

PELIN NIMI

Keksi pelille kuvaava tai markkinoiva nimi

TARKOITUS, TAVOITE

Miksi tämä peli tarvitaan?  
Millainen tavoite pelissä on?

PELAAJA, KOHDEYLEISÖ

Kuvaa tyypillinen pelaaja:  
ikä, tyyppi, sukupuoli.  
Pelaako pelaaja yksin vai yhdessä?  
Onko pelaajalla rajoitteita?  
Millainen kohdeyleisö on?  
Missä kohdeyleisö on?  
Onko ostaja sama kuin pelaaja?

PELIKOKEMUS

Mikä on pelin genre?  
Mitä pelaaja tavoittelee?  
Mikä on pelin konsepti?  
Tarina?  
Miten luodaan pelin flow?

INTERAKTIO

Kuvaa pelin kontrollit  
Asetukset  
Miten peliä käytetään?  
Miten peli etenee?

PALAUTE, PALKITSEMINEN

Kuvaa pelin tasot, pisteytys, palkinnot, saavutukset  
Miten pelaaja näkee etenemisensä?

PELIMEKANIikka JA VALINNAT

Pelin valinnat, valintapolut  
Onko pelissä vuoroja, sääntöjä, aikarajoitteita?  
Tekoälyn tai satunnaisuuden hyödyntäminen

GRAAFINEN TYYLI JA TEEMA

Look & Feel  
Miltä peli näyttää?

VAIKUTUS, HALUTTU MUUTOS

Oppimistulokset  
Käyttäytymisen muutokset  
Mihin peli vaikuttaa?

RESURSSIT

Mitä toimijoita ja kumppaneita tarvitset pelin toteutukseen?  
Mitä osaamista tarvitset?

BUDJETTI, RAHOITUS, AIKATAULU

Millainen on pelinkehityksen budjetti?  
Miten se rahoitetaan?  
Millainen on aikataulu?

LIIKETOIMINTAMALLI

Kuka on ostaja?  
Paljonko asiakas maksaa pelistä?  
BtoB  
BtoC

ALUSTAT JA JAKELUKANAVAT

Millä laitteilla/alustoilla peli toimii?  
Miten sitä jaetaan/myydään?

TEKIJÄT



KAJAANIN  
AMMATTIKORKEAKOULU  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES



Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014-2020



Euroopan unioni  
Euroopan sosiaalirahasto

PELIN NIMI

TARKOITUS, TAVOITE

PELAAJA, KOHDEYLEISÖ

PELIKOKEMUS

INTERAKTIO

PALAUTE, PALKITSEMINEN

VALINNAT

GRAAFINEN TYYLI JA TEEMA

VAIKUTUS, HALUTTU MUUTOS

TOIMIJAT, KUMPPANIT

BUDJETTI, RAHOITUS

LIIKETOIMINTAMALLI

ALUSTAT JA JAKELUKANAVAT

TEKIJÄT



KAJAANIN  
AMMATTIKORKEAKOULU  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

© Kajaanin ammattikorkeakoulu



Vipuvoimaa  
EU:lta  
2014–2020



Euroopan unioni  
Euroopan sosiaalirahasto