muun muassa koulutusohjelmamme opiskelijoita. Testitilanteet oli tarkoitus kuvata ja dokumentoida, jotta virheet tulisivat mahdollisimman hyvin huomioituksi. Ajattelimme myös, että testaustilanteista saisi mahdollisesti kuvattua materiaalia trailereita varten.

Yhdeksi osatehtäväksi suunnitellun klassikkopelin analogisoinnin tilalle olimme alkaneet suunnitella lautapelistä ”Käärmeet ja tikapuut” muokattua tehtävää. Se oli tarkoitus toteuttaa suuressa mittakaavassa verkkopelitapahtuman ulkotiloihin tehtävällä livepelilaudalla, jossa pelaajat toimisivat pelinappuloina. Peli-idean toteuttaminen ulkotiloissa osoittautui kuitenkin sen verran hankalaksi, että siitä päätettiin luopua. Idean pohjalta ehti kuitenkin tätä ennen syntyä jättikokoinen noppa⁹⁸ (kuva 3), jolle piti nyt keksiä käyttöä. Uusi kohde syntyi kuitenkin vasta myöhemmin syksyllä ⁹⁹.

⁹⁶ 8.4/11032010.

⁹⁷ 9/12042010.

⁹⁸ ”InsomniaCuben” suunnitteli ja toteutti Anu Saarikoski.

⁹⁹ Lisää finaali-tehtävästä sivuilla 38 ja 47.



Kuva 3: Anu Saarikoski valmistamassa jättinoppaa ”Käärmeet ja tikapuut” -osatehtävää varten, joka myöhemmin muuttui ”Seuraa noppaa” -tehtäväksi.

Suunnittelimme samanaikaisesti myös tavaravaihtotehtävää, josta oli jo edellisessä kokouksessa ollut puhetta. Tehtävän piti tapahtua niin, että pelaajilla on tapahtuman alkaessa viisi sattumanvaraista esinettä pelaajaprofiilissaan. Viemällä esineitä paikasta toiseen, syöttämällä niiden koodeja Internetiin tai kokoamalla niistä erilaisia kokonaisuuksia, pelaajat saavat kerättyä pisteitä. Tapahtuman sponsorit olisivat tehtävässä avainasemassa. Emme kuitenkaan voineet suunnitella tehtävää tätä pidemmälle, sillä Insomnialla ei ollut vielä tarkempia tietoja tulevan tapahtuman kumppaneista. Guitar Hero -tehtävän suhteen suunnittelimme taskulampuilla pelattavaa ryhmäpeliä, jonka teknisten toteutuksen toivoimme tulevan Insomnialta.

Edellisessä kokouksessa Insomnian edustajaa arveluttaneen murhapelin suunnittelimme myös uusiksi. Uusi tehtävä kulki nimellä ”Kaikki menee pieleen” ja sen oli tarkoitus olla Insomnian tiloihin suunniteltu vihjepeli, jonka teemana ovat erilaiset tallennusmuodot disketeistä USB-tikkuihin. Osatehtävän juonessa pelaajan profiilin on kaatanut virus, jonka poistamiseksi on selvitettävä erilaisten vihjeiden rata tapahtuman tiloissa sekä Internetissä. Tehtävän rakenne on peräisin aiemmin mainitusta Juhana-herttuan Aikakapselistä, jonka marraskuun tehtävässä käytettiin samanlaista järjestelmän virhetilaa hyväksi¹⁰⁰.

Näiden tehtävien lisäksi suunnitteilla oli myös koko pelin päättävä finaali-tehtävä. Suunnitelmat olivat tässä kohtaa vielä hyvin alustavia. Kävimme läpi paljon erilaisia

¹⁰⁰ Hirvonen 2009.

teemoja ja ideoita, ja yritimme tehtävää varten yhdistää kaikki tapahtuman piirteet yhteen. Finaalitehtäväksi suunniteltiin pelin ja tapahtuman luonteen mukaisesti tehtävä, jossa pelaajan on tarkoitus pysyä hereillä mahdollisimman pitkään. Jokaisella pelaajalla on tehtävässä oma ”valveillaoloaika” mittaava palkki, jonka suuruus tulee aiemmista tehtävistä saaduista pisteistä, eli annetut pisteet muutetaan tehtävää varten käytettäväksi ajaksi. Tehtävään osallistuvien pelaajien määrää rajoitettaisiin niin, että vain viisi eniten pisteitä kerännyttä pelaajaa pääsee mukaan. Tämän jälkeen pelaajien eteen ilmestyy kartta, johon on merkitty alueita (”hotspotteja”), joista saisi lisää valveillaoloaika. Pisteisiin ajateltiin sijoitettavaksi herätyskelloja, joiden takana on RFID-lukija, jolle pelaajat näyttävät oman kulkulupansa takana olevaa tägiä.

Synopsikseen ei seuraavassa tutkimusryhmän tapaamisessa 12.4.2010 tullut mainittavia huomioita. Laitoimme luodun synopsiksen uusine tehtävineen kokouksen jälkeen Insomnian wikialustalle ja jäimme odottamaan kommentteja. Yhdeksi osatehtäväksi toivottiin CoEx-projektin yhteistyökumppanin TTY:n ”köydenvetotehtävää¹⁰¹” ja sen järjestelyistä sovittiin Arttu Perttulan kanssa. Hän kuitenkin totesi, että tehtävään vaadittava laitteisto saattaa olla tuolloin käytössä, mutta heillä on olemassa myös muita uusia pelisovelluksia, joita tapahtumassa voisi hyvin testata.

Insomnian pääjärjestäjä Toni Vettenranta kommentoi wikialustalle laitettua pelisuunnitelmaa ennen seuraavaa yhteistä tapaamista. Hänen mukaan tähän mennessä toteutetut tehtäväideat olivat hyviä, mutta koki erilliset tehtävät hajanaisiksi ja toivoi niistä eheämpää kokonaisuutta. Guitar Hero -osatehtävään, johon Insomnialta oli toivottu teknistä toteutusapua, hän kertoi kaikkien Insomnian pätevien ohjelmoijien olevan tällä hetkellä toisen sovelluksen kimpussa. Hän kuitenkin ehdotti, että ottaisimme yhteyttä Satakunnan ammattikorkeakouluun, josta voisimme saada apua esimerkiksi päättötyön muodossa. Tampereen teknillisen yliopiston kanssa toteutettavaan köydenvetotehtävään oli Vettenrannan mukaan ehkä hankala saada osallistujia. Vettenranta nimittäin epäili, että tapahtuman osallistujat saattavat karsastaa pelin liikunnallista puolta. ”Kaikki menee pieleen”-tehtävän ideaa Vettenranta puolestaan piti erinomaisena ja juuri tähän tapahtumaan sopivana.

Wikialustalle oli myös lisätty lista ideoista, joita verkkopeliyhdistys oli itse projektin aikana ideoinut. Lista tosin sisälsi paljon sellaista ominaisuuksia, joita oli jo käytetty

¹⁰¹ Peli oli aiemmassa CoEx-projektin johtoryhmän tapaamisessa esitelty kollektiivinen kännyköitä ja liikkumista yhdistävä pelisovellus.

osana InsomniaGamen suunnittelua ja ne liittyivät suurelta osin pelialustan toteutukseen. Uusina ominaisuuksina Insomnia ehdotti muun muassa mahdollisuutta muodostaa toisen pelaajan kanssa joukkue.¹⁰²

Seuraava kokous pidettiin Tampereella 11.5.2010. Teimme tapaamista varten teimme wikialustalla olleisiin ideoihin muokkauksia sekä kokosimme uuden kysymyslistan Insomniaa varten. Kirjoitimme Insomnian edustajien wikialustalle laittamiin kommentteihin vastaukset ja ehdotimme osatehtäville uusia toteutusmahdollisuuksia. Kysymyslista Insomniaa varten tehtiin niiden asioiden perusteella, jotka tässä vaiheessa tuntuivat eniten haittaavan suunnittelua. Osa kysymyksistä oli sellaisia, joita olimme jo aiemmin kysyneet ja halusimme niihin tarkentavia vastauksia. Tiedustelimme myös pelialustan tilannetta ja mahdollisuutta päästä tutustumaan siihen jo kesän aikana. Insomnialla oli tällöin suunnitteilla koodausilta, jossa heidän oli tarkoitus valmistella tapahtumaan liittyviä sovelluksia ja samalla myös InsomniaGamen pelialustaa. Pelialustasta tulisi osa Insomnian omaa lippukauppaa ja tämän vuoksi nämä kaksi suunnitteluelementtiä kulkevat yhdessä. Mitään tarkkaa alustan valmistumisaikaa Vettenranta ei kuitenkaan osannut sanoa. Kevään aikana meillä oli sellainen käsitys, että pelialustaa valmisteltiin koko ajan ja odottelimme, että Insomnialla olisi ollut esittää jotain konkreettista pelialustan kehitykseen liittyvää. Tästä olisi varmasti ollut apua oman suunnittelutyömme suhteen.

Pelin kehityksestä pidettiin taukoa kesä- ja heinäkuun ajan. Pelin suunnittelu oli tarkoitus saada päätökseen toukokuun loppuun mennessä, jolloin olisimme voineet siirtyä elokuussa suoraan testaukseen ja toteutukseen. Toukokuun kokouksen jälkeen teimme vielä InsomniaGamesta yhden yhtenäisen Power Point -esityksen. Esityksen teko tuntui silloin tarpeelliselta, sillä projektia tulitaisiin esittelemään tiedotusvälineille ja muille yhteistyötahoille. Näitä tilaisuuksia varten oli hyvä olla olemassa kaikkien projektiryhmäläisten yhteinen ja helposti päivitettävä julkaisu. Tiedosto toimi myös esittelyvälineenä projektitutkija Leila Stenforsin pitämällä havainnointikurssilla syksyllä 2010¹⁰³. Dokumentti oli nimeltään ”InsomniaGame Handbook”. Otsikon idea oli peräisin tv-sarjoissa käytetystä termistä ”show bible”, joka on käsikirjoittajien käyttämä referenssidokumentti, jota käytetään tarinan henkilöiden, ympäristön ja muiden elementtien hallintaan. Näin uudet käsikirjoittajat voivat säilyttää sarjan juonen jatkuvuuden ja yksityiskohdat.

¹⁰² 11.1-8/06052010

¹⁰³ Lisää aiheesta kts. Stenfors 2011.

Esitystä tehdessä mietimme samalla pelin tehtäviä saadun palautteen perusteella ja tulimme siihen tulokseen, että niitä pitää edelleen muokata. Aiemmissa ideapapereissa esiintynyt ”Käärmeet ja tikapuut”-tehtävä oli Insomnian mielestä vaikea toteuttaa, joten päätimme korvata sen jo aiemmin ideapapereissa¹⁰⁴ esiintyneellä ”analogisointi”-tehtävällä. Ajattelimme sen olevan helpompi toteuttaa esimerkiksi verkkopelitapahtuman auditoriossa. Toinen tällöin syntynyt uusi peli-idea oli ”Seuraa noppaa”-tehtävä, joka oli internetissä tapahtuva vihjetehtävä, jossa pelaaja etenee sivustolta toiselle saamiensa vinkkien perusteella ja viimeinen vinkki johtaa lopulta verkkopelitapahtuman fyysisiin tiloihin. Kulkukaavio on ARG-peligenrelle tyypillinen

¹⁰⁵

Seuraavaa tapaamista varten teimme myös uuden minitehtävän nimeltä ”herätyskellot”. Tehtävässä tapahtuma-alueelle on piilotettu muutamia soivia herätyskelloja, joihin liitetään lappu ”palauta infoon” ja kellon palauttanut pelaaja saa lisäpisteitä. Ajattelimme käyttävämmeprojektin kannalta tärkeää ja verkkopeliyhdistyksen puolelta tarjottua RFID-tekniikkaa hyväksi nimenomaan tässä uudessa herätyskellotehtävässä. Muissa tehtävissä RFID-tekniikan käyttöä ei oltu vielä tässä vaiheessa suuremmin mietitty. Yksi syy tähän oli luultavasti se, että emme olleet vielä kertaakaan nähneet kyseisiä laitteita tai mitään muutakaan pelin tekniseen toteutukseen liittyvää.

Vielä ennen kesätaukoa pidimme kesäkuun alussa yhden projektiryhmän tapaamisen. Teimme kokousta varten lyhyen tilannekatsauksen, johon listasimme ne asiat, jotka piti vielä ennen lomaa hoitaa. Kokouksessa keskustelimme uusista tehtävistä ja totesimme tutkimusryhmän kesken, että jokaiseen tehtävään ei ole tarpeellista ottaa mukaan RFID-tekniikkaa.

2.3 Käsikirjoitus

Jatkoimme InsomniaGamen kehittämistä elokuussa viemällä tehtäviä vauhdilla toteutuksen suuntaan. Tampereen teknillinen yliopisto oli kesäkuussa ilmoittanut, että heillä olisi tapahtumaan sopiva pelisovellus nimeltä ”piikkipallokala” ja sovimme tapaavamme heidät heti elokuussa. Aloitimme syksyn suunnitteluprosessin keräämällä listan vaihtoehdoista pelianalogisoinniksi, joka oli tarkoitus toteuttaa tapahtuman auditoriossa. Halusimme tapahtuman osaksi retropelin, jossa olisi mahdollisimman yksinkertainen pelimekaniikka ja omaisi niin sanotun klassikon aseman. Listasimme

¹⁰⁴ 7.2/01032010 ja 8.2/11032010.

¹⁰⁵ Kim et al 2009.

seuraavaa projektiryhmän tapaamista varten neljä eri vaihtoehtoa:

- 1) *Arkanoid*¹⁰⁶, auditorion yläosassa on palkkeja, joita yksi ihminen heittelee esim. pallolla
- 2) *InsomniaGamen* pelaajat ohjailevat teatteriväkeä, eli pelaajalla on ohjain, joka ohjaa pelihahmoja. Sopivia pelejä esim. *Super Mario*¹⁰⁷, *Pacman*, *Shakki*
- 3) *Miinaharava*¹⁰⁸
- 4) *Pac-man 2.0*, käytetään alkuperäistä ideaa hyödyksi, mutta viedään se astetta pidemmälle käyttämällä pelissä valoja, pimeyttä, pimeässä hohtavaa maalia, musiikkia, ansoja ja asuja.¹⁰⁹

Elokuun puolivälissä pidettävään tapaamiseen osallistui oman projektiryhmämme lisäksi *Insomnian* pääjärjestäjä Toni Vettenranta puhelimen välityksellä. Dokumentti, jonka tapaamista varten valmistelimme, oli otsikoitu ”Tehtävien käsikirjoitus 1.versio”¹¹⁰. Emme kiinnittäneet projektin aikana huomiota dokumenttien nimeämiseen, mutta jälkikäteen niistä pystyy hyvin päättämään pelikehityksessä vallinneen tilanteen.

Tapaamisessa käsikirjoitus käytiin projektiryhmän ja Vettenrannan kanssa läpi kohta kohdalta ja tehtäviin tuli paljon erilaisia parannusehdotuksia. Vettenranta kommentoi muun muassa että ”tavarankeräys”-tehtävän tulisi tapahtua tapahtumarakennuksen sisäpuolella eikä ulkona, kuten olimme käsikirjoitukseen kirjanneet. Kysyimme myös RFID-tekniikan käytöstä ja Vettenranta totesi heillä olevan koko tapahtumaa varten nyt käytössä kuusi lukijaa, joista me saisimme käyttöömmekaksi.

Analogisointitehtävää varten päätimme käyttää Jaakko Suomisen ja Petri Saarikosken ehdotuksesta *Pac-Man* -peliä¹¹¹. Suominen oli jo aiemmin ideoinut koulutusohjelman vuoden 2005 talvipäiville analogisoidun *Pac-Man* pelin, jonka pohjalta lähdimme nyt kehittämään uutta versiota. Talvipäivillä kaksi ryhmää sai tehtäväkseen ideoita, suunnitella ja toteuttaa oman versionsa jostain klassisesta tietokonepelistä. Tilana pelisovelluksille toimi Porin yliopistokeskuksen auditorio, johon opiskelijat päivän

¹⁰⁶ *Arkanoid* on Taiton 1986 kehittämä kolikkopeli. Pelaajan tavoitteena on tuhota pallolla kaikki ruudussa näkyvät eriväriset palikat. Pelaaja ohjaa ruudun alareunassa näkyvää mailaa, jonka avulla palloa pitää kimmottaa palikoita päin.

¹⁰⁷ *Super Mario Bros.* on Nintendon vuonna 1985 julkaisema Mario-tasohyppelypelisarjan videopeli. Se on maailman toiseksi myydyin videopeli ja se on edelleen erittäin suosittu retropelaajien keskuudessa.

¹⁰⁸ *Miinaharava* on Robert Donnerin vuonna 1989 tekemä yksinpelattava älypeli. Peli on tullut parhaiten tunnetuksi osana Microsoft Windows käyttöjärjestelmän pelejä. *Miinaharavassa* on pelilauta, jonka kaikki ruudut ovat alussa paljastamattomia. Laudalla on piilossa miinoja, joiden paikat tulee merkitä lipuilla.

¹⁰⁹ 13.2/19082010.

¹¹⁰ 13.1-5/19082010.

¹¹¹ Jatkossa myös nimellä Auditorio-Pac-Man.

päätteeksi rakensivat sekä Pac-Man että Space Invaders kentät. Pac-Manissa idea oli kerätä kentältä paperipalloja kyykyssä kävellen ja varoa pelikentällä vaanivia haamuja. Haamuilla oli päässään lippalakit, jotka he käänsivät aina syönnin alkaessa.¹¹² Insomniassa suoritettavaa tehtävää varten päätettiin kysyä apua Porin ylioppilasteatterilta, sillä tarvitsimme peliin kolme tai neljä haamua ja heille puvut¹¹³. Vettenranta mainitsi, että heidän av-tiiminsä voi auttaa pelin järjestelyjen, esimerkiksi valaistuksen ja äänien kanssa.

Pelialustaa koskevassa suunnitelmassa oli edelleen mukana alusta asti mietitty ”vedonlyönti”-ominaisuus, josta päätettiin nyt käyttää nimitystä äänestys, sillä vedonlyönti kuulosti Vettenrannan mielestä arveluttavalta. Olimme ajatelleen testata ominaisuutta muutamien tehtävien kohdalla. Vettenrannan mukaan ominaisuutta voitaisiin helpoiten testata osana Insomnian omia peliturnauksia. Halusimme myös lisätietoja Insomnian tapahtumaa varten laatimasta aikataulusta, joka oli tosin vielä tässä vaiheessa kesken. Tapahtuman sivuille tulevan lippukaupan oli tarkoitus käynnistyä elokuun lopussa ja samassa yhteydessä sivustolle ilmestyisi myös InsomniaGamen pelialusta. Kokouksen jälkeen keskustelimme vielä oman projektiryhmän kesken Pac-Man pelin aiemmasta toteutuksesta. Teimme kokouksen pohjalta uuden tehtävälistauksen: 1) Pac-Man analogisointi 2) Tavarankeräys 3) Piikkipallokala ja 4) Finaali (Seuraa noppaa) sekä bonustehtävä ”herätyskellot”¹¹⁴.

Syyskuun alussa pidimme yhteisen suunnittelupalaverin tutkija Leila Stenforsin ja mainosvastaava Emmy Kurjenniemen kanssa. Tapaamisessa oli tarkoitus keskustella tulevan pelin tilanteesta ja yhteisvoimin viimeistellä InsomniaGamen taustatarina yhteensopivaksi suunniteltujen tehtävien kanssa. Vaikka taustatarinasta oli suunnitteluprosessin aikana tehty monia erilaisia versioita, ei lopullista juonta ollut syntynyt.

Tarinaa kehiteltiin tapaamisessa hyvin samaan tapaan kuin keskenämme peliä ideoidessamme. Keskustelimme aiemmista ehdotuksista ja mietimme, mitä osia niistä voisi käyttää. Tarinan suunnittelun rajoitteet tulivat pelitehtävistä, jotka oli nyt saatu varmistettua. Toisaalta juonta oli nyt helpompi kehitellä, kun tiesimme jo kohtalaisen hyvin mitä osatehtäviä pelissä käytetään. Teimme juonesta ensin kaavion (liite 5), joka kuvaa juonen kokonaan alusta loppuun. Osatehtävien suhteen mietimme ensisijaisesti

¹¹² Suominen 2009.

¹¹³ Kts. kuva 10.

¹¹⁴ 13.1-5/19082010.

sitä, että juoni olisi sellainen, että sen pystyisi yhdistämään erityylyisiin ja vaihteleviin tehtäviin. Lisäksi mietimme tarinaa muihin osa-alueisiin, kuten pelin jo tässä vaiheessa valmiisiin mainosvideoihin, suhteutettuna. Tapaamisessa myös mietittiin verkkopelitapahtuman viestintäkanavia sekä InsomniaGamen että Stenforsin vetämän opiskelijaryhmän keräämän tutkimusmateriaalin suhteen. Kirjoitimme tapaamisen jälkeen puhtaaksi pelin uuden taustatarinan, joka sijoitettiin muun ryhmän tarkasteltavaksi wikialustalle.

Uudessa taustatarinassa InsomniaGamen pelaajat saivat tehtäväkseen selvittää pelin päähenkilön Ilmo Insomnicin katoamiseen ja kirottuun herätyskelloon liittyviä yksityiskohtia. Finaalitehtävässä pelaajien tehtävänä on etsiä kadonnut Ilmo verkkopelitapahtuman tiloista. Ilmo lähetti pelaajille osatehtävien kautta vinkkejä olinpaikastaan. Viestintä Ilmon ja pelaajien välillä tapahtui ennen katoamista ja verkkopelitapahtuman alkamista Facebookin kautta ja tämän jälkeen pelialustan välityksellä.

Pelin tarina ja osatehtävät olivat lokakuun alussa ainakin ideoinnin osalta melkein valmiita. Tästä huolimatta etenkin osatehtävien hahmottaminen osana itse tapahtumaa oli kuitenkin edelleen hankalaa. Teimme tämän vuoksi tehtävistä vielä yhden yleisesityksen, johon on tiivistetty jokainen osatehtävä muutamalle riville ja kerrottu jokaisen tehtävän eteneminen kohta kohdalta numeroituna. Jokaisessa osatehtävässä oli myös mainittu seuraavat seikat: tehtävään liittyvät riskit, tapahtumaa edeltävä toiminta-aikataulu, tarvittavat materiaalit, yhteistyökumppanit sekä muuta huomioitavaa.¹¹⁵

¹¹⁵ 37/14092010.



Kuva 4: InsomniaGame 2010 mainosjuliste.

Toinen samaan aikaan tehty dokumentti on nimeltään ”profiiliin tuleva tarina / aikataulu”¹¹⁶. Siinä käydään läpi koko viikonlopun aikana tapahtuvat asiat pelin juonen kannalta. Teimme dokumentin ensisijaisesti siksi, että meillä olisi nyt valmis pohja juonen etenemisestä ja se olisi melkein suoraan liitettävissä pelialustalle.

Valtaosan InsomniaGamen osatehtäviin syksyllä käytetystä ajasta vei Pac-Man analogisoinnin suunnittelu. Ajatuksena oli tuoda mahdollisimman kokonaisvaltaisesti aidon Pac-Manin pelaamisesta välittyvä tunnelma tapahtuman auditorioon. Suunnittelua rajoitti se, että emme voineet käyttää toteutukseen hirveästi rahaa ja toisaalta auditorio ei ollut lainkaan optimaalinen toteutusympäristö. Toisaalta taas pystyimme käyttämään auditorion penkkirivejä pelin sokkelona. Aloitimme suunnittelun käytettävissä olevien resurssien kartoittamisella. Näitä olivat muun muassa valot, äänet, hahmot ja lavasteet. Jatkoimme prosessia jakamalla nämä eri osa-alueet vielä pienempiin osiin. Koko suunnittelu lähti oikeastaan liikkeelle siitä mitä pystyisimme itse oman projektiryhmämme kesken toteuttamaan. Samalla myös pelasimme yhtä Pac-Manin selainversiota ja mietimme mistä elementeistä pelikokemus koostuu.

¹¹⁶ 34/26102010.

Yksi tärkeä osa-alue, jonka halusimme Pac-Maniin mukaan, oli pelin äänimaailma. Toinen asia, jota pidimme tärkeänä, oli pelissä tapahtuva liikkuminen. Halusimme, että aidon pelikokemuksen luomisessa tärkeässä osassa olevien äänien, piti reagoida pelaajan toimintaan. Tämä oli kuitenkin toteutuksen kannalta erityisen haastavaa. Salenin ja Zimmermanın mukaan mielekäs pelattavuus toteutuu, kun toiminnan ja tuloksen välinen suhde on yhtenäinen ja havaittavissa ¹¹⁷. Halusimme myös, että pelaaja pystyy vaikuttamaan mahdollisimman moneen pelikentän tapahtumaan omalla toiminnallaan.

Samaan aikaan kuuntelin päivittäin ”Howard Stern Show” -nimistä amerikkalaista radio-ohjelmaa. Studiossa on oma äänimies, joka soittaa erilaisia puhesisältöön liittyviä ääniefektejä tavallisen puheen päälle reaaliajassa. Aloinkin miettiä, että miksei tämä toimisi myös tässä pelissä. Olin aiemmin käyttänyt paljon erilaisia tracker-ohjelmia ¹¹⁸, joten äänen käsittely ja soittaminen näppäimistöltä oli tuttua. Seuraava askel oli äänen ja liikkumisen yhdistäminen, niin että pelaaja liikkuisi tietyssä rytmissä. Pienen hakemisen jälkeen löysinkin sopivan ”sampler”-ohjelman ¹¹⁹, jonka asetuksia muokkaamalla tiesin, että se voisi sopia peliin (kuva 5). Etsin myös peliin sopivat äänet, jotka olivat yhdestä Pac-Man sovelluksesta. Testasimme ääniä aluksi keskenämme, minkä jälkeen Pac-Man analogisoinnin kanssa siirryttiin varsinaiseen testausvaiheeseen.



Kuva 5: Auditorio-Pac-Manin aikana käytetty ääniohjelma. Kuva: Petri Saarikoski.

¹¹⁷ Salen & Zimmerman 2004, 34.

¹¹⁸ Tracker-musiikki on ääninäytteiden eli samplejen monikanavaiseen toistoon perustuvaa tietokonemusiikkia, jota luodaan trackeriksi kutsutulla ohjelmalla.

¹¹⁹ Sampleri on elektronisen musiikin työkalu, joka pystyy soittamaan erilaisia sampleja, ts. instrumenteista nauhoitettuja osia, tietyllä rytmillä, järjestyksellä, äänenvoimakkuudella ja efekteillä paranneltuna.

Emme olleet aluksi lainkaan varmoja, onnistuisiko äänten soittaminen reaaliaikaisesti näin nopealla tahdilla, sillä pelaajien liikkeet pelikentällä voivat olla hyvinkin yllättäviä. Päätimme testata peliä koulutusohjelman ensimmäisen vuosikurssin opiskelijoilla. Kirjoitimme pelitestauksesta CoEx-projektin loppujulkaisuun artikkelin *Eikö haamujen tappamisesta pitäisi saada pisteitä - Pelisovellus InsomniaGamen suunnittelu ja testaus*¹²⁰. Huomattavin testauksesta saatu tulos oli pelin muuttaminen yksinpelistä kaksinpeliksi. Näin peliin saatiin enemmän haastetta ja toisaalta pelin osallistumiskynnys madaltui.

Auditorio-Pac-Manista koottiin testauksen jälkeen ”Pac-Man 2.0 ohjekirja”, jossa oli kolmellatoista eri kohdalla kuvailtu pelin idea, säännöt, liikkuminen ja pisteytys. Lisäksi siihen oli listattu pelin vaatima henkilömäärä, vaadittavat tarvikkeet sekä toimenpiteet jotka pelisessioiden välissä tehdään. Ohjekirja toimitettiin myös haamujen esittäjille, mutta tiedoston ensisijainen tarkoitus oli selkeyttää pelissä tapahtuvat toiminnot yhtenäiseksi kokonaisuudeksi.

Otimme lokakuun alussa myös yhteyttä Insomnian pääjärjestäjä Toni Vettenrantaan ja kyselimme pelialustan tilanteesta ja laitoimme hänelle vielä ehdotuksiamme siihen liittyen. Ehdotukset olivat samoja, mitä läpi vuoden oli kokouksissa jo keskusteltu. Halusimme kuitenkin kerrata kaikki ominaisuudet vielä alustan tekijälle siitä syystä, että emme olleet kertaakaan nähneet tätä alustaa ja suunnitelmat sen suhteen olivat kuitenkin vuoden mittaan muuttuneet jonkin verran. Näitä olivat muun muassa taustatarinalle ja tehtäville paikat, mahdollisuus laittaa videoita alustalle, pisteiden syöttö ja tehtävien suoritusmerkintöjen pitäisi onnistua automaattisesti ja alustan tulisi toimia viestikanava InsomniaGamen pelaajille¹²¹. Kysyimme myös mahdollisuutta pitää vielä yksi tapaaminen juuri ennen tapahtumaa alustan testaamista ja RFID-tekniikkaan tutustumista varten.

Saimme Insomnian pääjärjestäjä Vettenrannalta vastauksen, jossa hän kertoi listan olevan toteuttamiskelpoinen, pelaajaprofiilinäkymä oli tarkoitus toteuttaa seuraavana viikonloppuna ja hän arvioi, että pääsisimme kokeilemaan pelaajaprofiilia loppuviikosta. Vettenranta ehdotti tapaamista tapahtumaa edeltävälle viikolle tai tapahtuman alkamista edeltävälle päivälle. Sovimme tapaamisen tapahtumaviikolle, sillä ajattelimme, että

¹²⁰ Sinkkonen & Sinkkonen 2011.

¹²¹ Toni Vettenrannan kanssa käyty sähköpostikirjeenvaihto, 7.10.2010.

meille riittää, kunhan pääsemme testaamaan pelialustaa edes hetki ennen tapahtumaa.¹²²

Saimme myös tapahtuman aikatauluvastaavan yhteystiedot, jonka kanssa saisimme sovittua tarkat ajat tiettyjen osatehtävien suorittamiselle. Tapahtuman oma aikataulu oli tiukka, mutta saimme mahdutettua pelin tehtävät suunnittelemillemme paikoille. Ainoastaan Auditorio-Pac-Manin varhainen peliaika, lauantaina kello 13–15, huolestutti, sillä tapahtuman luonteen huomioon ottaen oletimme pelaajien olevan enemmän iltapainotteisen ohjelman kannalla.

Aikataulun varmistuttua pystyimme hahmottamaan pelin kokonaiskuvan paremmin. Päätimme, että on parempi olla kertomatta pelin tarkkaa aikataulua pelaajille etukäteen. Näin saisimme mahdollisesti lisääaikaa, jos jokin menisi tapahtumassa toisin kuin oli suunniteltu. Auditorion tilavarauksien vuoksi Piikkipallokala- ja Auditorio-Pac-Man -osatehtävien suoritusajat olivat loppujen lopuksi ainoat sitovat ajat. Finaalitehtävä oli tarkoitus suorittaa sopivalla hetkellä lauantain aikana ja Herätyskello-tehtävä taas sattumanvaraisina aikoina koko tapahtumaviikonlopun aikana.¹²³

Pari viikkoa tapahtumaa perehdyimme myös pelin pisteytykseen. Tähän kului enemmän aikaa kuin olimme kuvitelleet. Kaikille pelin osatehtäville piti kehittää oma sisäinen pisteytyksensä, mutta samalla piti ajatella pisteitä pelikokonaisuuden kannalta niin, ettei yksikään tehtävä voi ratkaista koko peliä. Samoin piti ottaa huomioon ostoksista, nukkumisesta ja muusta toiminnasta mahdollisesti saatavat pisteet. Suunnittelua helpotti osittain se, että Piikkipallokala- ja Auditorio-Pac-Man -tehtävien pisteiden syöttö oli suunniteltu tehtävän käsin, joten tiesimme pystyvämme vielä muokkaamaan tarpeen vaatiessa pisteytystä ennen tehtävien alkua.

Pelin tasapainottaminen ei ole muuta kuin pelin elementtien säätämistä kunnes ne tuottavat halutun kokemuksen. Pelin tasapainottaminen on kaukana tieteestä, sillä pieniä matemaattisia piirteitä lukuun ottamatta, tasapainottamista pidetään usein pelisuunnittelun taiteellisimpana osana. Se edellyttää pientenkin nyanssien ymmärtämistä suhteessa pelin muihin elementteihin sekä tietämystä siitä miten ja miten paljon niitä tulee muuttaa ja mitä pitää jättää paikoilleen. Pelin tasapainottamisesta tekee vaikeaa se, että ei ole olemassa kahta aivan samanlaista peliä ja jokaisella pelillä on monia eri tekijöiden joiden pitää olla tasapainossa. Suunnittelijan tehtävä on erotella pelistä tasapainotettavat elementit ja kokeilla niiden muuttamista kunnes ne tuottavat

¹²² Toni Vettenrannan kanssa käyty sähköpostikirjeenvaihto, 7.10.2010.

¹²³ Erkka Jousteen kanssa käyty sähköpostikirjeenvaihto, 10.10.2010.

täsmälleen sen kokemuksen jonka pelaaja haluaa.¹²⁴

InsomniaGamen tasapainottaminen jakautui pisteytyksen lisäksi pelin vaikeustasoon sekä muihin pienempiin elementteihin. Pohdimme etukäteen näitä paljonkin, mutta jätimme kuitenkin tilaa muutoksille ja varauduimme aikaisempien kokemusten perusteella myös siihen, että lähes kaikkia pelin elementtejä voitaisiin joutua toteutuksen jo ollessa käynnissä muuttamaan.

Viikkoa ennen tapahtumaa aloitimme finaalitehtävän¹²⁵ toteutukseen vaadittavat valmistelut. Tehtävän ideana oli saada erilaisten vihjeiden avulla pelaaja etenemään Internetissä sivustolta toiselle, kunnes jäljet johtavat verkkopelitapahtuman tiloihin ja pelaaja jalkautuu etsimään taustatarinassa kadonnutta Ilmo Insomniacia tapahtuman tiloista. Pelin tarinassa pelaaja etsii Internetistä Ilmon ystävää Niilo Noxia, joka tietää Ilmon olinpaikan. Niilon sähköpostiosoitteen selvitettyään pelaaja lähettää tälle viestin, johon vastauksena hän saa kuvan, joka ohjaa Ilmon luokse. Insomnian suunnalta saadun vähäisen RFID-tekniikkaa koskevan tiedon vuoksi varsinaisessa tehtävässä ei ollut tarkoitus käyttää RFID-tekniikkaa, vaan ainoastaan tehtävän lopussa annettavat pisteet kirjattaisiin RFID:tä käyttäen. Elementin puuttuminen helpotti suunnittelua huomattavasti. Samoin tehtävä pystyttiin testaamaan etukäteen. Lisäksi siinä oli vähän tekijöitä, joiden ajattelimme menevän toteutuksessa pieleen.

Tehtävää varten kävimme läpi erilaisia sivustoja ja mietimme miten pelaaja näissä voisi edetä. Yritimme saada tehtävässä hyödynnettävät sivustot mahdollisimman erilaisiksi ja käyttää niissä erilaisia sosiaalisen median sivustoja mahdollisimman paljon.

Ongelmallisinta tehtävän suunnittelussa oli oikean vaikeustason löytäminen.

Ajattelimme pelin osallistujien olevan tietoteknisiltä taidoiltaan keskivertoa taitavampia, joten tehtävän piti olla haastava, mutta pelissä etenemisen tulisi kuitenkin olla loogista.

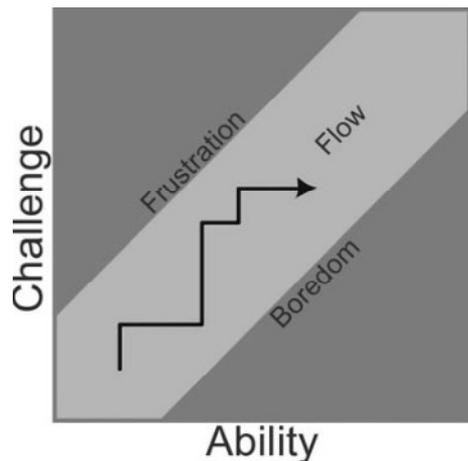
Tracy Fullerton ja Jesse Schell käyttävät Mihály Csikszentmihalyin ”flow”¹²⁶ -käsitettä käsitellessään vaikeustason ja haasteen merkitystä pelikokemuksen syntymisessä (kuva 6). Tähän optimaaliseen kokemukseen päästäkseen täytyy pelisuunnittelijan löytää tasapaino tehtävän haasteen ja suorittajan taitojen välille. Esimerkiksi jos annettu tehtävä on liian helppo tai liian vaikea, optimaalista kokemusta ei synny. Alla olevan kaavion mukaisesti sekä taitotason että haastetason täytyy olla sopivat ja korkealla, sillä

¹²⁴ Schell, 2008, 172.

¹²⁵ Finaalitehtävän kulku esitelty sivulla 47.

¹²⁶ Csikszentmihalyi, 1997.

jos molemmat ovat alhaisia voi pelaaja kokea innostuksen puutetta peliä kohtaan.¹²⁷



Kuva 6: Optimaalisen kokemuksen (flow) diagrammi¹²⁸.

Lisäksi mietimme pelaajilta vihjeketjun selvittämiseksi kuluvaan aikaan. Ajattelimme, että tehtävään saisi kulua pelaajalta korkeintaan noin 30–60 minuuttia ja että tämän ajan ylittäminen voi aiheuttaa kyllästymistä. Lisäksi verkkopelitapahtuman oma ohjelma oli lauantaina peliturnausten finaalien vuoksi tiukka, joten emme voineet pyytää pelaajia sitoutumaan tällaiseen oheisohjelmaan liian pitkäksi aikaa. Teimme finaali tehtävää varten paljon erilaisia paperille kirjattuja suunnitelmia ja kaavioita, jotka etenevät aina rastilta rastille.

2.4 Toteutus

InsomniaGamen toteutus alkoi Insomnian edustajien tapaamisella keskiviikkona 27.10.2010, kun verkkopelitapahtuman pystytys oli jo täydessä käynnissä.

Tarkoituksena oli tällöin tutustua pelialustaan ja testata RFID-lukijoita.

Verkkopeliyhdistys Insomnian yhteyshenkilömme Toni Vettenranta kuitenkin ilmoitti, että pelialustan kehitys oli vielä kesken ja se valmistuisikin vasta seuraavaksi päiväksi.

Emme osanneet tehdä muutakaan kuin jäädä odottamaan pelialustan valmistumista.

Vettenranta kuitenkin vakuutti, että ohjelmoija tekee koko ajan töitä alustan valmistumiseksi.

¹²⁷ Fullerton 2008, 87 & Schell 2008, 177.

¹²⁸ Fullerton 2009, 87.

KESKIVIIKKO

- Klo 22: Insomnia Verkkopeliyhdistyksen tapaaminen, paikkaan tutustuminen, pelialusta oli vielä kesken

TORSTAI

- Klo 17.30: Turun yliopiston konepaikan pystytys
- Klo 18-22: Osatehtävien suunnittelua sekä pelialustan varasuunnitelman tekoa

PERJANTAI

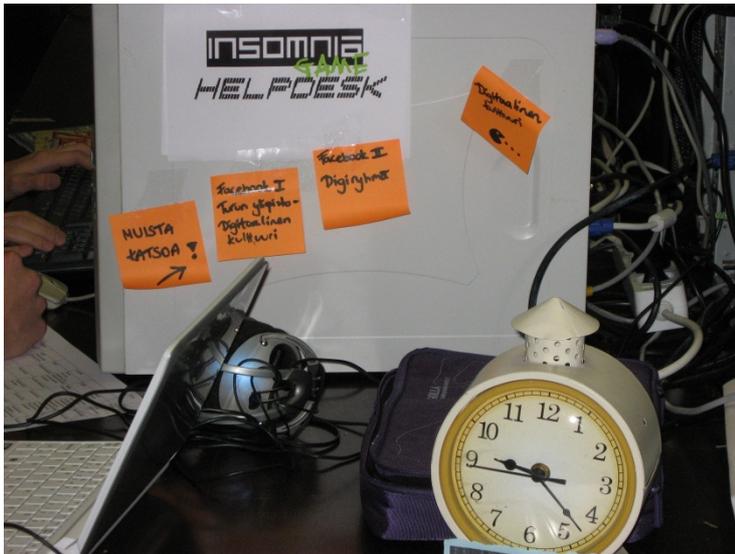
- Klo 14: Pelialusta valmis, pääsemme tutustumaan pelaajaprofiiliin
- Klo 17.45-18.45: Osatehtävä 1 (**1. herätyskello**), ei rajoituksia, 500 pistettä
- Klo 19-21: Osatehtävä 2: **Piikkipallokala**
- Klo 22.30-23.15: Osatehtävä 1 (**2. herätyskello**), ei rajoituksia, 500 pistettä

LAUANTAI

- Klo 11-12: Auditorio-Pac-Manin pystytystä
- Klo 12-14: Osatehtävä 3: **Auditorio-Pac-Man**
- Klo 16.20-16.42: Osatehtävä 1 (**3. herätyskello**), 10 kävijän rajoitus, 1000 pistettä
- Klo 18.10-18.30: Osatehtävä 1 (**4. herätyskello**), 10 kävijän rajoitus, 1000 pistettä
- Klo 21-23: Osatehtävä 4: **Finaali**

Kuvio 6: InsomniaGamen toteutuksen aikataulu verkkopelitapahtumassa 2010.

Tapahtuman ovet avautuivat yleisölle torstai-iltana kello kuudelta. Saavuimme itse paikalle jo aikaisemmin päivällä ja etsimme heti Vettenrannan käsiimme. Hän kertoi, että pelialusta on edelleen ”vaiheessa” eikä hän ei osannut kertoa milloin se valmistuu. Aloitimme tästä takaiskusta huolimatta peliin liittyvän rekvisiitan, kuten tarinaan liittyvän Ilmo Insomniacin konepaikan (kuva 7), kokoamisen. Tämän lisäksi aloitimme pelialustan varavaihtoehtojen kartoittamisen, siltä varalta ettemme saisi alustaa lainkaan käyttöömmme.



Kuva 7: Tapahtuman aikana InsomniaGamen tiimin kokoontumispaikkana toiminut pelipiste, joka oli lavastettu pelin päähenkilön konepaikaksi. Kuvaaja: Insomnia ry.

Kävimme torstain aikana vielä kahteen eri otteeseen kysymässä Vettenrannalta milloin alusta olisi valmis, joista jälkimmäisellä kerralla hän ilmoitti, ettei usko pelialustan valmistuvan vielä torstainkaan aikana. Vaikka InsomniaGame ei tässä vaiheessa enää hirveästi RFID-tekniikkaan pohjautunutkaan, emme kuitenkaan olleet ajatelleet ettei pelialusta valmistuisi ollenkaan. Peli oli kuitenkin pakko saada jotenkin suoritettua ja aloitimme varavaihtoehdon, eli blogimaisen pelisovelluksen valmistelut. Teimme tätä varten kannettavalle tietokoneelle taulukon, johon oli tarkoitus kirjata ylös pelaajien pisteet tehtävien osalta. Herätyskellot-tehtävää lukuun ottamatta osatehtävät oli kuitenkin mahdollista toteuttaa, jos pisteiden lasku vain onnistuisi uudella manuaalisemmalla tavalla.

Pitkän ja hermoja raastavan yön jälkeen laitoimme viestin pelialustan tilanteesta projektin toiselle johtajalle Petri Saarikoskelle. Hän olikin jo aamulla käynyt tapahtumapaikalla katsomassa tilannetta. Saavuttuamme paikalle ilmoitti Vettenranta, että pelialusta oli saatu valmiiksi. Alusta ei kuitenkaan pitänyt sisällään läheskään kaikkia niitä ominaisuuksia (taulukko 6, kappaleessa 3.4), joista oli vuoden aikana ollut puhetta. Pelin päätyttyä pelaajille näkyvä sivu piti sisällään lyhyet tehtäväkuvaukset, muutaman kuvan sekä sivun yläalaidassa näkyvät pisteet (liite 6).

Pelkistetyistä pelialustasta huolimatta olimme tyytyväisiä siihen, että pystyimme vihdoinkin käynnistämään pelin. Alkamisaikaa piti tosin tässä vaiheessa taas siirtää tunnilla, sillä Insomnian AV-tiimi ei ollut saanut pelin mainosvideoita toimimaan ja heidän piti kääntää videot toiseen formaattiin. Olimme kyllä kysyneet heiltä jo etukäteen missä muodossa he videot haluavat ja heidän mukaansa kaikki yleisimmät

videomuodot käyvät. Toimitimme videot heille pakkaamattomina AVI-tiedostoina. Tässä välissä teimme tapahtuman pääscreenillä pyörivään Insomnian omaan Power Point -esitykseen mukaan oman dian peliä mainostamaan.

Peli käynnistyi vihdoinkin perjantai-iltana Herätyskello-tehtävän ensimmäisellä osalla. Pelaajan tehtävänä oli etsiä tilasta herätyskello. Herätyskelloon oli piilotettu RFID-lukija, joka lukee pelaajan kulkukortista tagin, jonka välityksellä pisteet siirtyvät pelialustalle. Verkkopelitapahtuman osallistujille ilmoitettiin pelin alkamisesta tapahtuman videoscreenille ilmestyneellä videolla ja samalla kuulutettiin, että pelaajat voivat osallistua InsomniaGameen menemällä Insomnian lippukauppaan ja valitsemalla sieltä InsomniaGame välilehden. Pisteiden kirjaaminen järjestelmään oli kuitenkin odotettua vaikeampaa, sillä RFID-laite ei toiminut niin vaivattomasti kuin olimme ajatelleet ja jouduimme käytännössä valvomaan jokaisen pelaajan pisteiden kirjautumisen järjestelmään RFID-laitteeseen kytketyn kannettavan tietokoneen kautta. Ohjelma, jota käytettiin pisteiden kirjaamiseen, oli tekstipohjainen UNIX-sovellus, jonka käyttö oli äärimmäisen hankalaa. Aina, kun pistelaskuun tuli ongelmia, jouduimme kutsumaan paikalle Insomnian verkkoyhteyksiä hoitaneen ja pelialustan ohjelmoinnista vastanneen Tuomas Riihimäen. Sovelluksen hankaluuksista johtuen ehdimme juuri lopettaa edellisen tehtävän, kun seuraava jo alkoi.



Kuva 8: Herätyskello-tehtävän pisteiden kirjaaminen järjestelmään. Kuvaaja: Saara Ala-Luopa.

Perjantai-iltana järjestettiin myös Tampereen teknillisen yliopiston Piikkipallokala-tehtävä (kuva 9), joka pidettiin verkkopelitapahtuman auditoriossa. Pelissä neljä

pelaajaa ohjasi hyppiviä kaloja, jotka pyrkivät pyydystämään taivaalla lentäviä ilmapalloja. Pelaajalla oli taskussaan kännykkä, joka tunnisti mikäli pelaaja hyppäsi ilmaan. Pelaajat ohjasivat liikkeillään pelihahmoja. Tehtävänäimme oli avustaa pelin järjestäjiä auditorion laitteiston kanssa ja kirjata pelaajien saamat pisteet omaan järjestelmäämme. Järjestäjä hoiti itse pelin ohjeistamisen ja esittelyn. Peliin otti osaa jo ensimmäisestä herätyskello tehtävästä tuttuja pelaajia, mutta myös useita uusia kasvoja. Peliin oli varattu aikaa kaksi tuntia. Pelin pisteidenlasku tapahtui niin, että TTY:n henkilö piti listaa pelaajien pisteistä ja toimitti sitten listan meille. Me taas lähetimme pisteet sähköpostilla Insomnian pelialustavastaavalle. Piikkipallokala-tehtävän jälkeen verkkopelitapahtuman yhteyksissä ilmeni kuitenkin ongelmia eikä pisteitä saatu illan aikana pelialustalle.



Kuva 9: Koulutusohjelman opiskelijoita testaamassa Piikkipallokala-osatehtävää. Kuvaaja: Anne Vuolukka.

Tapahtumaa vaivannut verkkohyökkäys¹²⁹ alkoi myöhään perjantai-iltana ja juuri ennen toista Herätyskello-tehtävän osaa. Verkkoyhteyksien katkettua pisteiden kirjaaminen ei toiminut lainkaan ja jouduimme ottamaan pelaajan tiedot ylös käsin. Herätyskellot-

¹²⁹ Käytetään myös nimeä palvelunestohyökkäys, joka tarkoittaa tietyn verkkopalvelun lamauttamista niin, että palvelu ei ole käytettävissä. Tavoitteena ei ole järjestelmään tunkeutuminen, vaan sen toiminnan lamauttaminen.

tehtävä oli alun perin suunniteltu suoritettavaksi niin, että voisimme piilottaa miehittämättömän lukijan itsenäisesti mihin tahansa paikkaan. Koska tämä ei laitteiden hankalan käytön ja epävarman toimivuuden vuoksi kuitenkaan onnistunut, jouduimme miettimään uusiksi melkein koko tehtävän rakenteen. Päätimme piilottaa seuraavan herätyskellon tapahtuman auditorioon, sillä se oli tapahtumassa ainoa paikka, jossa emme olleet heti näkyvillä ja jossa voisimme valmistella tehtävää rauhassa. Tehtävästä tiedotettiin kuulutuksella ja vihjattiin etäisesti pelaajaa etsimään seuraavaa kelloa auditorioista. Tehtävään tuli vain muutama osallistuja, mikä johtui osittain verkko-ongelmista. Pelaajat kyselivät, missä vaiheessa aiemman osatehtävän pisteet näkyisivät pelialustalla. Tässä vaiheessa pelaajien profiilissa näkyi ainoastaan ensimmäisestä osatehtävästä saadut pisteet. Lähetimme päivän päätteeksi kotoa käsin kahden viimeisen tehtävän pisteet verkkovastaavalle ja toivoimme, että yhteydet saataisiin aamuun mennessä kuntoon.

InsomniaGame jatkui lauantaina Auditorio-Pac-Man -tehtävällä, jonka valmistelut aloitettiin kello 11 auditorion lavastamisella. Muutimme vielä viime hetkellä pelistä saatavia pisteitä, sillä olimme unohtaneet pisteyttää energiapisteiden syömisen ja nostimme samalla kaikkia pisteitä hieman. Ensimmäiset pelaajat otettiin sisään heti kahdeltatoista ja peliaikaa oli yhteensä käytettävissä kaksi tuntia. Pelin valmistelu ja itse pelitilanne etenivät mutkattomasti ¹³⁰.



Kuva 10: Pac-Manin haamut, eli Saija Roponen (vas.), Nana Keränen, Anna Matikainen ja Saara Ala-Luopa. Kuvaaja: Petri Saarikoski.

¹³⁰ Lue lisää: Suominen 2011c.



Kuva 11: Peliradan rakentamista ja tekniikan kuntoon laittamista. Kuvaaja: Petri Saarikoski.

Kolmatta Herätyskellot-tehtävän osaa varten mietimme tehtävän suoritusta vähän uusiksi. Pohdiskelimme, missä tällä kertaa voisimme tehtävän järjestää ja mitä uutta siihen voisi tuoda. Insomnia ei tapahtumapaikkana tarjonnut hirveästi eri vaihtoehtoja tehtävälle, joten päätimme suorittaa tehtävän pääsalissa. Tehtävää varten ajattelimme käyttää Satakunnan ammattikorkeakoulun pahvista hahmoa (kuva 12). Näin saisimme tehtävään koko vuoden puhutut näytteilleasettajat edes jotenkin mukaan. Pahvihahmo oli sijoitettu tapahtumassa keskeiselle paikalle sisääntulon lähelle ja oletimme jokaisen tapahtuman osallistujan nähneen hahmon. Kävimme lainaamassa hahmoa juuri ennen tehtävän alkamista. Ensin meidän piti tosin etsiä taas käsiimme Insomnian verkkovastaava, joka tuli käynnistämään seuraavan tehtävän asetukset pelialustalta. Nostimme tehtävästä saatavaa pistemäärä, sillä ajattelimme sen kasvattavan osallistujamäärää. Etsimme salista tyhjän konepaikan ja asetimme hahmon sen viereen ja jäimme odottamaan. Pelaajat ohjattiin paikalle pelialustalle laitetulla viestillä: ”Missä Sam K, siellä kello”. Pelaajat saapuivat paikalle varsin nopeasti ja tehtävä sujui ilman ongelmia.



Kuva 12: Satakunnan ammattikorkeakoulun pahvinen mainoshahmo ”Sam K.”, jota käytettiin kolmannessa herätyskellotehtävässä. Kuva: Insomnia ry.

Kuten jo aiemmin tuli todettua, RFID-lukijoiden käyttö oli odotettua hankalampaa. Tämä johtui jo siitäkin syystä, että jouduimme itse olemaan paikalla kellon löytyessä. Neljättä ja viimeistä herätyskelloa varten aloimme miettiä, että pelaajat alkavat todennäköisesti jo etsiä meitä tapahtuman tiloista herätyskellon sijaan ja tehtävä voi tästä syystä alkaa tuntua jopa tylsältä. Mietimme miten voisimme nopeasti ja olemassa olevilla resursseilla vaikeuttaa tehtävää. Tehtävää ideoidessa huomasimme lähellä lojuvan pinon tyhjiä pizzalaatikoita ja ajattelimme, että näihin olisi mahdollista piilottaa jotain. Tehtävästä päätettiin tehdä kaksiosainen niin, että pelaajan ensisijainen tehtävä onkin etsiä tilasta pizzalaatikko, jonka sisään oli piilotettu koodi, joka pelaajien piti antaa meille löydettyään herätyskellon. Näin estimme myös pelaajaa etsimästä tilasta pelkästään meitä ja herätyskelloa.

Ennen tehtävän alkamista meidän piti saada taas käsiimme Insomnian verkkovastaava RFID-asetusten käynnistämiseksi. Kysyimme samalla myös olisiko mahdollista saada tehtävää rajoitettua niin, että vain 10 ensimmäistä pelaajaa saisi tehtävästä pisteet. Tämä onnistui, kuulutuksien ja mainosvideon jälkeen aloimme odotella pelaajia. Heillä meni tehtävän suorittamiseen keskimäärin 15 minuuttia, joka oli mielestämme sopiva aika ja kertoi vaikeustason noususta. Pari pelaajaa tuli suoraan pisteelle, sillä he olivat lähteneet suorittamaan tehtävää lukematta ohjeistusta. Radan kokonaisuudessaan suorittaneet pelaajat kertoivat paikalle tullessaan pitävänsä tehtävän uudesta lisäkäänteestä. Samalla

pelaajat kyselivät meiltä pelin pistesaldoista ja kokonaistilanteesta voittajan suhteen.

Pelin päättävää finaalitehtävää piti alkaa valmistelemaan nopeasti viimeisen Herätyskello-tehtävän päätyttyä. Tehtävää varten toisen meistä piti lähteä omalle kotikoneelle käynnistämään live-web-kamera, joka paljastaisi tehtävässä käytetyn sähköpostiosoitteen pelaajille. Pelaajien tehtävänä oli lähettää kyseiseen osoitteeseen sähköpostia. Yksi osallistuja oli selvittänyt finaalitehtävän osittain jo maanantaina, mutta koska web-kamera ei ollut vielä päällä, ei hän ollut päässyt tehtävässä eteenpäin.

Finaali oli tehtävistä epävarmin. Testaus oli tehty tapahtuman alkua edellisena päivänä yliopistolla ja kolmesta testajaista kaksi sai suoritettua tehtävän pienen avustuksen jälkeen loppuun asti. Jätimme tehtävän kuitenkin jotakuinkin ennalleen, sillä ajattelimme verkkopelitapahtuman osallistujien suoriutuvan tehtävästä helpommin.

Internetistä tapahtumapaikalle etenevä tehtävä suoritettiin seuraavassa järjestyksessä: Ilmon Facebook-profiili, kuva nopasta (kuva 13), nopassa linkki MySpaceen, Mysacen sivulaatikossa englanninkielinen teksti, joka ohjaa digitaalisen kulttuurin blogiin ja siellä olevaan tutkimukseen, tutkimuksen alaviite vie YouTubeen, videon lopussa oleva linkki taas Twitteriin, josta pelaaja saa linkin webbikameraan, jonka kameran edessä oli lapulle kirjoitettuna sähköpostiosoite, johon pelaajat lähettivät postia. Vastauksena heille lähetettiin kuva tapahtuman ruokalan lattiasta, jonka perusteella pelaajien piti osata suunnistaa oikeaan paikkaan. Ruokalasta löytyi noppa¹³¹, jota heittämällä pelaajat saivat viimeiset pisteet. Pisteet määrittyivät nopan silmäluvun mukaan. Pelin tarina päättyi siihen, että Ilmo heräsi ruokalan tuolien takaa. Oikean Ilmon herääminen jäi kaikessa kohelluksessa vähälle huomiolle, mutta ensimmäiset ryhmät eläytyivät Ilmon heräämiseen kättelemällä häntä ja taputtamalla.

¹³¹ Noppa esiintyi pelisuunnittelussa ensimmäisen kerran kappaleessa 2.2 (s. 29).

facebook

Niilo Nox's Photos - Nopat
Photo 1 of 1 · Back to Album · Niilo's Photos · Niilo's Profile



<http://www.myspace.com/554141756>

Psssst, Ilmo, tässä se noppa josta puhuin. En viitsi puhua siitä täällä enempää. Jos herätyskellon kanssa tulee ongelmia ota minuun yhteyttä jotain turvallisempaa reittiä.

In this photo: <http://www.myspace.com/554141756>, Ilmo Insomnic (Photos)

Added 26 October

 **Ilmo Insomnic** No toivottavasti ei tempulle...olen alkanut vähän tässä itselin huolestua, mutta aion kyllä silti ottaa sen mukaan.
Wednesday at 16:39 · Flag

From the album:
Nopat by Niilo Nox

Share

Tag this Photo

Report this Photo

Download in high resolution

Kuva 13: Kuvakaappaus Ilmon Facebook-profiilista, jonne piilotettu vihje ohjasi pelaajat MySpaceen.

Finaalitehtävä onnistui yllättävän hyvin, sillä näin jälkeenpäin ajateltuna moni asia olisi voinut mennä pieleen. Pisteidenkin kirjaus onnistui suoraan pelin aikana, sillä saimme Insomnian verkkovastaavalta ennen pelin käynnistymistä opastuksen siitä, miten pisteet kirjataan järjestelmään manuaalisesti jokaisen RFID-lukijalla käynnin yhteydessä. Näin saimme pelin loppujen lopuksi kunnialla päätökseen ja RFID-tekniikasta irti muutamia erilaisia käyttötapoja.

Vuoden 2010 InsomniaGamen päätti lauantain ja sunnuntain välisenä yönä tapahtunut palkintojenjako, jossa verkkopelitapahtuman lavalle nousi kolme pelissä parhaiten menestynyttä henkilöä. Ensimmäisen ja toisen sijan välinen ero oli vain 900 pistettä¹³². Voittaja sai palkinnoksi noin 500 euron arvoisen kannettavan tietokoneen ja seuraaville sijoille tulleet elokuvalippuja.

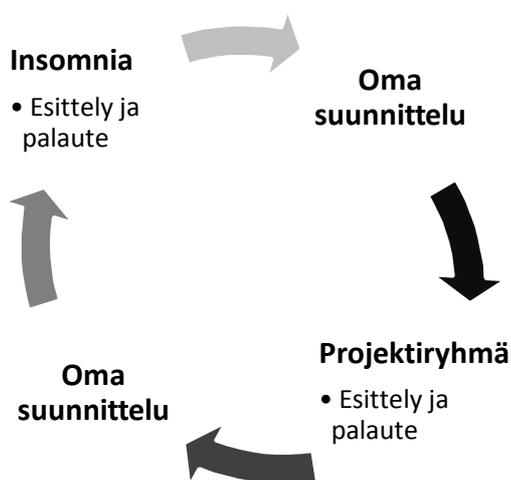
2.5 Raportointi

Vuonna 2010 erilaisten tekstidokumenttien käyttö oli pelisuunnittelun pääasiallinen

¹³² 1. sija: 11900 pistettä., 2. sija: 11000 pist., 3. sija: 10600 pist., 4. sija: 10500 pist. ja 5. sija 7100 pist.

työkalu. Tekstidokumentteja käytettiin heti vuoden alusta lähtien. Syy niiden käyttöön tuli todennäköisesti siitä, että olimme tottuneet suunnittelemaan pelejä tähän tyyliin jo aiemmissa digitaalisen kulttuurin projektissa. Jesse Schell toteaa, että suunnitteludokumenttien tehtävänä on tallentaa ja viestiä¹³³. Pelin eri osa-alueiden tallentaminen auttaa suunnittelijaa itseään, sillä on mahdotonta muistaa jokainen yksityiskohta pelistä. Samoin kehitys vaatii kommunikointia muihin pelisovelluksen kehittämiseen osallistuviin tahoihin.

InsomniaGamen kehitys eteni niin, että teimme omien suunnitelmien pohjalta ideapaperin, joka esiteltiin muulle projektiryhmälle ja arvioitiin. Tämän jälkeen teimme tarvittavat muutokset suunnitelmiin. Toiminnasta muodostui seuraavanlaisen kehä:



Kuvio 7: InsomniaGamen pelisuunnittelijoiden, projektiryhmän sekä yhteistyökumppanin välinen toimintakaavio.

Omat peliprojektin aikana syntyneet muistiinpanomme sisälsivät usein paljon ideoita ja eri vaihtoehtoja, joista sitten valitsimme yhden esiteltäväksi muulle ryhmälle. Yhteistyökumppani Insomnialle esitellyt dokumentit puolestaan olivat jo aiemmin projektiryhmän kanssa keskusteltuja ehdotuksia, joihin toivoimme Insomnialta palautetta erityisesti tekniikkaan ja kohderyhmään liittyen.

Ensimmäisen vuoden pelin kehitys vaati paljon työtä, jotta eri osa-alueet saatiin toimimaan. Pelisuunnittelu aloitettiin hahmottelemalla pelin rakennetta erilaisilla kaavioilla. Hiljalleen vuoden kuluessa suunnitelmat alkoivat olla yksityiskohtaisempia ja eri osa-alueita kehitettiin tekemällä näille omia tarkempia dokumentteja. Yhteensä ensimmäisenä vuonna syntyi 192 sivua materiaalia.

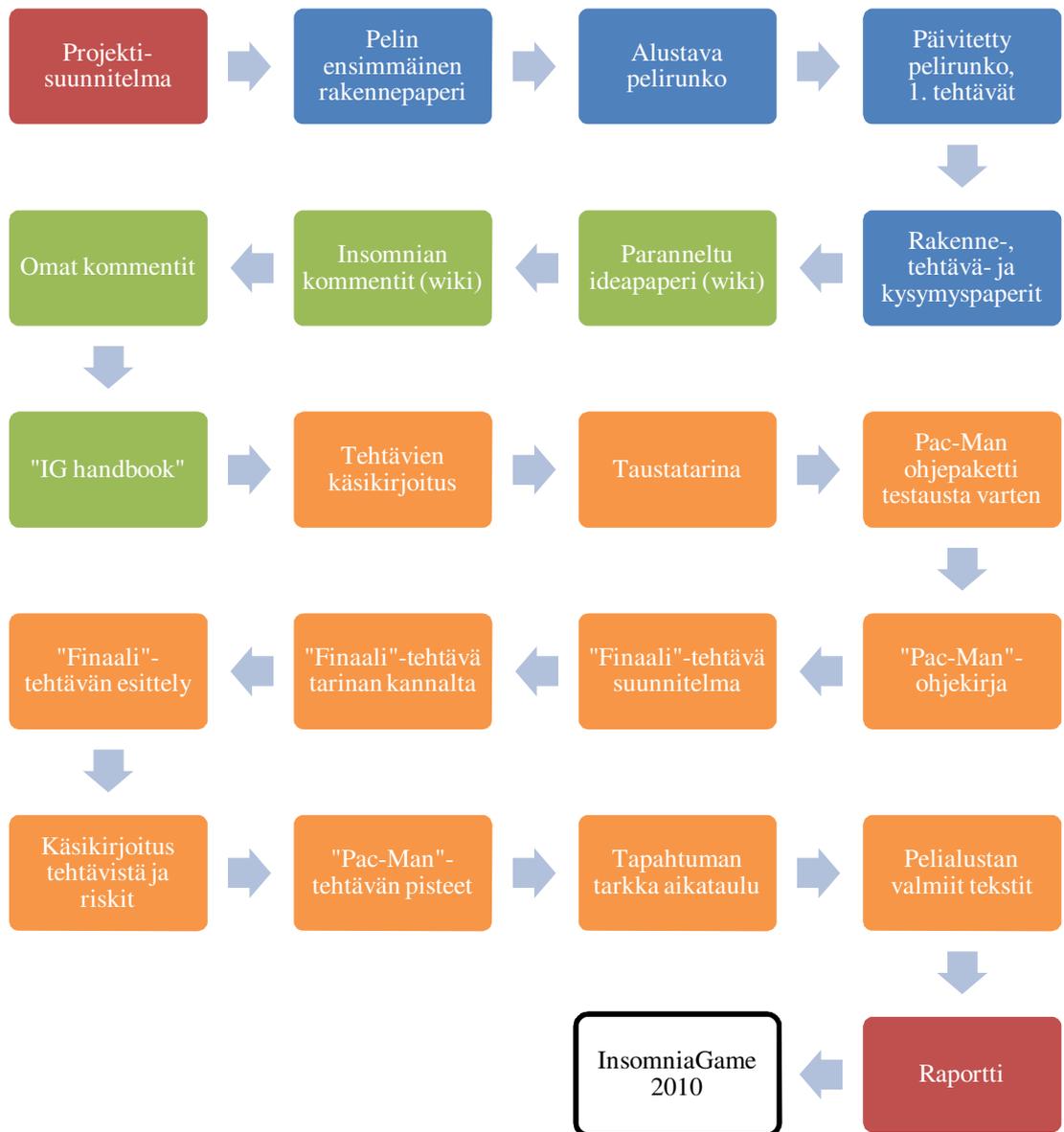
¹³³ Schell 2008, 383.

Alla olevaan kuvioon (kuvio 8a) on koottu ensimmäisen vuoden aikana tekemämme pelisuunnitelmat. Olen käyttänyt apuna Tzvi Freemanin ja Jesse Schellin taulukkoja dokumentoinnin vaiheista ja olen koostanut näistä oman jaottelun InsomnianGamea koskien. Esimerkiksi Freeman jakaa pelisuunnitteludokumentit kolmeen osa-alueeseen: 1) konseptipaperit (concept papers) 2) suunnitteludokumentit (design documents) 3) tuotantodokumentit (production documents)¹³⁴. Schell puolestaan jaottelee dokumentit: 1) pelisuunnittelun yleiskatsaus (game design overview) 2) yksityiskohtainen suunnitteludokumentti (detailed design document) 3) tarinan yleiskatsaus (story overview)¹³⁵. Näiden lisäksi olen pohtinut dokumenttien käyttötarkoitusta ja käyttöä projektin eri vaiheissa.

InsomniaGamen dokumenttien jaottelu: 1) *pelikonseptin hahmotelmat* (sininen) 2) *kokonaisvaltaiset suunnitelmat* (vihreä) 3) *pelin osa-alueeseen liittyvät dokumentit* (oranssi) ja 4) *hallintoon liittyvät paperit* (punainen).

¹³⁴ Freeman 1997.

¹³⁵ Schell 2008, 383-384.



Kuvio 8a: Ensimmäisen vuoden aikana tehdyt pelisuunnitelmat. Sininen: pelikonseptin hahmottelu, vihreä: kokonaisvaltainen suunnitelma, oranssi: pelin osa-alueeseen liittyvät dokumentit, punainen: hallintoon liittyvät paperit. Taulukosta puuttuvat omat hahmotelmat ja muistiinpanot.

Hallinto

- Projektisuunnitelmat
- Budjetti
- Tutkimussuunnitelmat
- Raportit

Pelikonseptin hahmottelu

- Projektin alkuvaiheessa
- Yhteistyöväline, viestintä
- Ei välttämättä säilytetä

Kokonaisvaltainen suunnitelma

- Kokonaisrakenteen esittely
- Projektin keskivaiheilla
- Yhteistyöväline, mahdollisesti myös muille kuin projektiryhmälle, viestintä
- Usein säilytetään

Käsikirjoitukset

- Jostain pelin osa-alueesta tai osa-alueiden liittämistä yhteen
- Yksityiskohtaisia ja muistiinpanon omaisia
- Usein omaan käyttöön
- Harvoin säilytetään

Omat hahmotelmat ja muistiinpanot

- Kaavioita, ranskalaisia viivoja
- Usein paljon erilaisia ideoita ja vaihtoehtoja
- Apuväline tehtäessä ylläolevia
- Harvoin säilytettäviä

Kuvio 8b: Dokumenttien tarkempi jaottelu ja sisältö.

InsomniaGamessa oli ensimmäisenä (ja toisenakin) vuonna mittavia haasteita. Merkittävin suunnitteluun vaikuttanut tekijä oli yhteistyökumppani Insomnian tekemättä jättäneet etukäteisvalmistelut peliä varten. Emme saaneet vuoden aikana minkäänlaista näyttöä siitä, että InsomniaGamea koskevaa pelialustaa olisi heidän osaltaan valmisteltu mitenkään. Ainoa näkyvä osa oli heidän osallistumisensa projektin yhteisiin tapaamisiin, jolloin he aina totesivat suurimman osan suunnitelmistamme toteuttamiskelpoisiksi. Vuoden alussa meillä oli kuitenkin se käsitys, että heiltä tulisi peliä varten vaadittava tekninen osaaminen ja me voisimme keskittyä pääosin pelin suunnitteluun. Jouduimme hiljalleen karsimaan pelistä siihen suunniteltuja tekniikkaan pohjaavia osa-alueita ja toteuttamaan pääosan tehtävistä oman suunnitteluryhmämme kesken. Tässä kohtaa voisi puhua jopa koko pelisovelluksen analogisoimisesta. Suunniteltujen osatehtävien määrä myös väheni vuoden kuluessa (taulukko 2). Lisäksi voisi olettaa, että mikäli yhteistyökumppani Insomnia olisi panostanut enemmän pelin kehittämiseen ja pelialustaan, olisi lopputulos voinut olla täysin erilainen.

Päivämäärä	Tehtävien määrä	Kokemuspisteet	Vedonlyönti	RFID¹³⁶
8.2.2010	10	kyllä	kyllä	-
1.3.2010	8	kyllä	kyllä	-
11.3.2010	6	kyllä	kyllä	10
12.4.2010	6	kyllä	kyllä	10
6.5.2010	6	kyllä	1/päivä	10
7.6.2010	6	bonustehtävä	1/päivä	10
19.8.2010	5	bonustehtävä	testataan	2
14.9.2010	4	”tuskin toteutuu”	-	2
Toteutui	4	ei	ei	1

Taulukko 2: Peliä ja pelialustaa varten suunniteltu rakenne ja siinä tapahtuneet muutokset vuoden 2010 aikana. Kts. myös taulukko 6 kappaleessa 3.4.

Yksi haaste oli myös pelin testaaminen, sillä peliä oli mahdotonta testata yhtenä kokonaisuutena. Testasimme kuitenkin pelin kolmea osa-tehtävää ennen tapahtumaa, mutta testauksista saatuja kokemuksia oli kuitenkin hankala suhteuttaa esimerkiksi verkkopelitapahtuman ympäristöön ja kohderyhmään. Ensimmäinen InsomniaGame oli toisaalta itsessään kokeilu ja tapahtumaan mentiinkin näin ollen ensimmäisen prototyypin kanssa. Tässä näkyy hyvin pelisuunnitteluprosessin iteratiivisuus. Muun muassa Zimmerman kuvaa prosessia kehänä: testaa, analysoi, paranna ja toista. Koska pelaajan käyttäjäkokemusta ei voi ennustaa, iteratiivisen suunnitteluprosessin päätökset perustuvat kokemuksiin, jotka kulloisenkin prototyypin aikana syntyvät. Prototyyppejä testataan, muokataan ja testataan taas uudestaan. Näin peli kehittyy jatkuvaksi dialogiksi suunnittelijoiden, sovelluksen ja pelaajien välille.¹³⁷

Halusimme pelin kuitenkin toimivan jo ensimmäisellä kertaa, sillä sitä varten oli tehty koko vuosi töitä. Toivoimme myös, että se saisi kävijöidenkin silmissä hyvän

¹³⁶ Verkkopeliyhdistys Insomnian ilmoittama RFID-laitteiden määrä. Vuoden alussa puhuttiin laitteiden kokonaismäärästä ja 19.8.2011 eteenpäin luku tarkoittaa laitteita, jotka ovat meidän käytössämme.

¹³⁷ Zimmerman 2003, 177.

vastaanoton. Jouduimme muun muassa tästä syystä tekemään peliin paljon muutoksia vielä tapahtumapaikalla. Onnistumisen kannalta tärkeää oli myös se, että olimme jättäneet tapahtuman aikataulun ja tehtävien kulun kertomatta etukäteen pelaajille ja näin ollen pystyimme pelaajien tietämättä tekemään siihen lennosta muutoksia. Muutoksen elementti on näkyvissä myös toisen vuoden toteutuksen kohdalla.

Ensimmäisen InsomniaGamen aikana eri osa-alueisiin tehdyt muutokset:

- Vaikeustaso ("herätyskellot") – Nelivaiheisen pelin jokainen vaihe oli toistaan vaikeampi. Jokainen osa suunniteltiin tapahtuman aikana ja sen hetkisten resurssien mukaan.
- Tehtävän rakenne ("herätyskellot") – Alkuperäinen ajatus miehittämättömästä RFID-lukijasta muuttui heti alussa, kun lukija ei vastannut odotuksia. Lisäsimme kohteen etsintään eri vaiheita, jolloin pelaajien päätehtävänä ei ollut etsiä meitä tapahtuman tiloista.
- Aikataulu – Kiireestä, teknisistä ongelmista ja verkkohyökkäyksestä johtuen pelin aloitus sekä jotkut osatehtävät siirtyivät aikataulussa eteenpäin.
- Pisteet – Pisteitä jouduttiin muokkaamaan jonkin verran juuri ennen tehtävien alkua, jotta tilanne pysyisi reiluna. Esimerkiksi verkkoyhteyksien aikana vähän osallistujia kerännyt herätyskellotehtävä toi pelaajille vain vähän pisteitä.
- Taustatarina – Pelialustan päivitysongelmien vuoksi taustatarinaa lyhennettiin lopulta vain muutaman rivin mittaiseksi tarinaksi.
- RFID-tekniikka – Pisteiden kirjaaminen korvattiin paperikirjanpidolla verkkokatkoksen sekä pelialustan hankalan käytön vuoksi.
- Ei muutoksia – Osatehtävät, jotka eivät vaatineet lainkaan muutoksia, olivat Auditorio-Pac-Man ja Piikkipallokala.

Toteutuksen aikana tosin mietimme onko osatehtäviä "reilua" alkaa muokata pelin aikana, kun perinteisesti (esim. korttipeleissä) pelin säännöt pitäisi olla ennalta sovitut. Toisaalta pelaajat olivat tässä tapauksessa enemmänkin "heitettyjä" pelimaailmaan, eivätkä he olleet tietoisia pelin säännöistä. Voisi kenties todeta, että pelin pervasiivisen luonteen vuoksi oma roolimme "nukkemestareina" suorastaan vaati puuttumista pelitapahtumiin. Pyrimme myös ottamaan pelaajilta saadun palautteen pelin vaikeustasosta huomioon peliä muokatessamme. Myös Fullertonin mukaan pelin

tasapainottaminen tuntuu olevan vahvasti tunnepohjaista¹³⁸. InsomniaGamea muokattiin sen perusteella, mitä se sillä hetkellä mielestämme vaati. Mielestäni olikin tärkeää pystyä tekemään peliin sen vaatimia muutoksia ilman, että olisi pyritty pitämään kiinni aikaisemmin sovitusta lähtökohdista.

¹³⁸ Fullerton 2008, 286.

3. InsomniaGame 2011

3.1 Uudelleenkäynnistys

InsomniaGame 2.0:n suunnittelu aloitettiin heti ensimmäisen päätyttyä.

Työsopimustamme jatkettiin ja aloitimme virallisesti työskentelyn muutaman kuukauden tauon jälkeen helmikuussa 2011. Osallistuimme kuitenkin jo tätä ennen uuden InsomniaGame-tiimin tapaamisiin sekä edellisen vuoden peliä koskeviin palautekeskusteluihin.

Uuden pelin suunnittelu lähti liikkeelle ensimmäisen vuoden InsomniaGame-työryhmän palautekeskustelusta kaksi viikkoa edellisen verkkopelitapahtuman jälkeen. Tapasimme tämän projektiryhmän kesken myös Insomnian vastuhenkilöt ja kävimme läpi ensimmäisen vuoden ongelmakohtia. Pääfokuksena olivat tekniset ongelmat pelialustaan liittyen. Kokosimme ennen Insomnian tapaamista oman raporttimme ensimmäisen vuoden pelin kulusta ja käsitelimme siinä muun muassa kunkin osatehtävän sujumista, pisteytystä, tiedottamista ja pelialustan toimivuutta. Lisäksi listasimme raportin alkuun toivomuksiamme tulevan pelin sekä suunnitteluprosessin suhteen.

Halusimme yksinkertaistaa tulevan pelin rakennetta ja toivoimme siihen ensimmäisenäkin vuonna keskusteltua, mutta toteuttamatonta, turnausmaisuuutta. Käytimme tästä omissa muistiinpanoissamme nimitystä ”peliolympialaiset” sekä pelin tavoitteeksi ”InsomniaGamer”-tittelin saavuttamista. Samalla ajattelimme, että peli olisi hyvä integroida osaksi muita verkkopelitapahtumassa pidettäviä turnauksia. Tarinavetoisuus ei mielestämme ollut toiminut toivotulla tavalla, mikä voikin olla yksi pervasiivisten ARG-lajityypin pelien haasteista. Markus Montola onkin todennut, että kerronnan ja pelattavuuden integroiminen on aina pelisuunnittelussa haasteena, etenkin uudentyypisten pelien kohdalla ¹³⁹. Myös Carolyn Miller on todennut ”Two Masters”-pervasiivisen pelin suunnittelussa tarinan olleen yksi sen suurimmista haasteista ¹⁴⁰.

Pelisuunnittelua jatkettiin suoraa ensimmäisen vuoden jatkumona. Uutta oli kuitenkin se, että nyt projektiin otettiin mukaan useita koulutusohjelman opiskelijoita, heidät jaettiin eri tiimeihin ja esimerkiksi taustatarinan tekijöiksi valittiin viisi opiskelijaa. Uusi suunnitteluprosessi lähti etenemään heti ensimmäisestä tapaamisesta lähtien tutuksi koetulla kaavalla. Ajatuksena oli todennäköisesti se, että peliä haluttiin lähteä

¹³⁹ Montola et al 2011, 15.

¹⁴⁰ Miller 2004, 292.

parantamaan niistä lähtökohdista, johon se oli edellisen toteutuksen jälkeen jäänyt. Lisäksi mittavista teknisistä ongelmista johtuen ajateltiin, että on helpointa lähteä tekemään uudestaan samanlaista peliä ja keskittyä teknisten ongelmien ratkaisemiseen yhdessä Insomnian kanssa. Pelin muiden ongelmien toivottiin ratkeavan pelialustan ja muun tekniikan toimiessa aiempaa vuotta paremmin.

Projektiin ensimmäisenä vuonna osallistuneilla henkilöillä tuntui myös olevan jonkin verran erilainen kuva siitä, mitä nämä ongelmat olivat ja mistä ne johtuivat. Mielipiteiden eroavaisuudet johtuivat varmasti pääosin siitä, että suurin osa uudesta suunnittelutiimistä oli nähnyt¹⁴¹ ensimmäinen vuoden pelistä pelkästään valmiin tuotteen, eikä ollut tietoinen muihin vaiheisiin liittyvistä haasteista ja vaihtoehtoista, joita vuoden mittaan oli pyöritelty. Ongelmat, jotka ryhmä tapahtumassa oli nähnyt, olivat pääosin teknisiä ja yhteistyökumppani Insomnian ratkaistavissa, vaikka parannettavaa oli mielestämme myös esimerkiksi pelin rakenteessa, taustatarinassa ja kohderyhmän huomioonottamisessa. Pelkästään toteutuksen nähneenä uusi tiimi tuntui olevan meitä haluttomampi poistamaan pelistä siinä aiemmin mukana olleita elementtejä.

Eri toimijoiden tekemien raporttien ja käytyjen palautekeskustelujen myötä tuli esiin monia parannusehdotuksia toisen vuoden peliä koskien. InsomniaGamen mainosvastaava Emmy Kurjenniemen tekemä loppuraportti käsitteli pelin markkinointia. Hän kehotti siinä yksinkertaistamaan ja keskittämään mainonnan vain yhteen paikkaan¹⁴². Palautekeskusteluissa puhuttiin myös tiedottamisen kehittämisestä, minkä vuoksi pelille tultaisiin tekemään kattavampi julkaisusuunnitelma. Lisäksi mietittiin myös mahdollisuutta laittaa oma ”InsomniaGame-tuottaja” osaksi verkkopelitapahtuman järjestäjäporukkaan. Projektinhallintaa kiinnitettäisiin tulevana vuonna enemmän huomiota ja kaikista tapaamisista tehtäisiin pöytäkirjat.

Itse peliä koskevista parannusehdotuksista esiin nousi tiimiosallistumisen mahdollistaminen¹⁴³ sekä suuremman opiskelijoista koostuvan suunnittelutiimin ottaminen mukaan.

¹⁴¹ Lähes kaikki uuden suunnittelutiimin jäsenet olivat olleet jollakin tavalla mukana ensimmäisen vuoden pelin toteutuksessa. Suurin osa oli ottanut tapahtumaan osaa tutkija Leila Stenforsin järjestämälle havainnointikurssille, jossa kerättiin aineistoa InsomniaGamen pelaajista ja verkkopelitapahtumasta.

¹⁴² Kurjenniemi 2010.

¹⁴³ 1.1-2/16112010.

Verkkopeliyhdistys Insomnia puolestaan toivoi parannuksia sponsorien näkyvyyteen sekä retropelaamiseen ja vanhojen pelikoneiden läsnäoloon liittyen. He halusivat myös pikaisesti tietoa tulevasta aikataulusta ja työnjaosta. Heidän puoleltaan tuli myös idea koko tapahtuman yhteen sitovasta ”teemasta”¹⁴⁴, joka näkyisi esimerkiksi verkkopelitapahtuman pelien valinnassa, rekvisiitassa tapahtumapaikalla sekä tapahtuman järjestäjien ja osallistujien pukeutumisena¹⁴⁵. Esimerkiksi *The Group* niminen verkkopelitapahtumien järjestäjä on toteuttanut tapahtumissaan piraatti-, legenda- ja mafia-teemat. Teema on näkynyt muun muassa tapahtuman verkkosivujen ulkoasussa, järjestäjien ja osallistujien pukeutumisessa sekä mainonnassa¹⁴⁶. Insomniassa teema ajateltiin myös osaksi tapahtuman sisustusta ja sen ympärille olisi myös voinut järjestää muutamia peliturnauksia.

Meidän parannusehdotuksemme uutta peliä varten liittyivät pääosin pelialustaan ja sen ensimmäisen vuoden ominaisuuksien kehittämiseen ja sovelluksen käytettävyyden parantamiseen. Ajattelimme tämän onnistuvan säännöllisellä yhteydenpidolla Insomnian ohjelmoijan Tuomas Riihimäen kanssa sekä selkeillä ja ajoissa toimitetuilla dokumenteilla järjestäjän suuntaan. Oma tavoitteemme osatehtävien suhteen oli osallistumiskynnyksen madaltaminen sekä uusien tehtävien suunnitteleminen aikaisempien kokemusten pohjalta. Uusia osatehtäviä oli tarkoitus kehittää neljä tai viisi ja järjestää ensimmäisenä vuonna pidetty ”Auditorio-Pac-Man” toistamiseen. Matalan osallistumiskynnyksen peleiksi suunniteltiin heti alusta asti niin sanottuja ”minipelejä”, joita varten saisimme Insomnian aulatilasta oman alueen. Tässä ”minipelipisteessä” pelaajat voisivat ottaa osaa lyhyisiin ja mahdollisesti koko ajan käynnissä oleviin peleihin. Halusimme myös, että lähes kaikki osatehtävät voitaisiin toteuttaa oppiaineemme kesken tai ulkopuolista apua käyttäen niin, että verkkopeliyhdistys saisi keskittyä pelialustan tekemiseen.

Projektin tutkijana jatkoi kevään ajan Leila Stenfors ja johtovastuun projektista otti nyt yliopistonlehtori Petri Saarikoski¹⁴⁷. Meidän kahden keskinäinen työskentely tapahtui kuten ensimmäisenäkin vuonna, mutta keskityimme nyt pelitehtävien tekemiseen ja pelialustan suunnitteluun. Noin kerran kuussa järjestetyissä tapaamisissa kävimme enimmäkseen suullisesti läpi ideoitamme, eikä vuoden aikana syntynyt kuin

¹⁴⁴ 5/12012011.

¹⁴⁵ 1.1/16112010.

¹⁴⁶ *The Group* 2012.

¹⁴⁷ Saarikoski toimi Suomisen sijaisena hänen virkavapaansa ajan marraskuusta 2010 joulukuuhun 2011.

muutamia kirjallisia ideapapereita. Tapaamisissa kommentoimme muiden ryhmien toimintaa ensimmäisen vuoden kokemustemme perusteella.

3.2 Kierrätys

Varsinainen työskentely alkoi jo loppuvuonna 2010, kun projektin uusiksi avustajiksi haettiin koulutusohjelman opiskelijoita. Isomman ryhmän myötä pelisovellusta pyrittiin kasvattamaan, ja toiveena oli aikaisempien puutteiden paikkaaminen. Myös tuleva minipelipiste vaati enemmän apuvoimia. Ensimmäisissä tapaamisissa tiimi jaettiin seitsemään alla esiteltyyn ryhmään, joista me muodostimme ensimmäisenä mainitun.

1. Pelitehtävien suunnittelu ja toteutus	Lisäksi pelialustan suunnittelu yhdessä Insomnian kanssa
2. Graafinen ja visuaalinen toteutus	Mainokset, julisteet, pelialustan kuvat...
3. Tiedotus ja markkinointi	Julkaisusuunnitelman teko ja tiedottaminen
4. Pelin tarina	Taustatarinan tekeminen
5. Teeman toteutus	Lavastus ja teeman suunnittelu
6. Projektinhallinta	Aikataulutus, projektisuunnitelma...
7. Johtaminen ja rahoitus	Projektin hallinnointi

Taulukko 3: Lista työryhmistä ja niiden vastuualueista ¹⁴⁸.

Aloitimme oman työskentelymme pelialustasta, sillä Insomnia halusi meiltä mahdollisimman nopeasti hahmotelman (kuva 14) mahdollisesta pelialustasta, jossa olisi ranskalaisilla viivoilla esiteltynä ne ominaisuudet, jotka uusi peli vaatii ¹⁴⁹. Kokosimme ensimmäisen vuoden kokemusten perusteella hahmotelman uuden pelialustan ominaisuuksista ja rakenteesta. Kirjasimme asiat ensin paperille, minkä jälkeen kokosimme ne graafiseksi näkymäksi.

Esittelimme hahmotelman Insomnian puheenjohtaja Toni Vettenrannalle ja ohjelmoija Tuomas Riihimäelle helmikuussa 2011. Riihimäki kertoi, että palautetta pelialustasta oli tullut myös Insomnian omalta väeltä ja meitäkin haitanneeseen käytettävyyteen olisi tulossa parannuksia. Tekemämme kaavio sai hyvää palautetta ja ominaisuudet olivat kuulemma toteuttamiskelpoisia. Ainoa ongelmakohta oli jokaisen osatehtävän viiden parhaan tuloksen saaminen näkyviin automaattisesti, mutta helposti päivittyvän pelialustan ansiosta tiedot saisi lisättyä nopeasti käsinkin. ¹⁵⁰

¹⁴⁸ 5/12012011.

¹⁴⁹ 10.1/22022011.

¹⁵⁰ 9/22022011.

INSOMNIA GAME	Tavara- inventaarior     Ostokset eivät kerrytä pistesaldoa!				
	UTUSET	TEHTÄVÄT	INSOMNIAGAME	PISTEET	PALAUTE
 PELAAJAN KUVA	Tähän yllä olevien linkkien sisältö. Meidän täytyy pystyä muokkaamaan tähän aukeavien sivujen sisältöä myös lennosta tapahtuman aikana. Uutiset: ajankohtaiset asiat, tieto myös muista tiedotuskanavista (fb, irc...) Tehtävät: linkistä avautuu jokaiselle osatehtävälle oma sivu. Sivulla kerrotaan missä tehtävässä on suunnilleen kyse, montako pistettä saa yms. Osa tehtävistä voidaan merkata "salaisiksi". InsomniaGame: mikä on InsomniaGame? Sponsorit yms. Pisteet: Pelaaja näkee omat pisteensä eriteltyinä, eli mistä on tullut mitään. Palaute: Avoin(?) palautelomake ja yhteystiedot <- Arvonimi: Tietyn pistemäärän ylitettyään pelaaja saa arvonimen – toimii houkuttimena ja ilmaisena palkintona <- Kysymyspuzzle: Kysymykset on ajastettu ja näkyvillä on laskuri siihen milloin kysymys vaihtuu. Oikeasta vastauksesta saa pisteitä.				
Nick					
Arvonimi					
PISTEET 2485					
Milloin Pac-Man julkaistiin? a) 1995 b) 1988 c) 1981 Tähän kysymys- puzzle, johon pari kysymystä päivässä.					

Kuva 14: Hahmotelma uudesta pelialustasta. Malli esiteltiin verkkopeliyhdistykselle helmikuussa 2011. Hahmotelman yläreunassa näkyy suunniteltu tavarainventaarior, sen alla välilehdet sekä vasemmassa reunassa pelaajan profiilikuva, nimimerkki, arvonimi, pisteet sekä päivittäin vaihtuva kysymys.¹⁵¹

Tapaamissa puhuttiin myös mahdollisuudesta hankkia näytöllisiä RFID-lukijoita, jolloin pelaajat voivat varmistaa pisteidensä perillemenon¹⁵². Keskustelimme myös yleisesti RFID-tekniologiasta ja siitä mihin verkkopeliyhdistys sitä tapahtumassaan käyttää. Ohjelmoija mainitsi myös, että kulkulupien taakse kiinnitettävät tikit voivat toimia tiedon välittäjinä. Näin saisimme tehtyä esimerkiksi aiemmin suunnitellun ”tiedonsiirto”-tehtävän toisenlaisella tavalla. Tapaamisessa puhuttiin myös tavarainventaarior vaatimista grafiikoista, jotka Insomnia tarvitsisi jo kevään aikana. Keskustelua herätti myös koko verkkopelitapahtumaa ja InsomniaGamea yhteen sitova teema, joka voisi olla esimerkiksi aikahyppy Insomnian historiaan. Aikataulun suhteen todettiin, että kaiken pelialustalle lippukaupan aukeamisen yhteydessä tulevan materiaalin tulisi olla valmista heinäkuun loppuun mennessä.¹⁵³

¹⁵¹ 10.1/22022011.

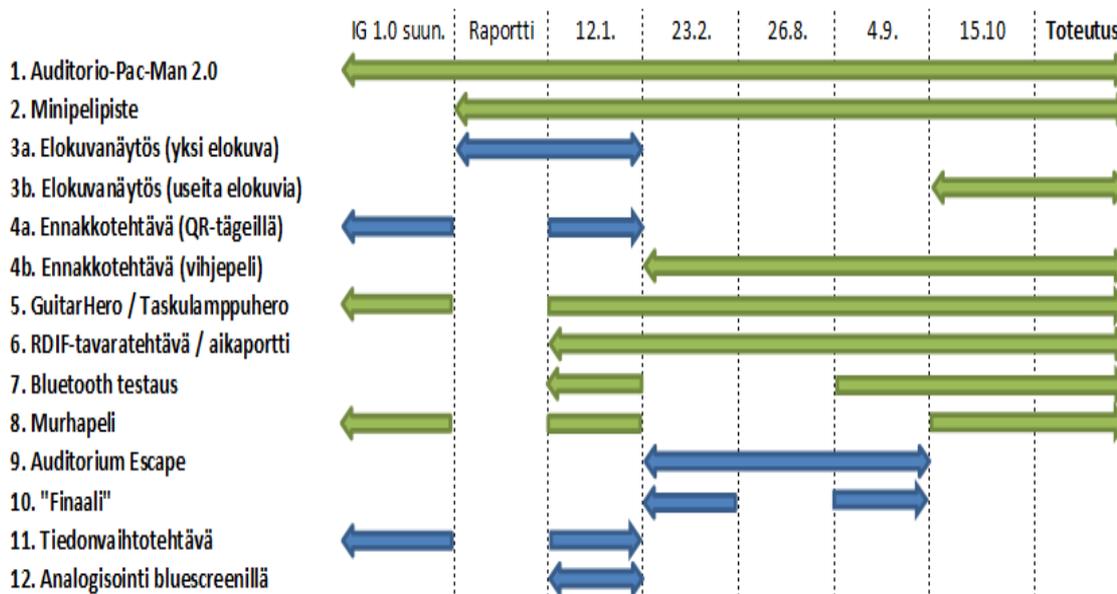
¹⁵² Vuonna 2010 pelaajien pisteet eivät RFID-lukijan valon vaihtumisesta huolimatta aina kirjautuneet järjestelmään.

¹⁵³ 9/22022011.

Tulevan vuoden kommunikaatiokanavaksi valittiin Facebookiin jo ensimmäisen vuoden suunnittelun loppuvaiheessa perustettu ryhmä. Projektin yhteiset tiedostot jaettaisiin jatkossakin Dropboxin kautta. Varokeinona toimitimme kuitenkin kaikki pelialustaan liittyvät dokumentit ohjelmoijalle sekä muille Insomnian avainhenkilöille myös sähköpostin välityksellä. Jatkossa kommunikointi Insomnian suuntaan hoidettiinkin enimmäkseen sähköpostin välityksellä Facebookin sijaan.

Pelitehtävät muovautuivat kevään aikana uusien ideoiden, päivitettävän Auditorio-Pac-Manin sekä edellisenä vuonna jo esillä olleiden ideoiden pohjalta. Aiemman vuoden ideoista esiin kaivettiin muun muassa ajatus uudelta ”Guitar Hero” -tehtävältä. Teknisen toteutuksen osatehtävää varten tulisi tekemään ensimmäisen vuoden Piikkipallokala-tehtävän tiimoilta Tampereen teknillisen yliopiston Porin yksikön puolelta mukana ollut Arttu Perttula tiimeineen.

Osatehtävien suhteen raamit lyötiin uuden pelin kanssa lukkoon hyvissä ajoin ensimmäiseen vuoteen verrattuna. Osa tehtävistä pysyi myös yllättävän muuttumattomina loppuun asti (taulukko 4). Ensimmäinen suunnitelma osatehtävistä tehtiin tammikuussa 2011, mutta toisaalta jotkut tehtävät tuotiin peliin ensimmäisen vuoden ideapapereista tai aiemmin mainitusta raportista. InsomniaGame 2.0 sisälsi lopulta yhteensä kahdeksan tehtävää, joista kuusi oli suunnittelussa mukana heti tammikuusta 2011 lähtien.



Taulukko 4: InsomniaGame 2.0:aa varten suunnitellut ja toteutetut osatehtävät tehtyjen dokumenttien mukaan. Vihreällä merkityt ovat toteutuneita tehtäviä ja sinisellä toteuttamatta jääneitä tehtäviä. Kohdat 3a, 3b, 4a ja 4b kuvaavat tehtävän selkeästi eri vaiheita. Taulukossa olevat osatehtävät ovat sellaisia, jotka

ovat päättyneet projektiryhmän tapaamisissa esiteltäviksi, sillä näiden lisäksi on myös ollut monia pelkästään idea-asteelle jääneitä suunnitelmia.

1. Auditorio-Pac-Man: ensimmäisen vuoden osatehtävän päivitettävä versio. **2.**

Minipelipiste: lyhytkestoisia, matalan osallistumiskynnyksen pelejä, pelin infotiski sekä paikka pelata vanhoja konsoli- ja lautapelejä. **3a ja b. Elokuvanäytös:**

lisäohjelmanumero, jossa näytettiin lopulta yhden elokuvan sijaan kolmessa tunnissa 12 elokuvaa noin 10 minuutin mittaisiksi leikattuina. **4a ja b. Ennakkotehtävä:** Tästä

puhuttiin jo ensimmäisenä vuonna, mutta toisena vuonna se suoritettiin blogimaisena vihjepelinä. **5. Taskulamppuhero:** TTY:n tekemä taskulampuilla pelattava kitarapeli.

6. RFID-tavaratehtävä: variaatio ensimmäisen vuoden ”herätyskelloista”, pelaajien tehtävänä etsiä piilotettuja esineitä. **7. Bluetooth¹⁵⁴ testaus:** tapahtuma-alueelle

laitetaan kahdeksan Bluetooth-alueita, johon astuessaan pelaajat saavat esim.

kännykkäänsä koodin. **8. Murhapeli:** Ensimmäisenä vuonna suunnitellun pelin

kännyköillä suoritettava vakoiluvariaatio. **9. Auditorium Escape:** ”Escape the Room”¹⁵⁵ pelin analogisoitu versio, josta päätettiin luopua aivan viime metreillä. **10.**

Finaali: kts. alla. **11. Tiedonvaihtotehtävä:** Ensimmäisenä vuonna mukana ollut idea,

jota ei toisena vuonna viety kovin pitkälle. **12. Analogisointi bluescreenillä:** Yhdessä ideapaperissa ollut ehdotus, jossa pelaajat olisi sijoitettu webbikameran avulla osaksi jotakin olemassa olevaa peliä.

Elokuvanäytöksen puuttuminen joistakin dokumenteista johtuu siitä, että sitä ei oikeastaan koskaan ajateltu yhtenä osatehtävänä, vaan enemmänkin tapahtuman lisäohjelmana. Sama pätee myös Bluetooth-tekniikan testaamiseen liittyvään tehtävään. Siitäkin piti tulla vain lisätehtävä, koska kaikilla pelaajilla ei välttämättä ole tehtävän vaatimaa laitteistoa mukanaan. Lisäksi Bluetooth-tehtävän ideointi piti antaa syksyllä 2011 järjestettävän työpajakurssin¹⁵⁶ opiskelijoiden tehtäväksi ja yhdistää näin osaksi minipelipistettä.

Ennakkotehtävästä puhuttiin jo ensimmäisen vuoden tapaamisten aikana ja silloin oli ideana laittaa QR-tägejä¹⁵⁷ osaksi tapahtuman mainontaa. Tägit olisivat ohjanneet

¹⁵⁴ Bluetooth on avoin standardi laitteiden langattomaan kommunikointiin lähietäisyydellä.

¹⁵⁵ ”Escape the room” pelit ovat osoita ja napsauta (point and click) seikkailupelien alagenre, jossa pelaajan tehtävänä on paeta vankeudesta käyttämällä hyväksi peliympäristöä. Tyypillinen huone sisältää mm. lukittuja ovia, erilaisia käsiteltäviä apuvälineitä, piilotettuja vihjeitä sekä salalokeroita. Tunnettuja tämän lajityypin pelejä ovat mm. ”Crimson Room”, ”Viridian Room”, ”MOTAS”, ”Droom” ja ”The Big Escape”.

¹⁵⁶ Kts. s. 65.

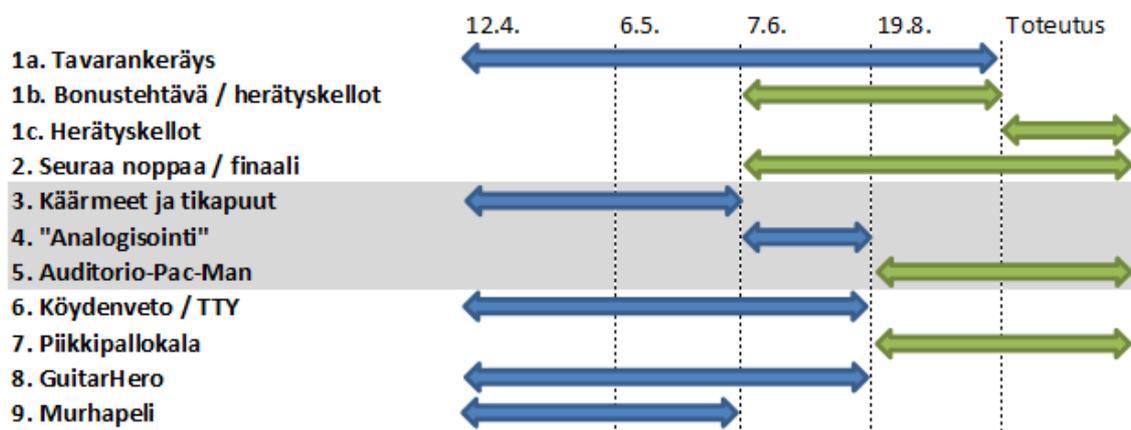
¹⁵⁷ QR-koodi (Quick Response) on kaksiulotteinen viivakoodi. Tällä hetkellä yleisin käyttökohte on informaation välittäminen mobiiliin päätelaitteeseen.

vihjesivustolle, jolla pelaaja olisi suorittanut erilaisia tehtäviä. Toteutetusta vihjepelistä sen sijaan vastasi nyt taustatarina-ryhmä, emmekä itse ottaneet tähän suunnitteluun osaa.

Tunnetusta Guitar Hero -pelistä suunniteltu tehtävä on ideapapereissa mukana jo paljon ennen kuin sille löytyi tekijä TTY:n puolelta, sillä ajattelimme jossain vaiheessa tekevämme sen itse liiketunnistusta käyttäen. Niin sanotusta finaali-tehtävästä puhuttiin alkuvuosi hyvin epämääräisesti ja siitä piti ainakin jossain määrin tulla edellisen vuoden finaali-tehtävän kaltainen. Esimerkiksi 4.9.2011 esitellyssä ideapaperissa finaali-tehtävä oli neliosainen ja siinä yhdisteltiin elementtejä muun muassa aiemmin suunnitellusta tiedonsiirtotehtävästä¹⁵⁸. Lopulta yksi osatehtävistä muuttui finaali-tehtäväksi.

Jos verrataan osatehtävien suunnittelua ensimmäiseen vuoteen (taulukko 5) huomataan siinä selkeitä eroja. Yksikään ensimmäisenä vuonna aivan alusta asti mukana ollut tehtävä ei päätenyt toteutettavaksi, vaan keksittiin uusia tehtäviä tai idea muokkautui niin paljon, ettei sitä enää voi kutsua alkuperäiseksi ajatukseksi osatehtävästä. Tästä esimerkkinä Herätyskellot-tehtävä, jonka alkuperäisenä ideana oli tavaroiden kerääminen pelialustan tavarainventaarioon. Tämän jälkeen ideapapereissa taas puhuttiin tavarankeräyksen lisäksi lisätehtävästä, jossa pelaajien tehtävänä oli etsiä paikanpäältä soivia herätyskelloja. Lopulta tehtävät yhdistyivät ensimmäisen vuoden Insomniassa toteutuneeksi osatehtäväksi. Toinen huomioitava seikka on tehtävien kehittyminen edellisen idean pohjalta. Taulukkoon on harmaalla merkitty kolme tehtävää, jotka ovat kehittyneet toistensa jatkumona. Käärmeet ja tikapuut -lautapelin analogisointi muuttui ensin jonkin tietokonepelin analogisoinniksi ja lopulta peliksi valittiin Pac-Man. Toisena vuonna näin selkeitä jatkumoa ei ollut havaittavissa. Toisaalta suurin osa toisen vuoden tehtävistä otettiin ensimmäisen vuoden ideoista.

¹⁵⁸ 22.4/04092011.



Taulukko 5: Ensimmäisen vuoden InsomniaGame 1.0:sta varten ideoidut tehtävät ja niiden esiintyminen ideapapereissa. Vihreällä merkityt ovat toteutuneita tehtäviä ja sinisellä toteuttamatta jääneitä tehtäviä. Taulukkoon on merkitty neljä keskeisintä ideapaperia. Kaksi ensimmäistä ideapaperia on jätetty huomioimatta, koska niissä olleet ideat olivat enemmänkin peliin suunniteltuja teemoja.

Koko verkkopelitapahtumaa varten suunnitellun suuremman teeman ideoiminen väheni kevään 2011 myötä ja lopulta se vähin äänin kuopattiin ¹⁵⁹. Tämä johtui osittain teeman toteuttajaksi valitun Porin ylioppilasteatterin vähäisestä osallistumisesta tapaamisiin sekä pelin muuten vaatimasta työmäärästä. Toisaalta lähes jokaisella projektiryhmäläisellä tuntui olevan erilainen kuva siitä, mitä teemalla loppujen lopuksi tarkoitetaan. Osa tuntui sekoittavan teeman taustatarinaan ja osa taas minipelipisteen tai pelkän InsomniaGamen lavastamiseen. Jälkeenpäin ajateltuna teeman tekeminen olisi ollut suurellekin ryhmälle aivan liian iso ponnistus ja olisi myös vaatinut järjestävältä taholta ylimääräistä työtä.

Toukokuun 2011 alussa pidettiin projektiryhmän ja verkkopelilyhdistys Insomnian välinen tapaaminen, jota varten jokaisen ryhmän tuli pohtia mahdollisia ongelmia omalla vastuualueellaan. Tapaamisen tarkoituksena oli projektin mahdollisten ongelmien selvittäminen, torjunta ja ratkaiseminen ¹⁶⁰. Tapaamisessa oli Insomniasta paikalla Joonas Laukkanen ja Veli-Matti Leppänen. Esittelimme heille silloiset peli-ideat ja kyselimme käytännön järjestelyihin liittyviä asioita. Ajattelimme etukäteen, että tapaaminen on turha, koska paikalle ei päässyt InsomniaGamea aiemmin tuntevia järjestävän puolen avainhenkilöitä. Tapaaminen osoittautuikin antoisaksi ja oli hyödyllistä kuulla myös muiden järjestävän tahon henkilöiden ajatuksia pelistä. ¹⁶¹

Kevään ja kesän aikana projektiin palkattu henkilöstö koki jonkin verran muutoksia. Ensin Leila Stenfors siirtyi muihin tehtäviin, ja töitä tuli jatkamaan ensimmäisenä

¹⁵⁹ 6/04022011.

¹⁶⁰ 17/26042011.

¹⁶¹ 18/27052011.

vuonna projektissa mukana ollut tutkimusavustaja Pinja Tawast. Kesällä hänen jäätyään äitiyslomalle, tilalle tuli tutkimusavustaja Usva Friman. Henkilövaihdokset eivät vaikuttaneet työskentelyymme kovinkaan paljoa, sillä kaikki heistä tunsivat projektin entuudestaan.

Kesätaun jälkeen pelisuunnittelussa siirryttiin nopeasti lähemmäs toteutusta ja kiireet kasvoivat. Osa projektiryhmäläisistä tuntui kesän jäljiltä poistuneen ryhmästä, ja yhteisten tapaamisten osallistujamäärä pienentyi jonkin verran. Keväällä kovalla työllä tehdyt projektisuunnitelmat ja aikataulut eivät enää myöskään olleet osa kokouksen asialistaa. Meidän suunnittelutyömme eteni nyt tehtävien hienosäädöllä ja entistä tiiviimmällä yhteydenpidolla verkkopeliyhdistyksen suuntaan.

Syksyllä suuren osan ajastamme vei myös *InsomniaGamen* minipelistettä varten pidettävä kurssi. Järjestimme yhdessä projektin tutkimusavustaja Usva Frimanin kanssa digitaalisen kulttuurin aineopintojen kurssin nimeltä ”*Insomnia-pelisuunnittelukurssi*”. Kurssille osallistui 16 opiskelijaa. Osa opiskelijoista kuului jo entuudestaan *InsomniaGamen* suunnittelutiimiin. Osallistujat jaettiin viiteen ryhmään ja jokaisen ryhmän tarkoituksena oli suunnitella yksi tai useampi peli minipelistettä varten. Osallistujia kehoitettiin ottamaan kohderyhmä huomioon ja käyttämään pohjana jotain olemassa olevaa peliä ja ”tuunaamaan” se uutta käyttötarkoitusta varten. Pelisuunnittelun etenemistä seurattiin joka viikko pidettävillä luennoilla ja opiskelijat vastasivat tapahtumassa oman pelinsä toteutuksesta.

Varsinaisista osatehtävistä kolme saatiin testattua syksyn aikana. Ensin taustatarinaryhmä testasi lokakuun 2011 alussa pelin ennakkotehtävän *Meri-Porin lukiolaisilla*. Tämän jälkeen lukiolaiset testasivat yhden iltapäivän aikana Tampereen teknillisen yliopiston toteuttaman *TaskulamppuHeron* (kuva 15) ja vain muutamaa päivää ennen tapahtumaa suunnitellun uuden ”murhapeli”-finaalitehtävän. Aiemman ”*Escape The Room*”-finaalitehtävän suunnittelu ei tuntunut etenevän ja tehtävää varten verkkopelitapahtuman tiloista varattu auditorio ei tuntunut parhaalta suorituspaikalta. Ideoimme uutta finaalitehtävää useita päiviä, ja lopulta otettiin käyttöön jo ensimmäisenä vuonna mukana ollut idea klassisesta murhapelistä, joka muutettaisiin tapahtumaa varten vakoilupeliksi. Se oli muunnelma Steve Jacksonin ”*Killer*”-pelistä¹⁶²,

¹⁶² ”*Killer : The Game of Assassination*” on perinteisestä salamurhapelistä johdettu live-roolipeli. Ensimmäinen painos julkaistiin vuonna 1981.

joka puolestaan on muunnos 60-luvun ”Circle of Death”-salamurhapeleistä¹⁶³, joita Markus Montola on arvellut ensimmäisiksi pervasiivisia elementtejä omaaviksi peleiksi¹⁶⁴.



Kuva 15: ”Taskulamppuhero”-osatehtävän testaus lokakuussa 2011.

Omassa muunnelmassamme pelaajien tehtävänä olisi vakoilla toisiaan ja ottaa todistusaineistona kuvia (kännykkä)kamerallaan. Tehtävä vaati kuitenkin toteutuakseen Insomnian apua pelialustan uusien ominaisuuksien muodossa, mistä olimme hyvin skeptisiä, mutta toisaalta tehtävän onnistuminen toisi peliin uusia ja kaivattuja teknisiä elementtejä.

Ensimmäinen verkkopeliyhdistys Insomnian syksyn tapaamisista pidettiin syyskuussa Porissa. Tapaamiseen osallistuivat meidän sekä Usva Frimanin lisäksi Insomniasta Toni Vettenranta ja Erkka Jouste. Heidän ohjelmoijansa Tuomas Riihimäki ei päässyt osallistumaan tapaamiseen. Insomnian edustajat totesivat pelialustan olevan ”perusjuttuja uusiksi”-vaiheessa¹⁶⁵. Tapaamisessa keskityttiin pääosin aikataulujen, minipelipisteen lavastuksen ja muiden käytännön järjestelyjen läpikäyntiin. Tapaamisen alussa selvisi, että tapahtuman päävastuuhenkilö on kesän aikana vaihtunut ja uutena vastaavana toimisi Erkka Jouste. Verkkopelitapahtuman oman lippukaupan aukeaminen

¹⁶³ ”Circle of Death”-pelit ovat live-roolipelejä, joissa pelaajien tehtävänä on eliminoida toinen toisensa käyttämällä ”muka-aseita” tullakseen viimeiseksi selviytyneeksi pelaajaksi.

¹⁶⁴ Montola 2005, 1.

¹⁶⁵ 22/04092011.

oli siirtynyt elokuulta syyskuun alkuun. Tapaamisessa puhuttiin myös meidän tarvitsemastamme laitteistosta ja Insomnia pyysi tästä tarkkaa listausta mahdollisimman pian. Tarvittavia laitteita olivat tässä vaiheessa televisio, valaistus ja äänet auditoriossa tapahtuviin osatehtäviin sekä kannettavat tietokoneet kahta RFID-lukijaa varten.

Minipelipisteen aukioloajaksi Insomnia suositteli aamukymmenestä neljään asti yöllä olevaa ratkaisua meidän miettimämme jatkuvasti auki olevan vaihtoehdon sijaan. Lisäksi käytiin läpi osatehtäviä varten tarvittavia aikataulutuksia. Usva Frimanin kirjoittamassa pöytäkirjassa todetaan, että on tärkeää että pelin aikataulu on etukäteen tapahtuman kävijöiden tiedossa, jotta potentiaaliset pelaajat tietävät, miten ja milloin osatehtäviin pääsee osallistumaan. Olimme itse tästä edellisen vuoden ongelmiin¹⁶⁶ ja aikataulun täydellisen peittämisen vuoksi eri mieltä, mutta totesimme kuitenkin että muutoksista voi aina tiedottaa pelialustan ja kuulutusten avulla. Tapaamisen pöytäkirjassa mainitaan myös pelialustan testaaminen ennen tapahtumaa. Seuraava tapaaminen sovittiin jo parin viikon päähän, jolloin Insomnia aikoi järjestää Porissa koodausviikonlopun. Pääsisimme tällöin tutustumaan ja vaikuttamaan pelialustan hienosäätöön.¹⁶⁷

Pari viikkoa tapaamisen jälkeen Insomnia järjesti lupaamansa koodaustapahtuman Satakunnan ammattikorkeakoulun tiloissa¹⁶⁸. Kokousta varten laaditulla esityslistalla oli mainontaan, aikatauluihin, käytännön järjestelyihin ja pelialustaan liittyviä asioita. Esittelimme pelialustan ohjelmoijalle uudestaan jo helmikuussa esillä olleen suunnitelman¹⁶⁹ pelialustasta. Olimme karsineet siitä pois turhat elementit ja listanneet vain tarpeellisimmat ominaisuudet tärkeysjärjestykseen. Mitään ongelmia alustan kanssa ei tässä vaiheessa ohjelmoijan mukaan ollut ja kaikki ominaisuudet tavarainventaariota myöten olivat kuulemma edelleen toteuttamiskelpoisia. Olimme edellisessä tapaamisessa puhuneet, että menisimme vielä koodaustapahtuman jälkimmäisenä päivänä katsomaan ja testaamaan, mitä pelialustan suhteen oli viikonlopun aikana saatu aikaiseksi. Insomnian väki kuitenkin totesi, ettei tapaamista tarvittaisi, vaan pääsisimme testaamaan järjestelmää jo seuraavalla viikolla.

¹⁶⁶ Ensimmäisen vuoden pelin aikataulu jätettiin julkaisematta pelaajille, sillä emme tieneet miten aikataulu tulisi pitämään ja joudutaanko jotain osioita esimerkiksi jättämään kokonaan pois ohjelmasta.

¹⁶⁷ 22/04092011.

¹⁶⁸ 28/15102011.

¹⁶⁹ Kts. kuva 14.

Osasimme jo tässä vaiheessa odottaa pahinta ja aloimme tehdä muutenkin tiukan aikataulun puitteissa pieniä valmisteluja pelialustan epäonnistumisen varalta. Tiesimme toisaalta, että Insomnia oli toiminut samalla tavalla myös edellisenä vuonna ja olimme tästä huolimatta kuitenkin saaneet edes jollakin tapaa toimivan pelialustan käyttööme vasta tapahtuman alettua. Seuraavaksi viikoksi luvattu testitunnuksia pelialustalle ei kuitenkaan kuulunut eikä ohjelmoija lähettänyt meidän laittamiin viesteihimme mitään kuittausta. Lähetimme ennen tapahtumaa Insomnialle sekä heidän ohjelmoijalleen tarkan listauksen (kuva 16) eri tehtävistä ja ominaisuuksista mitä se vaatii pelialustalta. Jälkeenpäin tarkasteluna dokumentista huomaa, että enää vain muutamat osatehtävät vaativat pelialustalta muuta kuin pisteiden kirjaamista ja niitä perusasioita, jotka olivat jo ensimmäisenä vuonna kunnossa. Ainoastaan uusi finaalitehtävä vaati enemmän uusia teknisiä elementtejä.¹⁷⁰ Kuvittelimme vielä tässä vaiheessa, että aiempänä vuonna käytössä ollut pelialusta oli edelleen olemassa ja saisimme edes sen käyttööme peliä varten.

Finaali – spy vs. spy

Aika: la 19-01

Nyt on aika lopullisesti selvittää kuka on professori Untamon luottamuksen arvoinen. Tehtävänäsi on selvittää, kenen hallussa on vaarallisen uuden energijuoman resepti ja paljastaa tämä roisto viranomaisille.

Lisäohjeet: Tehtävä vaatii ennakoilmoittautumisen ja pelaajaprofiilissasi on oltava kuva, josta sinut voi tunnistaa. Ennakoilmoittautuminen tapahtuu InsomniaGamen pelisivustolla (tai IG pelipisteessä) 2 tuntia ennen tehtävän alkua.

Pisteet: Todisteiden saaminen 200 pistettä ja voittajalle 1000 pistettä.

Tuomas:

Vaatimukset pelialustalta: Finaalitehtävää varten voi tarpeen mukaan tehdä oman ”välilehden”, että tiedot pelaajan kohteesta ja tarkempi kuvaus tehtävän kulusta tulevat pelaajille kunnolla selväksi. Pelialustalle pitäisi tulla ennakoilmoittautuminen omasta profiilista, kohteiden arpominen pelin alkaessa ja pelaajien sivulle ilmestyy kuva arvotusta kohteesta sekä onnistuneen vakoilun jälkeen uuden kohteen kuvan saaminen. Tämän lisäksi valvojille voisi olla näkymä josta tiedetään tilanne koko ajan ja nähdään arvottujen kohteiden rakenne etukäteen.

Tunnus: ”finaali”

Kuva 16: Ote Insomnian ohjelmoijalle toimitetusta dokumentista kaksi viikkoa ennen tapahtumaa. Alussa on pelialustalle tuleva teksti ja lopussa ohjelmoijaa varten kirjoitetut tarkemmat ohjeet.

Teimme vielä ennen tapahtumaa ensimmäisen vuoden tapaan pisteytysuunnitelman, joka sisälsi sekä meidän osatehtävät että opiskelijoiden järjestämät minipelit. Pisteytystä muutettiin taas jonkin verran lennosta tapahtuman aikana. Lisäksi teimme yhdessä Usva Frimanin kanssa aikataulun minipelipistettä sekä osatehtäviä varten. Minipelipiste olisi avoinna aamuneljän ja aukeaisi seuraavana päivänä kahdeltatoista.

¹⁷⁰ 28/15102011.

Päivät ennen tapahtuman alkua kuuluivat osatehtävien ja käytännön järjestelyiden parissa. Myös minipelipisteen lavastus ja kuljetusasiat tuottivat päänvaivaa. Lisäksi elokuvanäytöksen vaatimat toimenpiteet olivat pahasti kesken ja ne saatiinkin päätökseen vasta tapahtuman ollessa käynnissä.

3.3 Plan B

InsomniaGame 2.0:n toteutus lähti käyntiin keskiviikkoiltapäivänä 26.10.2011, kun pystytimme yhdessä muun ryhmän kanssa Insomnian aulutilaan tulevan minipelipisteen (kuvat 16 ja 17). Pystytyksen jälkeen piti olla ohjelmassa pelialustan käytön opetusta pelipisteen ylläpitäjille, joten kävimme jo pystytyksen aikana kyselemässä Insomnian ohjelmoijalta lisätietoja iltapäivän aikataulusta. Hän lupasi muiden kiireiden vuoksi palata hetken päästä asiaan. Pystytyksen loppuvaiheessa häntä ei kuitenkaan vielä näkynyt ja kävimme uudestaan kyselemässä pelialustan perään. Muut ryhmäläiset lähtivät tässä vaiheessa kotiin. Odottelun jälkeen näimme alustasta ”blogimaisen” näkymän, jolla meidän pitäisi pystyä lisäämään alustalle tässä vaiheessa pelkästään tekstiä. Kuvien lisääminen ei kuulemma onnistuisi meidän toimesta, vaan helpompaa olisi lähettää kaikki alustalle haluamme kuvat hänelle vielä saman päivän aikana. Illan aikana pelialustalle pitäisi ilmestyä välilehti ja linkki, jonka kautta pääsemme lisäämään tekstiä. Linkkiä, välilehteä tai kuvia ei kuitenkaan koskaan tullut näkyviin.





Kuvat 17 ja 18: InsomniaGame 2.0:n minipelipiste ennen ja jälkeen pystytyksen. Pisteessä oli kolme pyöreää pelipöytää, kaksi Pelikonepeijoneilta lainattua vanhaa pelikonetta sekä Pac-Man aiheista näyttelyesineistöä. Seinustojen julisteet tulivat lautapelivalmistaja Nelostuotteelta, joka lahjoitti tapahtumaan myös kasan lautapelejä. Kuvajaajat: kuva 17 Petri Saarikoski, kuva 18 Aliisa Sinkkonen.

Palasimme torstaina paikalle hyvissä ajoin ennen tapahtuman alkua, sillä toivoimme saavamme lisätietoja pelialustan etenemisestä. Insomnialla oli kuitenkin tällöin ongelmia pelialustaa ylläpitävän lippukauppansa kanssa, sillä lippukauppaa tarvittiin tapahtuman kävijöiden kirjaamiseksi sisälle tapahtumaan. Odottelun jälkeen kävijät päästettiin sisään ja heille annettiin kaulaan kulkuluvat, mutta niihin ei kiinnitetty lainkaan RFID-tägejä (kuva 19). Osasimme jo tässä kohtaa veikata, että RFID:n saaminen osaksi peliä tulisi hankalaksi tai jopa mahdottomaksi, sillä pelaajilla ei ole mitään millä kirjata pisteitä järjestelmään.



Kuva 19: Vasemmalla ensimmäisen vuoden kulkuluvan takaosa ja RFID-tägi. Oikealla vuoden 2011 kulkulupa, jossa ei ole tägiä lainkaan mukana. Tägien puuttuminen tarkoitti RFID-tekniikan poisjääntiä tapahtumasta ja InsomniaGamesta.



Kuva 20: Kolmekymmentä kappaletta meille luovutettuja RFID-tägitarroja, joita piti käyttää ”Tavarankeräys”-tehtävässä. Yhtäkään tarraa ei kuitenkaan koskaan käytetty tehtävän suorittamiseksi. Kuvaaja: Aliisa Sinkkonen.

InsomniaGame 2.0:n aloittava tehtävä oli nimeltään ”Tavarankeräys”. Siinä tapahtuman tiloihin piilotettaisiin joka päivä RFID-tägeillä tarroitettuja tavaroita ja pelaajien tehtävänä oli palauttaa ne minipelipisteeseen. Saimme Insomnialta käyttöömmä 30 tägiä (kuva 20). Tägit olivat kuitenkin yhtä tyhjän kanssa, sillä niitä ei ollut kirjattu minnekään eikä meillä sen puoleen ollut lukijaa tai tietoa miten pisteitä olisi ehkä voinut manuaalisesti kirjata kuvitteelliselle pelialustalle. Meillä oli nimittäin tässä vaiheessa vielä kuvitelma siitä, että viime vuoden pelialusta oli vielä olemassa ja siinä olevat ominaisuudet käytettävissä. Insomnian lippukaupan ja tapahtuman käynnistymiseen liittyvien kiireiden vuoksi emme vaivanneet pelialustan ohjelmoijaa enää tuon illan aikana, sillä olimme jo edellisenä vuonna todenneet tämän turhaksi. Torstainen tägien luovutus jäi viimeiseksi tapaamiseksi ohjelmoijan kanssa pelin ollessa käynnissä.

Varsinainen osatehtävä saatiin kuitenkin käynnistettyä piilottamalla kymmenen magneeteilla varustettua pelikorttia tapahtuman tiloihin. Jokainen kortin löytänyt sai palauttamastaan kortista palkinnon ja pisteitä. Kaikki kortit löydettiin alle tunnissa. Tehtävä järjestettiin uudestaan seuraavina päivinä. Perjantaina ja lauantaina piilotettavat tavarat olivat lavasteryhmän hankkimia pieniä esineitä, joihin oli kiinnitetty InsomniaGame logo ja kehoitus palauttaa tavara minipelipisteeseen. Osallistujamäärä jäi joka kerta pieneksi, mutta pelaajat olivat sitäkin innokkaampia löytämään kaikki piilotetut esineet. Tavarat ilmestyivät joka päivä eri aikaan ja pelaajille tiedotettiin tehtävän käynnistymisestä kuulutuksin.

Torstaina aikana käynnistyi myös minipelipisteen toiminta. Koulutusohjelman opiskelijat kantoivat vastuun pelipisteestä ja heidät oli jaettu ryhmittäin vastuuvuoroihin. Opiskelijoiden itse muokkaamina peleinä olivat muun muassa ”Lauri Tähkä miinaharava”, ”Nörtti-Alias” ja peliaiheinen tietovisa. Minipelipisteen tarvikkeiden ja osatehtävien lavasteiden suhteen Insomnia teki kaikki luvatut asiat ajallaan. Saimme minipelipisteeseen muun muassa suuren television, joka toimi myöhemmin yhtenä pelin tiedotuskanavana. Pelipistettä varten oli myös saatu lautapelivalmistaja Nelostuotteelta kasa pelejä ja yhdestä nurkasta löytyi retropeleinä ”Ms. Pac-Man” ja ”Sonic The Hedgehog”, jotka olivat lainassa tamperelaiselta Pelikonepeijoonit¹⁷¹ pelilainamolalta.

Perjantai alkoi edellisen illan tapahtumien selvittelyllä. Verkkopelitapahtuman internet-yhteydet olivat pätkineet koko yön eikä vikaa ollut vielääkään saatu korjattua. Tämä ei periaatteessa haitannut meidän toimintaamme, sillä olimme edelleen ilman pelialustaa. Verkko-ongelmien vuoksi saimme kuitenkin lopullisesti heittää hyvästit pelialustalle, sillä sama ohjelmoija yritti nyt saada yhteyksiä toimimaan.

Pelialustan poisjäännin vuoksi meidän piti keksiä uusi kanava tiedotusta ja pisteitä varten. Pisteitä oli jo edellisenä iltana kirjattu paperilapuille, ja tapahtuman pääscreenillä pyöri neljä InsomniaGamen mainosta (kuva 21). Näihin lisättiin perjantain aikana vielä yksi kuva kertomaan pisteiden kymmenen kärki. Esityksen päivittäminen oli kuitenkin verkkoyhteyksien katkonaisuuden vuoksi hankalaa. Aloimmekin tästä eteenpäin päivittää tulostaulukkoa pelkästään minipelipisteen television kautta. Tämänkin päivittäminen oli silti hidasta, ja osa minipelipisteen peleistä tarvitsi televisiota omiin tarkoituksiinsa. Kymmenelle eri sivulle jaetut jokaisen osatehtävän pisteet eivät herättäneet pelaajissa kiinnostusta eikä kovinkaan moni käynyt tarkastamassa omaa pistesaldoaan. Toisaalta varsinaisen pelin pyörittäminen vei perjantaina niin paljon aikaa, ettei pisteistä tiedottamiselle voitu tehdä mitään muutakaan. Pääasia oli, että kaikki osatehtävät ja minipelipiste toimivat ja aikataulussa pysyttiin. Verkko-ongelmista oli kuitenkin se hyöty, että tapahtuman kävijöillä ei oikeastaan ollut muuta tekemistä kuin tutustua tapahtuman muuhun toimintaan.

¹⁷¹ ”Pelikonepeijoonit” on pelikoneiden museoyhdistys, jonka hallussa on laaja kokoelma erilaisia vanhoja pelikoneita ja -ohjelmistoja sekä niihin liittyvää muuta oheismateriaalia. Lisätietoja: <http://www.pelikonepeijoonit.net/>



Kuva 21: Verkkotapahtuman pääscreenillä tekemämme koko viikonlopun pyörineet mainokset, joissa kerrottiin tulevasta elokuvanäytöksestä, minipelipisteen toiminnasta, itse InsomniaGamesta sekä sen aikataulusta. Mainokset: Aliisa & Tuomas Sinkkonen.

InsomniaGamen pelaajat tuntuivat elävän täydessä tietämättömyydestä pisteittensä suhteen eivätkä he selityksistä huolimatta tuntuneet myöskään tietävän, mitä nämä pisteet ovat ja mitä niillä tavoitellaan. Myöskään pelin taustatarinalla ei ollut mitään sijoituspaikkaa. Tämän vuoksi esimerkiksi torstain avajaisseremoniassa pienoisnäytelmänä esitetty taustatarinan pätkä jäi yleisölle todennäköisesti aika irralliseksi kokemukseksi. Osasimme etukäteen jonkin verran varautua pelialustaan ja muihin pelin ominaisuuksiin liittyviin teknisiin ongelmiin edellisen vuoden kokemuksen perusteella, mutta emme silti kuvitelleet, että edellinen vuosi toistuisi vielä pahempaan.

Edellisestä vuodesta viisastuneena teimme ennen tapahtumaa jokaista tehtävää varten varasuunnitelman, eli niin sanotun ”plan b:n”. Tämän lisäksi pelialustan ominaisuuksia alettiin viime vuoden tapaan karsia hiljalleen siihen pisteeseen asti, että meille olisi riittänyt pisteiden kirjaaminen RFID:tä käyttäen, tehtäväkuvausten ja muun informaation lisääminen pelisivustolle sekä pistetilastojen saaminen näkyville. Pelialusta oli kuitenkin viime vuonna jo näiltä ominaisuuksilta olemassa, joten emme

voineet kuvitellakaan, että emme saisi tänä vuonna mitään pelialustan tapaistakaan käyttöömme.

Perjantaina oli myös ohjelmassa yksi osatehtävistä, kun Tampereen teknillinen yliopisto järjesti auditoriossa oman versionsa Guitar Hero -pelistä. Peli oli kirjattu ohjelmaan nimellä ”Taskulamppuhero”, sillä pelaaminen tapahtui neljän hengen joukkueissa ja jokaiselle pelaajalle annettiin taskulamppu, jolla oli tarkoitus osua oman värisiin sointuihin. Pelin sujui ilman suurempia ongelmia, mutta osallistujamäärä¹⁷² jäi suhteellisen alhaiseksi. Vähät osallistujat kuitenkin pelasivat peliä uudestaan ja uudestaan ja halusivat kokeilla myös vaikeampia kappaleita.

Illan aikana pelattiin myös Bluetooth-tehtävä, jossa testattiin pelaajien kykyä löytää verkkotapahtuman tiloista kahdeksan ”hotspottia”¹⁷³. Pisteistä neljä pysyi paikoillaan ja neljä oli koko ajan liikkeessä. Haettavien laitteiden nimiksi oli laitettu lainauksia tietokonepeleistä ja pelaajien tehtävänä oli lähettää meille niiden pelien nimet, joista lainaukset on otettu. Osatehtävään osallistui vain viisi pelaajaa ja kaikki pisteet löytyivät melko nopeasti. Pelikokeilu oli vähäisestä osallistujamäärästään huolimatta mielestämme onnistunut. Testauksen myötä myös yksi projektin tutkimustavoitteista saatiin täytettyä, kun peliin saatiin mukaan Bluetooth-teknologiaa.

Perjantain ja lauantain välisenä yönä järjestimme ”Keskiyön leffamaratonin”, jossa yleisölle näytettiin 1950–1980-lukujen vanhoja sci-fi- ja kauhuelokuvia. Näytöksen osallistujamäärä ylitti sille asettamamme odotukset. Tämä johtui mielestämme kohdeyleisöä kiinnostavasta aihepiiristä, matalasta osallistumiskynnyksestä sekä houkuttelevasta mainonnasta¹⁷⁴ tapahtumapaikalla. Näytöksestä sai poistua milloin tahansa, mutta lähes puolet katsojista pysyi salissa loppuun asti. Elokuvanäytöstä varten etukäteen tehty työ ei kuitenkaan jäänyt aivan vähäiseksi, sillä päätimme aivan viime hetkellä muuttaa näytöksen luonnetta. Alun perin ideana oli näyttää pelkästään yksi elokuva, ”Plan 9 from Outer Space”, sellaisenaan alusta loppuun. Syksyllä idea muuttui interaktiiviseksi elokuvanäytökseksi, jonka esityslistalla olisi ollut noin kymmenen elokuvaa ja katsojat olisivat saaneet äänestää milloin elokuvan näyttäminen lopetetaan. Etukäteen elokuvia katsoessamme huomasimme kuitenkin niiden alkujen olevan niin tylsiä, ettei yhtäkään elokuvaa saataisi kunnolla edes alkuun, kun yleisö jo haluaisi lopettaa niiden katsomisen. Lisäksi näiden elokuvien huippukohdat, eli hirviöiden

¹⁷² Kts. kuvio 10.

¹⁷³ Alue, jonka sisään astuessa oma Bluetooth-laite löytää toisen Bluetooth-laitteen.

¹⁷⁴ Kts. kuva 21.

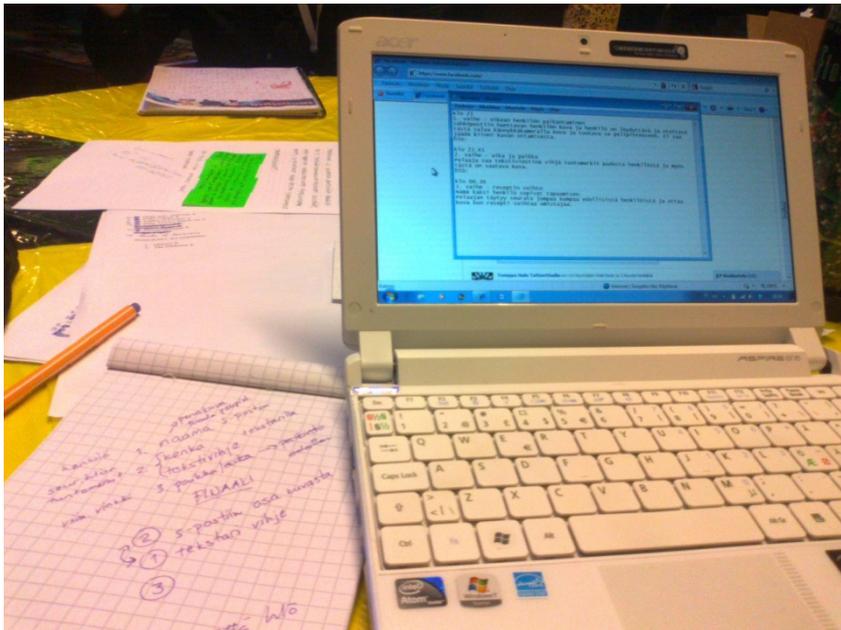
esiintymiset, oli yleensä jätetty aivan elokuvan loppupuolelle. Ratkaisimme asian näyttämällä yleisölle kaksitoista elokuvaa puristettuna kolmeen tuntiin. Tämä tarkoitti kuitenkin runsasta uudelleeneditointia, josta suurin osa tapahtui jo verkkopelitapahtuman ollessa käynnissä.

Lauantaina päivän aloitti Auditorio-Pac-Man -osatehtävän kentän rakentaminen, mikä sujui jo edellisestä vuodesta tutulla rutiinilla. Insomnia hoiti tilan valaistuksen, niin että valot vaihtuivat aina pelitilanteen mukaan. Edellisen vuoden opastusvideo näytettiin auditorion valkokankaan sijaan nyt minipelipisteen television kautta. Peli keräsi kiitettävästi osallistujia ja pelaajien rekrytoimisen hoiti opiskelijajoukko auditorion ulkopuolella.

Osatehtävän jälkeen meillä oli hetki aikaa istua kanssa alas ja selvittää mikä tilanne pelin kanssa oli meneillään. Usva Friman oli edellisenä yönä luonut pelille blogin ja iltapäivän aikana oli saatu tehtyä uusi pistetaulukko GoogleDocsiin ¹⁷⁵. Pelaajille tiedotettiin uudesta tiedotusväylästä ja taulukko oli nähtävillä myös minipelipisteellä. Näin saimme vihdoinkin nähtävälle pelin kokonaiskuvan, mistä selvisi että yksi pelaajista oli kirinyt huomattavaan pistejohtoon.

Eniten teknisten ongelmien vuoksi uudelleen suunnittelua vaati pelin finaaliaksi kaavailtu ”vakoilupeli”, joka oli pohjautunut pitkälti RFID-tekniikan ja pelialustan varaan. Tehtävän olisi pitänyt alkaa pelialustalla tapahtuvalla arvonnalla, joka oli valinnut jokaiselle osallistujalle kohteeksi toisen pelaajan. Pelialustan puuttumisen sekä muiden ”suunnitelma B:hen” kulutettujen tuntien vuoksi, jouduimme jättämään finaali-tehtävästä monta vaihetta pois. Lopulta peli vedettiin läpi paljon manuaalisemmin kuin olisimme halunneet. Tämä alkeellinen suoritus ja tiedottamiseen liittyvät ongelmat karsivat pelaajamäärän viiteen.

¹⁷⁵ 41/29102011.



Kuva 22: Finaalitehtävän uudelleensuunnittelua pelipisteiden pöydällä.

Lauantain aikana Insomnian puolelta sekä Erkka Jouste että Toni Vettenranta tulivat juttelemaan tapahtuman kulusta. He selittivät mitä ongelmia heillä oli ollut ja me taas totesimme olevamme tyytyväisiä pelaajamäärään ja siihen, että kaikki tehtävät oli kuitenkin saatu suoritettua. Tapasimme vielä juuri ennen verkkopelitapahtuman ja InsomniaGamen palkintojenjakoa pelialustan ohjelmoijan, joka esitti pahoittelunsa ja totesi, että oli tainnut mennä lupaamaan liikoja pelialustan suhteen.

InsomniaGame päättyi lauantain ja sunnuntain välisenä yönä palkintojenjakoon, jossa paras pelaaja sai itselleen iPad 2 -laitteen. Tämän lisäksi sekä toiselle että kolmannelle sijalle sijoittuneet saivat tuotepalkinnot. Seremonian aikana näytettiin myös, miten taustatarinaan liittyvät hahmot olivat saaneet maailman pelastettuja ja palaisivat nyt omaan aikakauteensa.esityksen juoni ei varmaankaan välittynyt yleisölle, sillä tarinaa ei koskaan saatu toivotulla tavalla pelialustalle näkyviin. Lauantaina uuteen blogiin laitettu pitkä tarina ei todennäköisesti ehtinyt tavoittaa kovinkaan montaa eikä sen lukemisella ollut pelin kannalta mitään merkitystä. Toisaalta olisi ollut sääli, että vuoden ajan valmisteltu tarina olisi jätetty kokonaan esittämättä. Ensimmäisenäkin vuonna tarinaa jouduttiin kiireessä karsimaan, mutta toisena vuonna monisivuisen tarinan karsiminen olisi ollut paljon vaikeampaa.

Tekniikkaan liittyvien ongelmien lisäksi tänäkin vuonna yhtenä haasteena oli tapahtuman aikana tehty tiedottaminen. Koko vuosi oli puhuttu edellisestä vuodesta viisastuneena lehdistötiedotteista ja muusta ennen tapahtumaa tehtävästä tiedotuksesta, mutta jostain syystä taka-alalle jäivät varsinaisen tapahtuman aikana tehtävät

tiedottamiseen liittyvät asiat, kuten pääscreenillä näytettävät mainokset. Tätä varten olisi pitänyt nimetä oma henkilö, joka olisi etukäteen suunnitellut pohjat ja vastannut tapahtumassa tietojen päivittymisestä. Nyt tapahtuman aikana mainoskuvien tekeminen kaatui meidän ja Usva Frimanin harteille. Kuulutukset ja pelin IRC-kanava toimivat kuitenkin moitteettomasti ja minipelistettä ylläpitävät opiskelijat kävivät omatoimisesti tekemässä kuulutuksia.

Pelistä saadut pisteet pysyivät ensimmäisen vuoden tapaan hyvin kasassa ja olivat loppujen lopuksi hyvin suhteutetut. Kilpailua ykkössijasta ei viime vuoden tapaan kuitenkaan tullut. Tähän varmasti osaltaan vaikutti yhtenäisen tiedotuskanavan puuttuminen, sillä pelaajilla ei ollut tietoa muiden pistesaldoista. Pelaajilta myös ehkä puuttui pelin kokonaiskuva, minkä vuoksi pisteet tuntuivat kenties yhdentekeviltä.

Pelialustan muuttaminen blogiksi ja mainoskuviksi sekä pisteiden kirjaamiseksi käsin vei paljon aikaa ja energiaa. Ensimmäisenä vuonna kohtaamamme samanlaiset ongelmat eivät mielestämme näkyneet suuremmin pelaajille asti, mutta tänä vuonna ne mielestämme selvästi haittasivat pelikokemuksen syntymistä. Pelialustan puuttuminen ja sen aiheuttamat lisätyöt haittasivat erityisesti finaalitehtävän ja tavarankeräyksen onnistumista. Muut tehtävät oli jo alkujaan suunniteltu niin, ettei pelialustaa tarvittaisi.

3.4 Jälkitarkastelu

Tapahtuman jälkeen kokoonnuttiin aika pian muiden ryhmien kanssa yhteen ja käytiin tapahtuman kulkua ryhmäkohtaisesti läpi. Päällimmäisenä olivat tekniset ongelmat, mutta peliä pidettiin muuten onnistuneena. Onnistumisesta kertoi pelaajamäärän kasvu ja kaikkien pelitehtävien onnistunut läpivienti. Myös suuremman opiskelijajoukon ottaminen osaksi suunnittelua oli projektin kannalta suotavaa. Projektin teknisten tavoitteiden puolesta taas saimme ensimmäisenä vuonna testattua RFID:tä ja toisena vuonna oli mukana yksi Bluetooth-testaus. Hankkeen omien tavoitteiden lisäksi jokaisella ryhmällä ja mukana olleella opiskelijalla oli omat tavoitteensa. Meidän alkuvuodesta asettamamme pelisuunnitteluun liittyvät tavoitteet liittyivät matalamman osallistumiskynnyksen pelien järjestämiseen ja onnistuimme tässä mielestämme erityisesti minipelisteen sekä elokuvanäytöksen muodossa.

Projektille asetetut tavoitteet täyttyivät molempina vuosina vaihtelevasti. Ensimmäisenä tavoitteena oli lisäarvon luominen tapahtumalle ja tässä onnistuttiin erityisesti toisena vuonna, kun peli kasvoi ja näkyi kiinteämpänä osana tapahtumaa. Insomnian puolelta

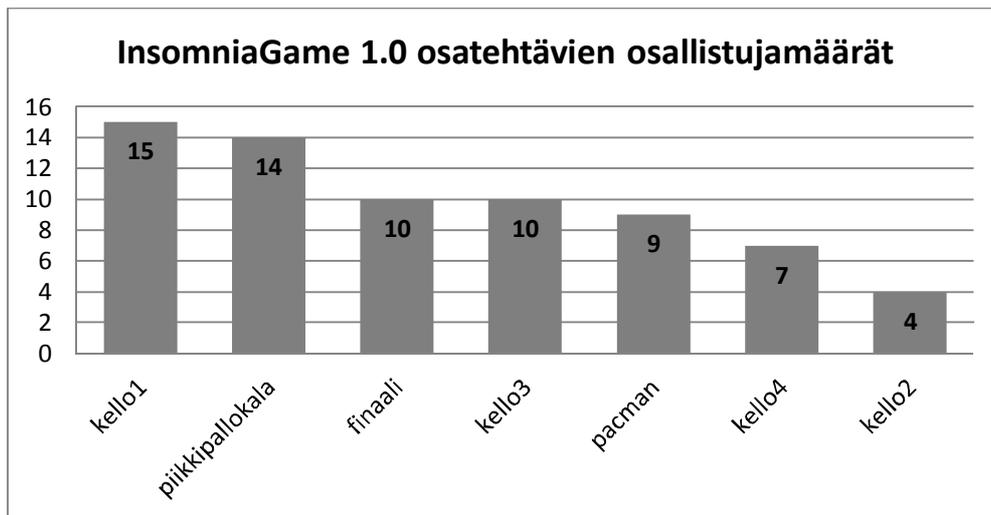
erityisesti elokuvanäytös sai kiitosta ja vastaavanlaista ohjelmaa kaivattaisiin järjestäjän mielestä myös tulevina vuosina. Toisena tavoitteena oli sponsorien näkyvyys, mihin piti toisena vuonna panostaa ensimmäistä vuotta enemmän. Osatehtävien osalta emme kiinnittäneet tähän huomiota, sillä tapahtuman sponsorit tulivat selville hyvin myöhäisessä vaiheessa eivätkä he ole tapahtumassa messumaisesti läsnä. Pelisovellus antoi ehkä kuitenkin verkkopelitapahtuman järjestäjille ajatuksia siitä miten sponsorit voisi ottaa jatkossa huomioon. Kolmantena tavoitteena oli RFID- ja Bluetooth-tekniikan testaaminen ja sovellusmahdollisuuksien luominen, mikä ei toteutunut lainkaan siinä mittakaavassa jota molempina vuosina oli tavoiteltu. Neljäntenä tavoitteena oli peleihin liittyvän tutkimuksen tekeminen, mihin itse otimme osaa luomalla nämä pelit, joiden tarjoamaa antia voitiin käyttää tutkimusten tekemiseen. Tämän lisäksi kirjoitimme projektin aikana raportteja ja tutkimusartikkeleja muun muassa pelitestaukseen liittyen.

Yhtenä peliprojektin onnistumisen mittarina voidaan myös pitää molempien vuosien pelaajamääriä. Kahden pelisovelluksen pelaajamäärien vertailu ei kuitenkaan ole aivan yksiselitteistä. Alla olevaan taulukkoon on koottu tilastoja molempien vuosien peleistä:

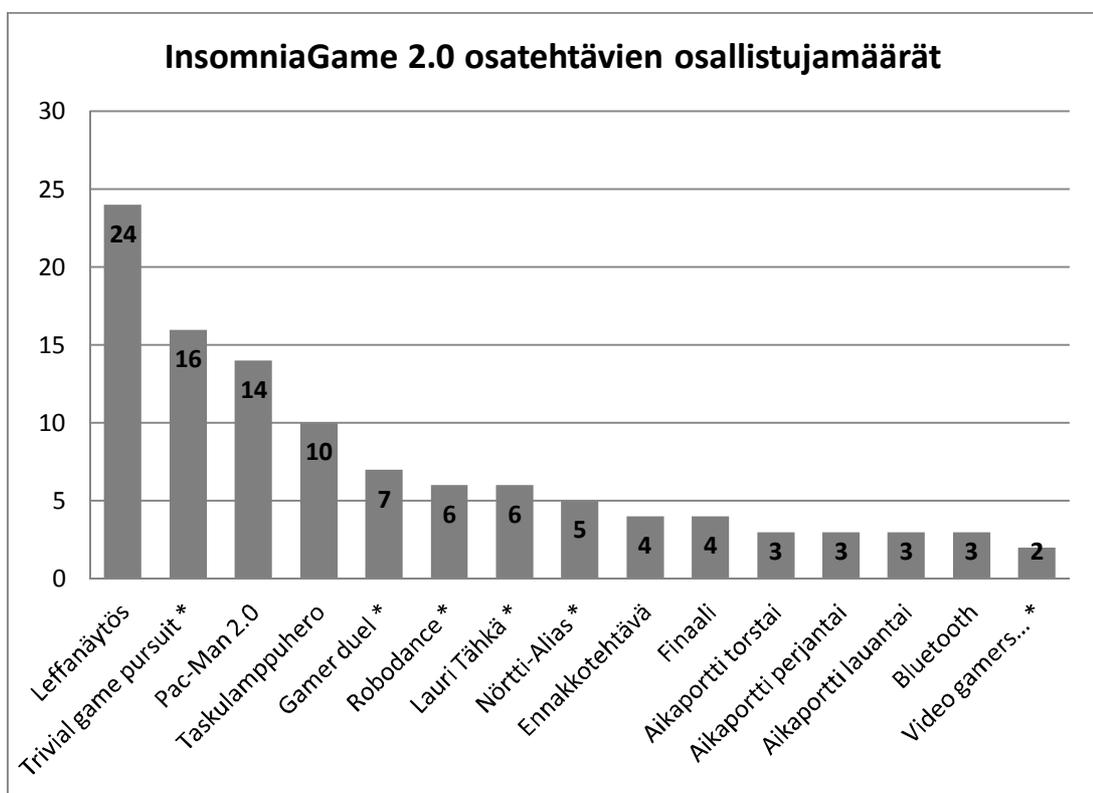
InsomniaGame 1.0	InsomniaGame 2.0
31 pelaajaa	68 pelaajaa
69 kirjattua suoritusta	110 kirjattua suoritusta
7 tehtävää (sisältää 4 herätyskelloa)	16 tehtävää (sis. minipelipisteen)
16/31 pelaajaa suoritti vain yhden tehtävän (52 %)	55/68 pelaajaa suoritti vain yhden tehtävän (81 %)
40 % suoritti vain ensimmäisen herätyskellon	Elokuvanäytöksen osallistujista 71 % ei ottanut osaa muuhun InsomniaGamen toimintaan
Kolme pelaajaa suoritti kaikki tehtävät	Kukaan pelaajista ei suorittanut kaikkia tehtäviä
Kukaan ei suorittanut pelkästään finaalitehtävää	Minipelipisteen suosikki oli Trivial Game Pursuit

Taulukko 6: Perustietoja molempien pelisovellusten pelaajista. Molempina vuosina tapahtumassa oli konepaikkoja yli 400 ja kaiken kaikkiaan osallistujia yli 500 henkilöä 176.

¹⁷⁶ Verkkopeliyhdistys Insomnia 2013.



Kuvio 9: Ensimmäisen InsomniaGamen osatehtävien osallistujamäärät.



Kuvio 10: Toisen vuoden InsomniaGamen osatehtävien sekä minipelien osallistujamäärät. * minipelit

Pelaajamäärien (kuviot 9 ja 10) tarkastelussa tulee ottaa muutamia seikkoja huomioon. Molempina vuosina esimerkiksi joitakin tuloksia jätettiin merkitsemättä, kun pelaajat eivät halunneet pisteitään näkyviin. Myös järjestävän tahon tekemät tulokset yleensä pyyhittiin pois. Toisena vuonna minipelipisteiden pelaaja pääsi myös pelkästään testaamaan turnauksiin osallistumisen sijaan.

Tehtävien määrän kasvaessa rajusti toisena vuonna myös pelaajamäärät jakautuivat eri tavalla. Ensimmäisen vuoden pelaajat olivat selvästi motivoituneempia suorittamaan kaikki tehtävät, mikä näkyi myös selkeänä pääpalkinnon ja ykkössijan tavoitteluna.

Toisena vuonna taas pelaajat hajaantuivat lukuisien eri tehtävien kesken. Toisaalta yhteen minipelisteen peliin osallistuminen innosti ehkä ottamaan osaa myös muuhun InsomniaGamen toimintaan, jolloin minipelipiste toimi myös yhtenä pelin markkinointivälineenä.

PELIALUSTA		Pyydetty		Toteutettu	
		IG 1.0	IG 2.0	IG 1.0	IG 2.0
OMINAISUUDET					
1	RFID-laitteiden määrä	10	2	1	0
2	Pelaajaprofiili lippukaupassa	x	x	kyllä	ei
3	Käyttäjätunnus	x	x	kyllä	ei
4	Uutiset	x	x	½	ei
5	Profiilikuva (avatar)	x	x	ei	ei
6	Saavutukset (mitalit)	x	x	ei	ei
7	Välipalkinnot tägiin kirjattuna	x	x	ei	ei
8	Kysymyspuzzle	x	x	ei	ei
9	Hahmojen fiilismittari	x	-	ei	ei
10	Profiilin avaava kysymys	x	-	ei	ei
11	Vedonlyönti	x	-	ei	ei
12	Pelaajatilastot	x	x	½	ei
13	Laskuri seuraavaan peliin	x	-	ei	ei
Pisteet					
14	Peruspisteet	x	x	kyllä	ei
15	Kokemuspisteet	x	-	ei	ei
16	Ostokset	x	x	ei	ei
17	Pisteiden manuaalinen kirjaus	x	x	½	ei
18	Pisteiden erittely	-	x	½	ei
Tehtävien kuvaukset ja ohjeet					
19	Ajastettuna	x	-	ei	ei
20	Tekstin ja kuvien lisääminen	x	-	½	½
Tavarainventaario/virtuaalitavarat					
21	Tavaroiden vaihtaminen	x	-	ei	ei
22	Sattumanvaraiset esineet	x	-	ei	ei
23	Kioskilta otetut tavarat	x	x	ei	ei
Tehtäväkohtaisia ominaisuuksia:					
24	Aikarajoitus	x	-	kyllä	ei
25	Parien ja joukkueiden arvonta	x	x	ei	ei
26	Rajoitettu sisäänpääsy tehtäviin	x	x	kyllä	ei
27	Piste-etu	x	-	ei	ei
28	Turnauksiin ilmoittautuminen	x	x	ei	ei

Taulukko 6: Pelialustalle suunnitellut ja toteutetut ominaisuudet molempina vuosina. Suunnitteluvaiheen suhteen vuodet eroavat toisistaan siinä, ettei toisena vuonna alustan suhteen pyydetty kuin perusominaisuuksia eikä mitään uusia elementtejä.

Pelialustan ja siihen kuuluvan RFID-tekniikan suhteen emme uskoneet, että ensimmäisen vuoden ongelmien jälkeen asiat voisivat mennä ainakaan huonommin, mutta toisin kuitenkin kävi (kts. taulukko 6 yllä). Jonkinlainen pelialusta oli kuitenkin jo

ensimmäisenä vuonna ollut meillä käytössä ja olimme toisena vuonna panostaneet ensimmäistä vuotta enemmän pelialustan suunnitteluun ja suoraan yhteydenpitoon ohjelmoijan kanssa. Ensimmäiseen vuoteen verrattuna tapasimme nyt Insomnian väkeä tiiviimmin, teimme heitä varten tarvikelistoja, suunnitelmia sekä tilannekatsauksia ja jokaisen tapaamisen asialistalla oli asiaa pelialustan etenemisestä ja testaamisesta. Testauksesta puhuttaessa Insomnian puolelta aina vakuuteltiin asioiden olevan kunnossa sekä usein vielä annettiin ajankohta jolloin testaus tulisi tapahtumaan. Emme kuitenkaan mielestämme olisi voineet ajaa asiaamme yhtään kovempaa tai alkaa enempää painostaa, sillä kyseessä oli kuitenkin projektin yhteistyökumppani, joka istui johtoryhmän kokouksissakin. Tästä syystä luotimme heihin varmasti enemmän kuin jos kyseessä olisi ollut täysin projektin ulkopuolinen taho.

Teimme kuitenkin koko vuoden varotoimenpiteitä pelialustan suhteen ja karsimme (taulukko 6) ominaisuuksia aina kun tulimme lähemmäs tapahtumaa. Minipelistekin suunniteltiin osittain siitä syystä, että se toimii ilman pelialustaa ja tarjoaa pelaajille takuulla jotain tekemistä jos kaikki muu menisi syystä tai toisesta pieleen. Lähes kaikki toisen vuoden osatehtävät suunniteltiin sen pohjalta, ettemme välttämättä tule saamaan pelialustaa tai RFID:tä toimimaan. Tämä olikin yksi suurimmista pelisuunnitteluun lähtökohtaisesti vaikuttaneista tekijöistä.

Meitä kiinnostavin palautekeskustelu käytiin Insomnian kanssa Tampereella joulukuussa 2011 CoEx-projektin johtoryhmän viimeisen kokouksen jälkeen. Paikalla oli oman projektiryhmämme lisäksi Insomniasta Toni Vettenranta, Erkka Jouste ja Tuomas Riihimäki. Kävimme tapaamisen aluksi läpi oman raporttimme pääkohdat ja etenkin pelissä esiintyneet ongelmat¹⁷⁷. Esitimme Insomnialle kysymykset muun muassa siitä, miksei edellisen vuoden pelialustaa olisi voinut käyttää ja missä vika heidän mielestään oli. Ohjelmoija Riihimäki pahoitteli edelleen tapahtunutta¹⁷⁸. Hän myös toisteli moneen kertaan kaiken työn kaatuneen hänen niskaansa ja ettei tieto hänen mielestään aina kulkenut hänelle asti ja meillä olisi ollut tässä parantamisen varaa. Vastalauseena tähän pystyimme kuitenkin esittämään kaikki ne sähköpostit ja tapaamiset, jotka vuoden aikana oli tehty ja joista hän oli täysin tietoinen. Sähköpostilla tapahtunut kommunikointi oli kuitenkin lähes täysin yksipuolista, sillä saimme häneltä

¹⁷⁷ 40/04122011.

¹⁷⁸ 40.2/04122011.

toisen vuoden aikana ainoastaan muutaman viestin ja nekin käsittelivät pelitestaajina olleiden lukiolaisten sisäänpääsyä tapahtumaan ¹⁷⁹.

Jälkeenpäin ajateltuna erityisesti Insomnian sisäinen tiedonkulku oli yksi suurimmista ongelmista pelialustan valmistumisen suhteen. Ohjelmoija kertoi toisen vuoden jälkeen järjestetyssä palautekeskustelussa, että hänelle olisi pitänyt laittaa useampia viestejä asiasta. Mielestämme useilla viesteillä pommittaminen tuntui turhalta, etenkin kun heiltä aina tapaamisissa vakuuteltiin asioiden olevan kunnossa. Ensimmäisenä vuonna lähes kaikki InsomniaGamea koskevat asiat kulkivat yhdistykselle yhden ihmisen kautta. Emme voi varmuudella tietää välitettiinkö sähköposteja eteenpäin tai reagoiko seuraava taho näihin. Toisena vuonna, erityisesti tapahtuman lähetessä, lähetimme sähköpostit lähes aina sekä Vettenrannalle, Jousteelle että Riihimäelle. Heistä ainoastaan Jouste välitti viestit eteenpäin niin, että saimme aina kuittauksen asian hoitamisesta ¹⁸⁰. Näin meillä oli edes tiettyjen asioiden suhteen varmuus niiden onnistumisesta. Nämä kuittaukset liittyivät kuitenkin ainoastaan pieniin käytännön asioihin, eivätkä esimerkiksi lainkaan pelialustaan.

Lisäksi saimme palautekeskustelun aikana kuulla useaan kertaan Insomnian toiminnan perustuvan täysin vapaaehtoisuuteen. Ohjelmoija kertoi muun muassa että ensimmäisen vuoden pelialusta kirjoitettiin toisena vuonna puoliksi uusiksi ja vuoden aikana oli kirjoitettu 200 000 riviä koodia. Alkuperäistä pelialustaa ei siis olisi voitu sellaisenaan enää palauttaa. Tästä huolimatta meille oli kuitenkin koko syksy kerrottu, että pelialusta on olemassa. Kokous päättyi kuitenkin hyvissä merkeissä ja totesimme olevamme kiinnostuneita osallistumaan jollakin pienemmällä kokoonpanolla myös ensi vuoden verkkopelitapahtumaan.

¹⁷⁹ Tuomas Riihimäen lähettämä sähköposti 21.10.2011.

¹⁸⁰ 30/01102011.

4. Lopuksi

Tekniset murheet tosiaan päällimmäisenä mielessä, eli onko sitä profilia lainkaan tulossa? Meillä on kyllä plan B, mutta ei tämän näin pitänyt mennä...

181

InsomniaGamen suunnittelu oli monisyinen prosessi, johon sisältyi suuri määrä erilaisia kokeiluja. Molempien vuosien pelikehitystä varjostivat koko ajan teknisen osa-alueen heikko kehitys, minkä takia olimme pakotettuja suunnittelemaan peliä koko ajan uusiksi. Kuten yllä olevasta lainauksestakin näkyy, jouduimme jatkuvasti kohtaamaan sekä odotettuja että odottamattomia ongelmia, joihin piti keksiä hyvin nopeasti ratkaisuu.

Pelin ensimmäisen vuoden jälkeen päätimme suorittaa vielä pienempiä kokeiluja, jotka pystyimme toteuttamaan oman projektiryhmämme kesken. Näitä lähestyttiin usein projektin tutkimuslähtökohdista. InsomniaGamen suunnittelun ilmapiiri oli kuitenkin aina avoin erilaisille ideoille, eivätkä esimerkiksi tutkimustavoitteet rajoittaneet merkittävästi pelin suunnittelua. Mielestäni olikin tärkeää pystyä tekemään peliin sen vaatimia muutoksia ilman, että olisi pyritty pitämään tiukasti kiinni aikaisemmin sovituista lähtökohdista.

Ajatus kokeiluihin syntyi, kun ensimmäisenä vuonna näimme millaista toiminta verkkopelitapahtumassa oli ja miten kohderyhmä siellä käyttäytyi. Peliä paranneltiin, muokattiin ja tasapainotettiin paljon vielä pelitapahtumien aikana. Tämä oli usein hyvin tunneperäistä (*gut instinct*). Tunneperäisyys pohjautui aiempiin kokemuksiimme pelisuunnittelun saralta sekä etenkin ensimmäiseen InsomniaGameen (kuvio 11).



Kuvio 11: Pelisovellusten välinen suhde.

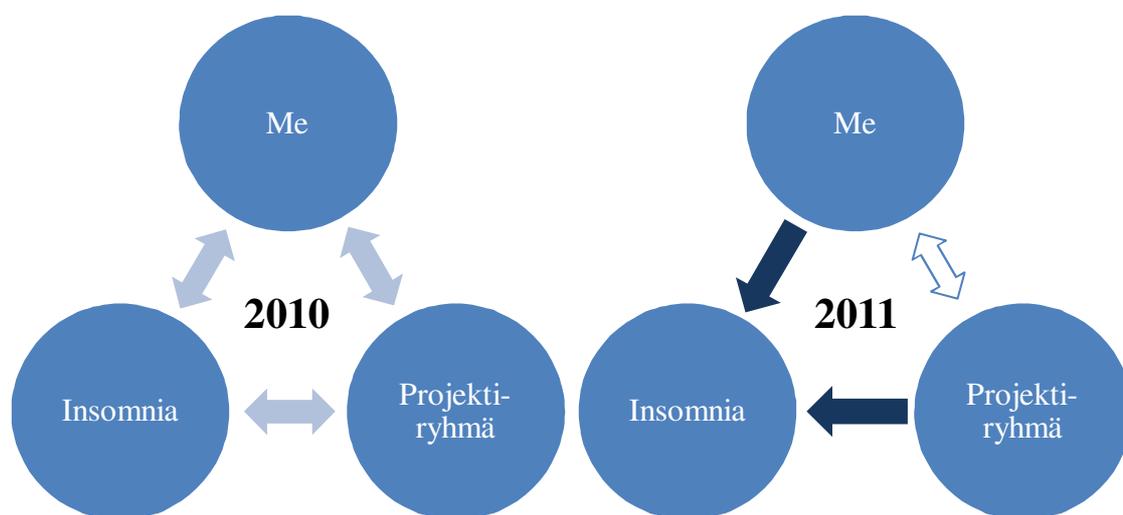
Ensimmäisen vuoden pelisovellus oli tärkeä osa pelin iteratiivista kehityspolkuja, minkä jälkeen InsomniaGame 2.0 otti askeleen kasuaalimpaan ja samalla myös alla mainittuun

¹⁸¹ Aliisa Sinkkosen perjantaina 29.10.2010 kello 9.17 projektiryhmän sisäiselle Facebook-sivulle laittama viesti (InsomniaGame 2010).

analogisempaan suuntaan. Samalla oli mahdollista lisätä oppiaineen omaan osaamista projektityöskentelyn saralla.

Pelialusta on sitten kuollut ja kuopattu. Nyt hallitsee analogisuus ja human power¹⁸².

Vaikka peliä ei voitukaan kokonaisuudessaan testata, se kuitenkin kehittyi koko sen suunnitteluprosessin ajan. Kehitys tapahtui yleensä analysoimalla projektiryhmän sekä muiden yhteistyökumppanien yhteisissä tapaamisissa käydyt ajatukset läpi ja miettimällä miten saisimme nämä osaksi peliä. Samoin projektin alussa suunniteltu työnjako muuttui, kun toteutuksesta jäi entistä enemmän oman ryhmämme sekä uusien yhteistyökumppanien harteille. Ensimmäisen ja toisen vuoden pelisovellusten suunnittelukaaviot eroavat kuitenkin toisistaan etenkin viestinnän suhteen:



Kuvio 12: Suunnittelu- ja viestintäkaaviot ensimmäisen (vas.) ja toisen vuoden pelisovelluksista. Ensimmäisenä vuonna kaikki ryhmät toimivat tasapainossa. Toisena vuonna taas panostettiin kommunikointiin verkkopeliyhdistyksen suuntaan, mutta yhteydenpito jäi kuitenkin hyvin toispuoleiseksi. Lisäksi projektiryhmän suuntaan dokumenttien sekä palautteen merkitys pienentyi ensimmäiseen vuoteen verrattuna.

Pelisuunnitteluun vaikuttaneet tekijät ovat lähestulkoon sama kuin kappaleessa 2.1 esitellyt lähtökohdat, eli yhteistyökumppanien panos, omat intressimme sekä aiemmat kokemukset pelisuunnittelun suhteen, projektin tutkimustavoitteet, kohderyhmä, verkkopelitapahtuma toimintaympäristönä sekä käytössä olevat resurssit.

Tutkimuskysymykseni kannalta huomattavaa on kuitenkin näiden tekijöiden merkityksen sekä sisällön muuttuminen molempien vuosien pelisuunnittelun

¹⁸² Petri Saarikosken perjantaina 28.10.2011 projektiryhmän omalle ”InsomniaGame 2011 suunnitteluryhmä” Facebook-sivulle laittama viesti (InsomniaGame 2.0).

näkökulmasta tarkasteltuna. Esimerkiksi verkkopeliyhdistys Insomnian epäonnistuminen vaikutti meidän toimintaamme siten, että peli oli muutettava sellaiseksi, että pystyimme tekemään mahdollisimman paljon asioita itse. Tästä syystä omat ja muun tutkimusryhmän intressit tulivat tärkeämmäksi osaksi pelisuunnittelua.

Tutkimusaineistona toimineista dokumenteista on aluksi todettava, että suunnitteluprosessi avautui niiden kautta erilaisena kuin sen aluksi muistin. En esimerkiksi ollut tietoinen kaikista niistä suunnittelun alussa olleista lähtökohdista, joista peli lähti hiljalleen muokkautumaan.

Dokumentit eivät vaikuttaneet niiden tekohetkellä niin merkittävältä, kuin ne jälkepäin tätä tutkimusta tehdessä ovat olleet. Niistä kuitenkin muodostui pelisuunnittelun keskiössä ollut työkalu. Varsinaisen suunnittelun aikana ne toimivat enemmänkin omina muistilappuina ja viestintävälineinä muille projektin osallistujille. Jos olisin kirjoittanut suunnitteludokumentit enemmän tämä pro gradu työ mielessä, ne olivat voineet olla järjestelmällisempiä ja yhtenäisempiä, mutta toisaalta niistä olisi puuttunut suunnittelussa vallinnut vapaa assosiaatio sekä meidän omat muistiinpanomme ja mielipiteemme.

Syntyneet dokumentit olivat suunnittelutyön kannalta myös halpa ja monella tapaa kätevä työkalu. Ne toimivat varsin hyvin viestintävälineinä, joiden kautta sekä projektiryhmä että yhteistyökumppanit ymmärsivät mitä milläkin pelin osa-alueella tarkoitetaan. On kuitenkin muistettava, että se mikä toimi tässä pelissä ei välttämättä toimi jossain muualla.

Dokumenttien tallentamisesta oli myös se hyöty, että tehtävien suunnittelun kohdalla käyttämättä jätettyjä ideoita usein uusiokäytettiin jossain toisessa yhteydessä. Tehtäviä myös yhdisteltiin toisiinsa ja ne ikään kuin rakentuivat toistensa päälle. Molemmissa tapauksissa vanhojen ideapaperien selaaminen oli suunnittelun kannalta hyödyllistä.

Uskon, että kaiken yhteen kokoavalle pelitiedostolle olisi ollut projektin aikana tarvetta. Oma mielikuvani on, että toisen vuoden pelikehityksessä eri ryhmät ja yhteistyökumppanit eivät olleet aina tietoisia toistensa toimista. Verkkopeliyhdistys Insomnialta emme saaneet esimerkiksi kumpanakaan vuonna pelinalustan tilasta yhtäkään konkreettista todistetta tai dokumenttia. Tämä oli yksi InsomniaGamen suurimmista kompastuskivistä. Suunnitteluprosessi oli tästä näkökulmasta varsin yksipuolinen (kuvio 11).

Projektin loputtua olen joutunut pohtimaan sitä mitä olisi voitu tehdä toisin. Molempia pelejä pidettiin onnistuneita, vaikkakin ne sisälsivät sekä suunnittelun aikana ilmenneitä haasteita että toteutukseen liittyviä ongelmia. *InsomniaGame 2.0*:an suunnittelun alussa käytiin edellisen vuoden pelin ongelmakohtia läpi, mutta niihin ei kuitenkaan välttämättä löydetty oikeita ratkaisuja. Toisena vuonna esimerkiksi oman projektiryhmämme kokoa kasvatettiin huomattavasti, mutta tämä ei kuitenkaan mielestäni tuonut tarvittavaa nostetta pelin valmistumiseen. Tosin mukaan tulleet opiskelijat saivat arvokasta kokemusta pelisuunnittelusta sekä projektityöskentelystä. Lisäksi isomman ryhmän toimesta oli mahdollista toteuttaa erilaisia kohderyhmässä hyvän vastaanoton saaneita spin-off -kokeluja, kuten minipelipiste ja elokuvamaraton.

Samoin voidaan miettiä millainen peli olisi voinut olla, jos edes puolet siihen suunnitelluista teknisistä elementeistä olisi toteutunut. Taulukosta 6 näkyy esimerkiksi pelialustaa varten molempina vuosina ideoidut ominaisuudet, joista vain murto-osa toteutui. Pelialustan sekä RFID-tekniikan toimivuus olisi ehkä tuonut selkeyttä peliin, toiminut viestintäkanavana meiltä pelaajille sekä antanut meille mahdollisuuden keskittyä enemmän varsinaiseen suunnittelutyöhön. Teknisen osa-alueen lähes totaalisen puuttuminen myös mahdollisesti söi pelin uskottavuutta nimenomaan verkkopelitapahtuman osallistujien silmissä.

Pelisuunnittelun yksi ongelma tuntui myös olevan koko ajan se, miten kohderyhmä pelin vastaanottaisi. Sen sijaan, että olisi itse yritetty pohtia kohderyhmän toiveita, olisi voinut olla mielekäästä ottaa pelinkehityksestä kiinnostuneita verkkopelitapahtuman kävijöitä mukaan varsinaiseen pelin suunnitteluun. Vahvasti yhteistyökeskeisen projektin kannalta tämä olisi voinut olla hedelmällinen näkökulma.

*InsomniaGame*in tarjoaman esimerkin valossa korostuu uudenlaisen pelinkehitys- ja projektinhallinta-alustan kehittämisen tarpeellisuus. Alusta yksinkertaisuudessaan mahdollistaisi monen eri toimijan välisen kommunikaation, työn etenemisen seurannan sekä mahdollisuuden jakaa ja tallentaa helposti pelisuunnitteludokumentteja ja muita tiedostoja sekä kommentoida niitä. Projektin päätyttyä alusta helpottaisi pelisuunnitteluprosessin jälkitarkastelua.

InsomniaGame toimi kuitenkin loistavasti nimenomaan pelikonseptikokeiluna. Me pelisuunnittelijat olemme monta kokemusta rikkaampia ja uskoisimme, että myös verkkopelitapahtuma sai projektin myötä arvokkaita tutkimustuloksia oman

tapahtumansa mahdollisuuksista. Lisäksi näiden kokemusten pohjalta on helpompi lähteä suunnittelemaan tulevia pelisovelluksia.

Lähteet

Internetlähteet tarkastettu 13.3.2013.

Tutkimusaineisto:

InsomniaGamen pelisuunnittelua koskeva aineisto tekijän hallussa.

Aineisto sisältää mm.:

Pelisuunnitteluun liittyvät omat muistiinpanot 2009-2011.

Testauspalautteet.

Kokousmuistiinpanot mm. projektiryhmän omista palavereista sekä CoEx-palavereista.

Kuvia sekä videomateriaalia molempien vuosien pelisovelluksista sekä -testauksista.

Omat raportit molempien vuosien tapahtumista.

Projektiryhmän ja muiden yhteistyökumppanien väliset sähköpostiviestit 2009-2012.

Esittelyt:

The Group ry: <http://thegroup.fi/>.

Verkkopeliyhdistys Insomnia: *Mediakortti*. 2013.

<http://www.insomnia.fi/yhdistys/mediakortti>

Tutkimuskirjallisuus:

Björk, Staffan & Peitz, Johan: *Understanding Pervasive Games through Gameplay Design Patterns*. Proceedings of DiGRA 2007 Conference - Situated Play. 2007.
<http://www.digra.org/dl/db/07311.47471.pdf>.

Csikszentmihalyi, Mihaly: *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*. Basic Books, New York, 1997.

Dena, Christy: Emerging Participatory Culture Practices: Player-Created Tiers in Alternate Reality Games. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol 14, no 1. Toim. Henry Jenkins & Mark Deuze. University of Bedfordshire, UK, 2008.

Ekman, Inger, Jussi Lahti, Jani Nummela, Petri Lankoski & Frans Mäyrä: *Designing Sound for a Pervasive Mobile Game*. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play, 2005.
<http://www.digra.org/dl/db/06278.11008.pdf>

Freeman, Tzvi: Creating A Great Design Document. Gamasutra.com, 1997.
http://www.gamasutra.com/view/feature/3224/creating_a_great_design_document.php

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

Hirvonen, Mikko: *Vihjepeli osana yhteisöllistä pelikokemusta. Juhana Herttuan Aikakapseli 2007-2008 – projektin loppuraportti*. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen julkaisuja XVII, 2009.

<http://doria17-kk.lib.helsinki.fi/bitstream/handle/10024/46910/kulttuuri-maisemantutkimusraportti2009hirvonen.pdf?sequence=1>

Holopainen, Jussi, Timo Nummenmaa & Jussi Kuittinen: *Modelling Experimental Game Design*. In Proceedings of DiGRA Nordic 2010: Experiencing Games: Games, Play, and Players. University of Stockholm, Stockholm, 2010.

<http://www.digra.org/dl/db/10343.48507.pdf>

Hytönen, Marja: *Kahvinkeittoa ja kulttuurityötä: naistoimijan rooli työväenyhdistyksessä 1920 - 1930-luvulla*. Pro gradu -tutkielma, Jyväskylän yliopisto, 1999.

Hyysalo, Sampsa: *Käyttäjä tuotekehityksessä: Tieto, tutkimus, menetelmät*. Taideteollinen korkeakoulu, Helsinki, 2009.

Kim, Jeffrey, Elan Lee, Timothy Thomas & Caroline Dombrowski: *Storytelling in new media: The case of alternate reality games, 2001–2009*. First Monday, Volume 14, Number 6, 2009.

<http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/2484/2199>

Kreimeier, Bernd: *The case for game design patterns*. Gamasutra.com, 2002.

http://www.gamasutra.com/view/feature/4261/the_case_for_game_design_patterns.php

Kuittinen, Jussi & Holopainen, Jussi: *Some Notes on the Nature of Game Design*.

Proceedings of DiGRA Nordic 2009 Conference : Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory, 2009.

<http://www.digra.org/dl/db/09287.49313.pdf>

Kurjenniemi, Emmy: *Mainonta - InsomniaGame*. InsomniaGame projektiryhmän kesken julkaistu raportti. Turun yliopisto, Pori, 2010.

Laurel, Brenda: *Design Research: Methods and Perspectives*. MIT Press, 2003.

Løvlie, Anders Sundnes: *Flâneur, a Walkthrough: Locative literature as Participation and Play*. Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global – Games in Culture and Society, 2012.

<http://www.digra.org/dl/db/12168.00208.pdf>

Mikkonen, Teemu, Harri Jurvela & Mikko Vuorinen: *ConEx: Conference Experience Connector. Yhteisöllisiä konferenssikokemuksia virtuaalisesti. 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

Miller, Carolyn: *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Focal Press, Boston, MA, 2004.

Montola, Markus: *Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining Pervasive Games*. DAC 2005 conference, IT University of Copenhagen, 2005.
<http://www.markusmontola.fi/exploringtheedge.pdf>

Montola, Markus, Jaakko Stenros & Annika Waern: *Pervasive Games. Theory and Design*. Morgan Kaufmann, 2009.

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

Nandhakumar, Joe & Avison, David: *The fiction of methodological development: A field study of information systems development*. *Information Technology & People*, 12(2), 176-191, 1999.

Neill, Katherine: *Game design tools: Time to evaluate*. Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global – Games in Culture and Society. 2012.
<http://www.digra.org/dl/db/12168.46494.pdf>

Novak, Jeannie: *Game Development Essentials: An Introduction*. Delmar Cengage Learning, New York, 2008.

Palonen, Kari: *Tekstistä politiikkaan*. Vastapaino, Hämeenlinna, 1988.

Saarikoski, Petri: *Koneen lumo. Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Jyväskylän nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylä, 2004.

Saarikoski, Petri: Yhteisöpelejä rakentamassa – Juhana-herttuan Aikakapseli 2006-2008. 283-311. Kulttuurituotanto – kehykset, käytäntö ja prosessit. Toim. Maarit Grahn & Maunu Häyrynen. SKS, Helsinki, 2009.

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

Salen, Katie & Eric Zimmerman: *This is not a game: Play in cultural environments*. Level Up Conference Proceedings. University of Utrecht, Utrecht, 2003.
<http://www.digra.org/dl/db/05163.47569.pdf>

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

Sinkkonen, Aliisa & Sinkkonen, Tuomas: Eikö haamujen tappamisesta pitäisi saada

pisteitä? Pelisovellus InsomniaGamen suunnittelu ja testaus. *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

Stenfors, Leila: Hapuilevia havaintoja, oivalluksia ja tarkkoja huomioita - Digitaalisen kulttuurin opiskelijat InsomniaGame-tutkimuksen havainnointiaineistoa tuottamassa. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*. Toim. Jaakko Suominen et al. Tampereen yliopisto, Tampere, 2011.

<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-09.pdf>

Stenros Jaakko, Holopainen Jussi, Waern Annika, Montola Markus & Ollila Elina: *Narrative Friction in Alternate Reality Games: Design Insights from Conspiracy For Good*. Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play, 2011.

<http://www.digra.org/dl/db/11301.54362.pdf>

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 2011a

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

Suominen 2011b

Suominen, Jaakko: Retropelaamista tutkimassa – välitilinpäättös. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*. Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa ja Riikka Turtiainen. Tampereen yliopisto, Tampere, 2011.

<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-08.pdf>

Suominen 2011c

Suominen, Jaakko: *Pac-Man kaihon kohteena ja kokeilujen välineenä: luovasta aikalaisadaptaatiosta reflektiiviseen nostalgiaan*. Wider Screen 1-2/2011. Toim. Petri Saarikoski. 2011.

<http://www.widerscreen.fi/2011-1-2/pac-man-kaihon-kohteena-ja-kokeilujen-valineena/>

Szulborski, Dave: *This Is Not A Game: A Guide to Alternate Reality Gaming*. New Fiction Publishing, LLC, 2005.

Taylor T. L.: *Beyond Management: Considering Participatory Design and Governance in Player Culture*. First Monday, 2006.

<http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/1611/1526>

Verkkopeliyhdistys Insomnia: Insomnia. *Kokemuksen jaetut tilat. Näkökulmia*

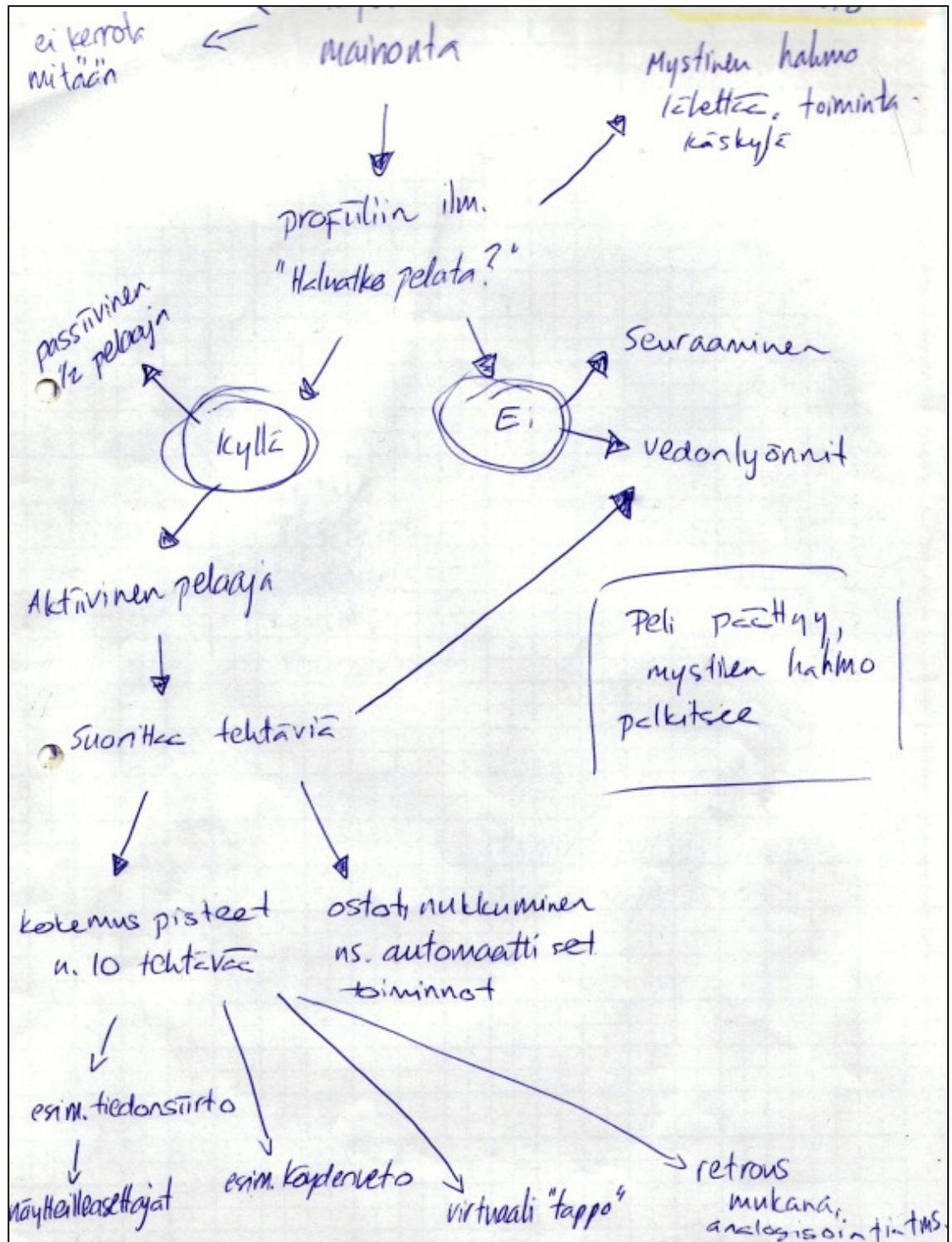
yhteisöllisyyteen ja vuorovaikutukseen. Suominen, Jaakko et al. (toim.).
Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman julkaisuja 32, Turun
yliopisto, Pori, 2011.
http://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/72619/CoEx_verkko.pdf?sequence=1

Waern, Annika & Denward, Marie: *On the Edge of Reality : Reality Fiction in
'Sanningen om Marika'*. Proceedings of DiGRA 2009 - Breaking New Ground:
Innovation in Games, Play, Practice and Theory. 2009.

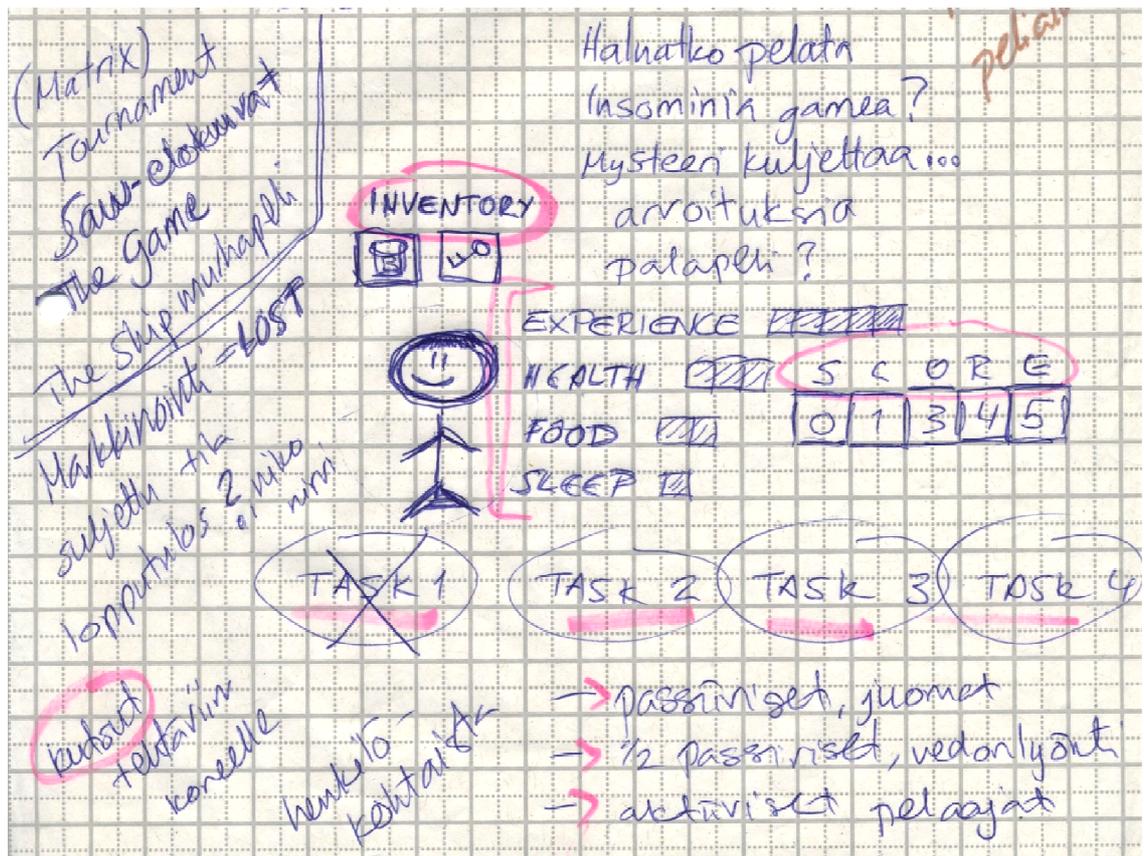
Zimmerman, Eric: *Play as Research: The Iterative Design Process*. 2003,
http://www.ericzimmerman.com/texts/Iterative_Design.html

Östman, Sari: Kun tutkijakokelas käyttäjätestauksen muistitiedoksi muutti – Pori Jazz
2008 mobiilivideokokeilujen rekonstruointia. *Yhdessä ja liikkeellä. Mobiili sosiaalinen
media*. Jari Multisilta, Marjo Mäenpää ja Jaakko Suominen (toim.). Kulttuurituotannon
ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman julkaisu 21, 2010.

Liitteet



Liite 1: Ensimmäinen kaavio pelin kulusta (5.7/08022010).



Liite 2: Hahmotelma pelialustasta ja sen ominaisuuksista. Samasta paperista löytyy myös mainintoja elokuvista ja peleistä, joista voitaisiin hakea vaikutteita myös InsomniaGameen (5.9/08022010).

*passiiviset
Mukank*

*- Soittamisesta
esineet*

*teatterus
tägipisteillä
virtuaalitavarat*

Ottelu 1 / tavaravaihto

- Pinja ideoi
- koko vloppu/1 päivä

Ottelu 2 / Nintendo / bonus

- teema: vanha Nintendo tms. peli
- analogisointi? roolipelaamista? näyttelijöitä?

*- matopeli
- pisteet osallistumisesta*

Ottelu 3 / ~~murhapeli~~ / nukutuspelejä

- kuka on ~~murhaaja?~~ *mukkamatti*
- teatteriväkeä
- selkään tääminen

- nukutus keinot

*viilyiden syöttö
untiset → game osio*

Ottelu 4 / elokuva

- bonustehtävä/yhdistetään toiseen tehtävään
- teemana retro elokuva

Pahis herättäjä

Ottelu 5 / Guitar Hero

- kitarapelin uusi versio
- Frets On Fire
- Värikuula-aseilla osuttava johonkin, jolloin tulee ääni?

*ryhmäpeli 5htoa?
seppä teemaan
taskulamppu, valolukija*

Ottelu 6 / tiedonkuljetus? aika rajattu

- Tiedonkuljetus: lerppu -> korppu -> cd -> ubs ->
- Laitteiston hankkiminen

*ziippilevy
kaseltiasema*

*tieto avautuu lopulta
tieto jaettu
osiaan*

Ottelu 7 / urheilu

- TTY:n köyden veto
- grafiikan muuttaminen
- doping, *valittavana* ① ③ stg
- tekniset vaatimukset selvitetävä

pelotit [E] peli

Ottelu 8 / finaali

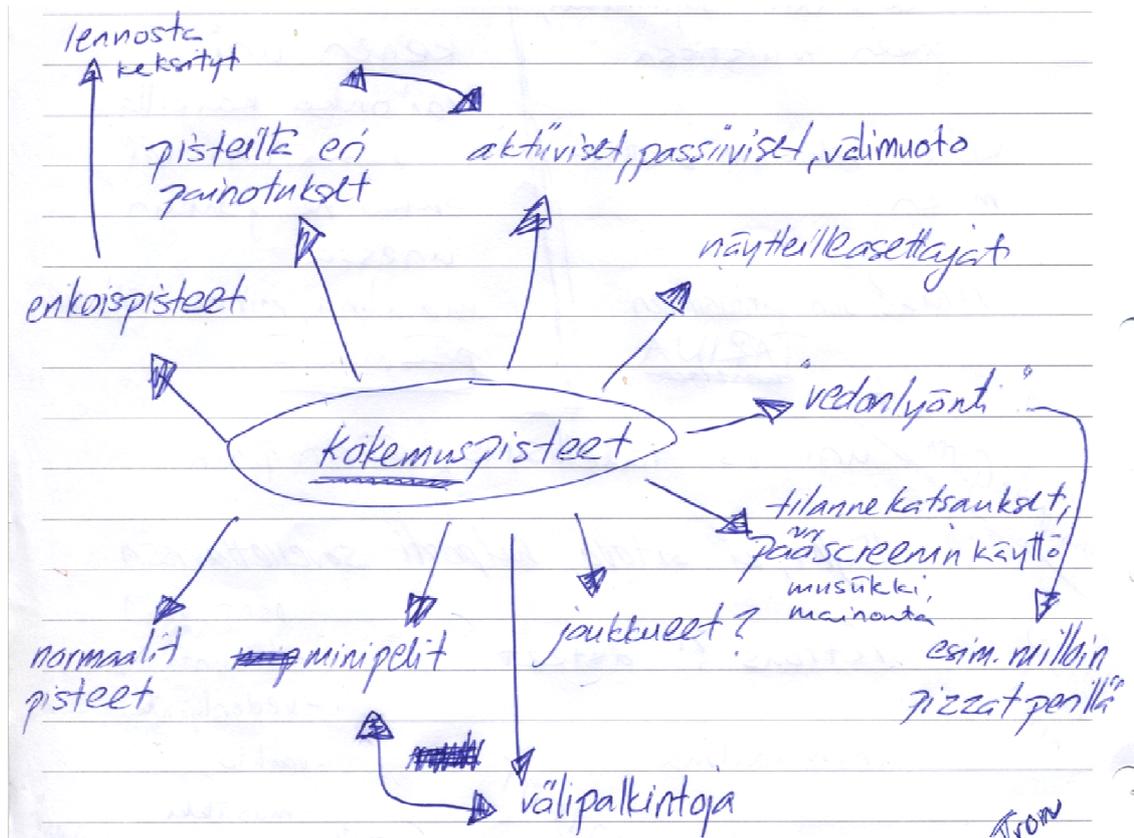
- Pyjamarama
- Painajaishirviö
- Vaatii ryhmätyötä?
- Joku otteluista 1-7 muuntautuu lopputehtäväksi?

esine?

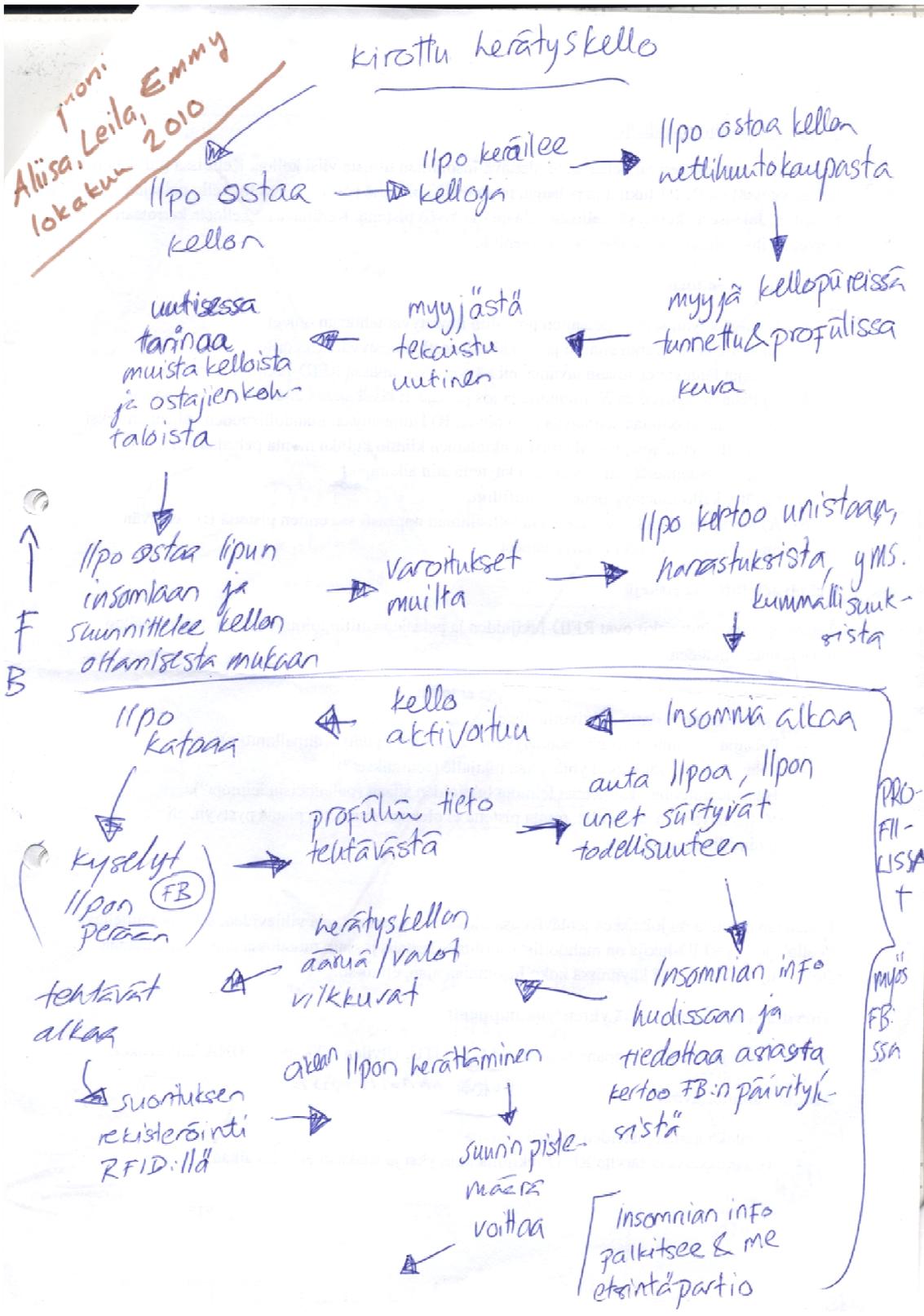
V
e
d
o
n
l
y
ö
n
t
i

K
o
k
e
m
u
s
p
i
s
t
e
i
d
e
n
k
e
r
ä
m
i
n
e
n

Liite 3: 1.3.2010 esitelty ideapaperi eri osatehtävistä. Käsin tehdyt merkinnät ovat Insomnian tapaamisen aikana tehtyjä omia muistiinpanoja (8.1/11032012).



Liite 4: Oma muistiinpano kokemuspisteistä ja niiden merkityksestä pelaajille (6.2/25022010).



Liite 5: Taustatarinaa käsittelevän tapaamisen aikana syntynyt ideapaperi (14.2/14092010).



Insomnia Game

Insomnia Game pisteet: 0

"Kiitos kaikille, ilmo on nyt löydynt, kello toimitettu poliisin huostaan ja ilmo ehtii vielä hetken pelata omia suosikkejaan, ennen kuin pakkaamme favoriemme ja suuntaamme kotia kohti. Toivottavasti herätyskello ei keksi mitään tyhmää poliisin puikassa kun viisaint siirretään talveikaan :)

T: InsomniaGame"

Turun yliopisto kiittää kaikkia InsomniaGameen osallistuneita. Voittajat sekä top10 lista kerrotaan Insomnian palkintojenjoon yhteydessä. Voittajalle on luvassa HP:n minilappari sekä neljälle seuraavalle on jaossa leffalippuja. KIITOS ja nähdään ensi vuonna uudestaan!

Mikä on InsomniaGame?

InsomniaGame on verkkopelitapahtuma Insomnian ja Turun yliopiston tarjoama lisäpeli kävijöille. Koko pelin voittajalle luvassa mahtava pääpalkinto ja jokaisesta tehtävästä on lisäksi tarjolla välipalkintoja. InsomniaGame on käynnissä torstaita lauantaihin. Peili koostuu neljästä osatehtävästä. Seuraamalla profiiliin InsomniaGame välilehteä sekä videocreeneä tiedät missä mennään ja milloin pisteitä on jaossa. Kannattaa osallistua, sillä pääpalkinto voi aivan hyvin olla juuri sinun!

HUOMI!

- Pidä kulkulupa aina mukanasasi, sillä kulkuluvan avulla pisteet rekisteröidään pelialustalle
- Ongelmatilanteissa ottakaa yhteyttä sähköpostitse insomniagame@gmail.com, irkissä [insomniagame](https://www.facebook.com/insomniagame) tai nykäliskää hihasta jos näette jonkun meistä InsomniaGame nimilappu paidassa. InsomniaGame tuki päivitystä konepaikalla A1.

"Hei kaikki!

Saamiemme tietojen mukaan yksi kävijöistämme on kadonnut. Kadonneen nimi on Ilmo Insomnic ja viimeinen havainto Ilmosta on hänen Facebook päivityksensä torstaina klo 15.30. Ilmoa ei ole sen jälkeen näkynyt hänen konepaikallaan A2. Lisätietoja kadonneesta hänen Facebook profiilissaan: <https://www.facebook.com/profile.php?id=1000015800298645> Karpaamme nyt apuunne Ilmon löytämiseksi. Lisätietoja päivityämme heti kun tiedämme asiasta enemmän.

T: InsomniaGame"

Liite 6: Pelialustasta tapahtuman aikana otettu kuvakaappaus. InsomniaGamen pelialusta oli osa Insomnian lippukauppaa ja kävijäprofiilia. Pelaaja pääsi katsomaan pelistä kerättyjä pisteitä (2) valitsemalla lippukaupasta ”InsomniaGame”-välilehden (1).