

Tunteiden ja teknologian kallioseikkailu - Case: TunnEscape

Sanni Mustonen, Lapin AMK



Tarinoiden keskiössä ovat usein ihmisten tunteet. Syy tähän on ymmärrettävä, tunteet ohjaavat hyvin suurta osaa ihmisen toiminnasta, arkisista valinnoista ihmissuhteiden muodostumiseen. Juuri tunteiden kokeminen, ymmärtäminen ja käsittely, sekä ihmisten välinen yhteistyö ovat Seikkailupuisto Pyhäkurun kanssa kehitetyn TunnEscape-pakopelidemon vaikuttavia voimia.

Teknologian merkityksellistä käyttöä

Pakopelin kehitystyö käynnistyi seikkailupuiston yrittäjän, Karoliina Keskikallion, yhteydenotosta. Yrityksessä oltiin tilanteessa, jossa elämysteknologian käyttö kiinnostui, mutta erilaisten mahdollisuuksien kartoittamiseen ja teknologian käyttöönottoon kaivattiin avuksi asiantuntijaa. Hanketiimin tutustuttua seikkailupuistoon paikan päällä (revontulien alla!), koottiin yhteen yrittäjän ideoita ja tiimin ajatuksia. Yhteyksiä niiden välillä löytyi heti. Seikkailupuiston miljöö Pyhätunturin kyljessä, sekä Pyhäkurun yläpuolella mutkitteleva kalliokiipeilyrata nähtiin itsessään ainutlaatuisina ja merkittävinä asioina. Teknologialla ei haluttu rikkoa jo valmiiksi kiinnostavaa ja kokonaisvaltaista kokemusta. Ideoinnista nousivat esille myös yrittäjän haave rakentaa kiipeilyradalla pelattava, tunnetaitoja opettava pakopeli, sekä teknologian käyttö seikkailuradan kokemiseen

Seikkailupuisto Pyhäkurun radan päätepiste.
Kuva: Sanni Mustonen, 2025.



Hankehenkilöstö testasi rataa osana suunnitteluprosessia.
Kuva: Sanni Mustonen, 2025.

myös maasta käsin. Näissä ideoissa oli mahdollisuus pitää kiinni kiipeilyradan tarjoamasta ainutlaatuisesta kokemuksesta ja käyttää teknologiaa merkityksellisellä tavalla.

TunnEscape-pelissä pelaajat jaetaan kahteen tiimiin sen mukaan, haluavatko he mennä kiipeilyradalle vai pysyä maassa. Ratatiimi pukee ylleen valjaat ja suuntaa kallioille samalla kun maatiimi jää lukkojen taakse selvittämään huoneeseen jätettyjä vihjeitä. Napanuoraksi tiimien välille jää radiopuhelin. Kahteen jakautuneella porukalla on yhteinen tavoite: vapauttaa maatiimi lukitusta huoneesta ja ratkaista pelin asettama arvoitus. Tässä onnistuakseen molemmat tiimit joutuvat pako-pelien tyyliin ratkaisemaan aivopähkinöitä.

Lukkojen avaamiseen ja salasanojen selvittämiseen tiimit tarvitsevat toisiaan. Ratatiimin kaipaama vihje saattaa löytyä maasta ja päin vastoin. Tämä on yksi TunnEscape-pelin tärkeimmistä ominaisuuksista. Jokainen osallistuja on pelaajana yhtä merkittävä riippumatta siitä, onko pelipaikka maassa vai radalla. Tiimien välillä toteutuu neljä eri tyyppistä epäsymmetriaa: pelaajien toimintamahdollisuudet (asymmetry of ability), pelaajien roolit ja vastuut (asymmetry of responsibility), pelin tarjoama tieto (asymmetry of information) sekä pelaajien sijainti toisiinsa nähden (asymmetry of location) (Neto et al., 2022). Toive epäsymmetrisestä mutta yhtäläisestä osallistumisesta nousi suoraan seikkailupuiston arjesta. Asiakkaiden joukossa, kuten koululaisryhmissä tai perheissä, on usein henkilöitä, jotka haluavat olla mukana yhteisessä kokemuksessa, mutta eivät pysty itse kiipeämään radalle esimerkiksi liikuntarajoitteiden tai pelon vuoksi.

Käytännön pulmia ja ratkaisuja

Pelin suunnittelussa monta liikkuvaa osaa täytyi sovittaa yhteen sekä pelin lopullisessa toiminnassa että sen toteutusprosessissa. Pakopelit sisältävät aina aikapaineen, mutta tässä tapauksessa maahan jäävällä ja radalle kiipeävällä tiimillä tuli kummallakin olla sopivasti tekemistä niin, että ratatiimin ei tarvitse kiirehtiä turvallisuuden kustannuksella, eikä maatiimi joudu turhaan odottamaan ratatiimin etenemistä vaan pystyy



Pelin valmistelut käynnissä testauspäivänä. Oikealla Seikkailupuisto Pyhäkurun yrittäjä Karoliina Keskikallio. Kuva: Sanni Mustonen, 2025.

toimimaan itsenäisesti ratatiimin kiivetessä. Juuri aikapaineen ja pelin vaatiman taitotason tasapainottaminen on yksi tyypillisistä suunnitteluongemista missä tahansa pelissä (Adams 2014). Ajankäytön suunnittelusta vastasi lähes täysin yrittäjä itse, sillä radalla kulkemiseen vaadittavan ajan arvioimiseen tarvittiin radan erittäin hyvää tuntemusta. Teknologistesteillä määriteltiin, mitä ominaisuuksia pystyttiin käyttämään helposti ja mitkä vaatisivat enemmän aikaa ja resursseja kuin hankkeen kevyessä demossa oli tarkoitus käyttää. Esimerkiksi Meta Quest 3 -lasien todellisen ympäristön ja virtuaalisen sisällön päällekkäin näyttämiseen tehty pass through -ominaisuus olisi mahdollistanut kiinnostavia pakopelitehtäviä, mutta sen käyttäminen



Testiryhmä pysähtyneenä ratkaisemaan pulmaa radalla.
Kuva: Sanni Mustonen, 2025.

yhdessä Unity-pelimoottorin kanssa olisi pidentänyt toteutusaikaa liiaksi. Lopullisista pelin tehtävien sisällöistä PC-sovellukseen läheisimmin liittyvät osat oli myös suunniteltava ja lyötävä lukkoon muita osia aiemmin, jotta sovelluksen ohjelmointiin jäi riittävästi aikaa.

Peliä testattiin useammalla eri tavalla. Suunnittelu- vaiheessa kahden tiimin välistä pelitilannetta simuloitiin sisätiloissa näyttelemällä, jotta tunnistettaisiin mahdollisia ongelmia ryhmien yhteistoiminnassa ja laitteiden käyttämisessä. PC-sovelluksen ominaisuuksia testattiin virheiden varalta sitä mukaa kun niitä kehitettiin ja testiryhmät kokeilivat tehtävien osia seikkailupuistossa ennen sovelluksen käyttöönottoa. Kokonainen läpimeno pelistä tehtiin kesäkuussa 2025, kun PC-sovellus

oli riittävän valmis, seikkailupuistoon saatiin paikalle testiryhmä ja sää suosi. Testipäivän kokemukset vahvistivat alkuperäisen idean toimivuuden. Molempien tiimien panos oli yhtä merkityksellinen pelin etenemiselle ja pelaaminen oli mielekästä kaikille osallistujille. Testiryhmille pelin haastavin osuus oli tiimien välinen kommunikaatio. Tässä piilee yksi pelin tarjoamista oppimisen mahdollisuuksista, sillä epäsymmetriset pelit voivat vahvistaa yhteistoiminnallista ajattelua (cooperative thinking) (Gandolfi, 2018).

Testipäivä toi muitakin hyötyjä. Radalta kuvatut, VR-laseilla näytetyt videot osoittautuivat toimiviksi: katsojat kokivat vajeriliu'un virtuaalitodellisuudessa varsin aidon tuntuiseksi. Testissä nähtiin myös konkreettisia korjauksen tai muutoksen tarpeita PC-sovelluksessa ja pelin käsikirjoituksessa.

Seikkailun jatko

Valmis PC-sovellus oli seikkailupuiston käytössä syksyllä 2025. Pelin käsikirjoituksen osat, jotka eivät suoraan vaadi muutoksia sovellukseen, olivat tässä vaiheessa vielä osittain työn alla. Käsikirjoitusta on myös hankkeen päätyttyä mahdollista kehittää ja muunnella seikkailupuiston omilla resursseilla helposti niiltä osin kuin se ei vaikuta PC-sovelluksen sisältöön tai toiminnallisuuteen. Sovelluksen jäädessä demoasteelle, siihen ei toteutettu helppoa päivitysmahdollisuutta, vaan esimerkiksi peliin liittyvien numerokoodien vaihtaminen

vaatii pelimoottoriosaamista.

Seikkailupakopelin kaltainen elämästeknologian hyödyntäminen palvelutuotteessa on kiinnostava esimerkki siitä, mitä paikallinen yrittäjyys ja teknologia-osaaminen voivat luoda yhdessä. Yrittäjän luovuus ja teknologian tarkoituksenmukainen hyödyntäminen ovat mahdollistaneet uuden ja innovatiivisen palvelukonseptin, jollaista muualla ei ole aiemmin kokeiltu. Teknologiaa samaan tapaan hyödyntäviä ratkaisuja on mahdollista kehittää myös muualla sekä kevyemmässä että laajemmassa mittakaavassa. Tärkeintä on pitää teknologia kokemuksen palveluksessa ja huomioida jo olemassa olevat, ainutlaatuiset piirteet, joita palvelulla tai ympäristöllä on. ♦

Lähteet

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of game design*. Pearson Education.
- Gandolfi, E. (2018). You have got a (different) friend in me: Asymmetrical roles in gaming as potential ambassadors of computational and cooperative thinking. *E-Learning and Digital Media*, 15(3), 128-145. <https://doi.org/10.1177/2042753018757757> (Original work published 2018)
- Neto, A., Cardoso, P., & Carvalhais, M. (2022). Asymmetric gameplay: types and perspectives. In *International Conference on Design and Digital Communication* (pp. 765-778). Cham: Springer Nature Switzerland.