

# FRANKLY

## Ohjaajan opas

# FRANKLY PÄHKINÄNKUORESSA

## Mikä Frankly?

Päihdeaiheinen seikkailupeli  
Pelattavissa ilmaiseksi  
Toimii yleisimmillä selaimissa  
Mobiilissa ja tietokoneella  
Kesto n. 60-90 minuuttia  
Voidaan pelata myös osissa

## Mistä löytyy?

[www.franklygame.fi](http://www.franklygame.fi)

## Pelaamisen idea

Pelaaja kulkee hämyisessä kaupungissa  
etsimässä mafioson kadonnutta  
pojanpoikaa Frankia.  
Pelin aikana pelaaja auttaa vastaan  
tulevia ihmisiä etsien vihjeitä Frankin  
olinpaikasta  
Peli asettaa pelaajan auttajan rooliin  
ja perustuu kaupunkilaisten kanssa  
keskusteluun

## Teemat

Alkoholi  
Huumeet  
Tupakka  
Rahapelaaminen

## Pelin tavoitteet

Nuorten ajattelun aktivoiminen  
asettamalla hänet auttajan rooliin  
Keskustelun herättäminen pelin  
teemoista  
Helpottaa päihdeteemoista puhumista  
niin kouluissa kuin nuorisotyössä

Kysymyksiä? Ota yhteyttä  
[mikael.westman@ehyt.fi](mailto:mikael.westman@ehyt.fi)

## Sisällys

### Mistä pelissä on kyse?

4

### Käytännön ohjeita

5

Pelin aloittaminen

5

Pelin pelaaminen ja tavoitteet

6

Keskustelumekaniikka

7

Keskustelumekaniikan pääelementit

8

### Keskusteltavat hahmot

9

Juna-asema

9

Casino

10

Satama

11

Terapiatalo

11

### Kartta - Alueet ja teemat

12

Juna-asema - Huumausaineet

12

Keskusta

12

Satama - Alkoholi

12

Casino - Rahapelaaminen

13

### Menetelmät

14

Luokkaopetus

14

Pienryhmät

15

Teemapäivät

16

Nuorisotila

17

# Mistä pelissä on kyse?

*Mafian hallitsemassa nuhjuisessa pikkukaupungissa ovat asiat päällisin puolin kunnossa, mutta pinnan alla kuohuu. Mafiaa hallitseva isoisä on vetäytymässä eläkkeelle, ja hänen tilalleen ollaan valitsemassa uutta johtajaa. Seuraajan valinta on kuitenkin osoittautunut hankalaksi. Kaupungin salakapakoita, huumebisnestä ja kasinoita pyörittävät mafiapomot ovat vuosien varrella itsekin ratkenneet ryyppäämään, käyttämään aineita ja uhkapelaamaan rahansa.*

*Isoisä ei halua jättää mafiaa näiden epäluotettavien addiktien haltuun, vaan aikoo nostaa seuraavaksi johtajaksi pojanpoikansa Frankin. Nyt Frank on kuitenkin kadonnut kuin tuhka tuuleen, ja mafiosojen voimin tehdyt etsintäyritykset eivät ole tuottaneet tulosta. Isoisä turvautuu viimeiseen oljenkorteen: hän värvää avukseen ammattilaisen, joka tuntee nuoret läpikotaisin - sinut! Lähtiessäsi etsimään Frankia alamaailmasta vastaasi tulee monenlaisiin vaikeuksiin ajautuneita kaupungin asukkaita. Mikäli pelaat korttisi taitavasti ja saavutat heidän luottamuksensa, he auttavat sinua ratkaisemaan Frankin katoamisen mysteerin.*



Franklyssä pelaaja asetetaan auttajan rooliin. Pelaaja voi valita kuudesta eri pelihahmosta, joiden avulla hän voi etsi Mafioson kadonnutta pojanpoikaa Frankia ja samalla auttaa vaikeuksiin ajautuneita kaupungin asukkaita. Pelaamisen lomassa pelaajat saavat tietoa päihteistä ja niiden vaikutuksista heitä kiinnostavassa tavalla.

Frankly sopii oppitunneilla pelattavaksi, teemapäivien toimintapisteeksi, pienryhmien keskustelun herättäjäksi ja vaikka nuorisotiloille vapaa-ajan vietteeksi. Peli mahdollistaa vapaan seikkailun mafian hallitsemassa kaupungissa, mutta ohjeistuksen avulla Franklyä voi käyttää myös tiettyjen teemojen käsittelemiseen.

# Käytännön ohjeita

**Aloita pelaaminen osoitteessa**  
[www.franklygame.fi](http://www.franklygame.fi)

## Pelin aloittaminen

Peli toimii verkkoselaimella ja on pelattavissa niin tietokoneilla kuin mobiililaitteilla. Hitailta verkkoyhteyksillä tai mobiililaitteilla pelin lataaminen voi viedä hetken, mutta lataamisen jälkeen peli toimii moitteetta.

Lataamisen jälkeen pelin päävalikosta voi aloittaa pelin.



Asetuksista pystyy laittamaan äänet pois päältä ja siirtymään koko näytön tilaan. Erityisesti pienillä mobiililaitteilla koko näytön tila on suositeltava tapa pelata.

Peli tallentaa edistymisen selaimen välimuistiin. Jos peli on jäänyt kesken, voi sitä jatkaa samalla laitteella kesken jääneestä kohdasta. Tällöin päävalikossa näkyy lisäksi ”Jatka peliä” valinta. Mikäli välimuistiin tallentaminen on estetty, niin ominaisuus ei toimi.

## Pelin pelaaminen ja tavoitteet

Peliä pelataan hiirellä tai mobiililaitteen kosketusnäytöllä. Hahmo liikkuu paikasta toiseen klikkaamalla tai tökkimällä pelikuvaa. Eri hahmoille jutellaan klikkaamalla heitä. Ovista ja ruudusta toiseen siirrytään klikkaamalla vastaavia kohtia pelimaailmassa. Pelissä ei sinänsä voi tehdä mitään ”väärää” vaan kaikkea voi kokeilla. Suurin osa sisällöstä on saavutettavissa heti alussa ja kaikille pelialueille pääsee kätevästi aloitusruudusta.



Frankyn löytäminen vaatii kaikkien alueiden pomojen päihittämistä

Pelin tavoitteena on löytää Frank, jonka isoisä on kadottanut. Vihjeitä Frankin olinpaikasta löytyy auttamalla kaupungissa olevia ihmisiä. Eri alueilla olevien ihmisten ongelmat liittyvät eri aihealueisiin. Casino-maailmassa ongelmana on pääasiassa rahapelaaminen, Satamassa alkoholi ja Juna-asemalla huumeet. Lisäksi jokaisella alueella on hyvinvointiin liittyviä teemoja ja hahmoja, joille tulee kertoa tietoa esim. energiajuomista.

Jokaisella alueella majailee päävastustaja, joka antaa lopullisen vihjeen Frankin sijainnista. Päävastuksen luokse pääsee, kun on selvittänyt missä pomo majailee ja saanut luvan puhua pomon kanssa. Eri alueilla tulee ensin vakuuttaa kolme asukasta ennen kuin pomon luokse pääsee. Kun jokaisen alueen pomon on saanut vakuutettua puolelleen, pääsee Frankin juttusille ja peli on pelattu läpi.



## Keskustelumekaniikka

Pelin pelaaminen perustuu maailmassa seikkailemisen lisäksi keskustelumekaniikkaan. Ensimmäisen keskustelun yhteydessä mekaniikka käydään läpi ja pelaajia kannattaakin neuvoa lukemaan ohjeet läpi. Ohjeisiin pääsee aina käsiksi myös keskustelun aikana näkyvästä kysymysmerkistä.

Pelissä keskustelut voi ”voittaa” monella tapaa. Kaikki auttamistilanteet on erilaisia

Keskustelun tarkoituksena on auttaa kaupungin asukasta kertomalla hänen ongelmansa seurauksista tai tulevaisuuden näkymistä. Pelaajalla on aina käytössään samat valinnat, joilla keskustelua käydään, mutta eri hahmot tarvitsevat vakuuttuakseen erilaisia lähestymistapoja.

Keskustelun ”voittaa”, jos saa vakuutettua asukkaan kahdella plussalla (pomojen kohdalla kolmella plussalla). Kolme miinusta lopettaa keskustelun ja asukkaan luokse pääsee uudestaan juttelemaan vasta hetken kuluttua. Myös kyllästymispalkin täytyminen lopettaa keskustelun.



## Keskustelumekaniikan pääelementit

### Kysy

Kysymällä asukkaalta voi saada tietoon avainsanoja, joilla informointi ja vakuuttaminen onnistuu paremmin. Kysymisellä ei saa plussia tai miinuksia ja se vie yhden kyllästymisen.

### Informoi

Informoimalla pyritään vaikuttamaan asukkaaseen tarjoamalla tietoa seurauksista. Infomoinnin avulla voi saada plussan, miinuksen tai sillä ei ole vaikutusta. Informointi vie yhden kyllästymisen.

### Vetoa

Vetoamalla pyritään vaikuttamaan asukkaaseen tarjoamalla tunnepohjaista pohdintaa seurauksista. Vetoamisen avulla voi saada plussan, miinuksen tai sillä ei ole vaikutusta. Vetoaminen vie yhden kyllästymisen.

### Erikoiskortit

Erikoiskorttien avulla keskustelua voi helpottaa ja niitä on käytössä vain rajattu määrä. Onnistuneet keskustelut ja muut pelimaailman hahmot kerryttävät lisää kortteja. Erikoiskorttien ominaisuudesta saa selville klikkaamalla korttia.

### Kyllästyminen

Jokainen kysymys/infomointi/vetoaminen lisää yhden kyllästymisen. Kun kyllästymispalkki on täynnä, ei asukas enää jaksa jutella pelaajan kanssa ja uutta keskustelua joutuu odottamaan, kunnes asukas ei ole enää kyllästynyt pelaajaan.

### Plussat ja miinukset

Kaksi tai kolme plussia voittaa keskustelun pelaajalle. Kolme miinusta lopettaa keskustelun eikä asukas vakuutu. Erikoiskorteilla voidaan vaikuttaa myös plussiin ja miinuksiin.

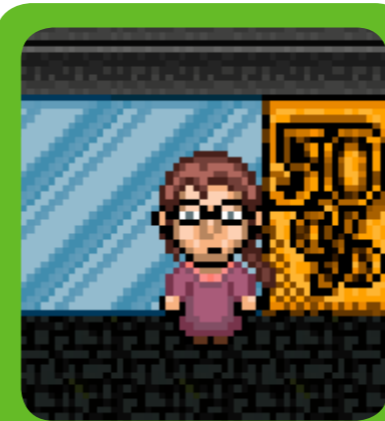


## Keskusteltavat hahmot

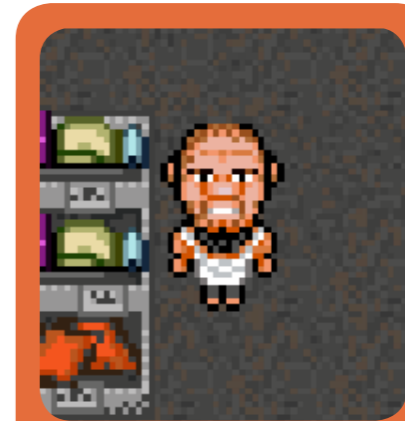
Jokaiselta pelattavalta alueelta löytyy neljä hahmoa, joiden ongelmia pelaaja voi ratkoa. Lisäksi jokaisella alueella on pomo, joiden luokse pääsee ”voitettuaan” kolme alueen hahmoa keskustelussa.

Keskusteltavien hahmojen lisäksi jokaisella alueella on kaupunkilaisia, jotka tarvitsevat hiukan tietoa erilaisista aihealueista. Oikean tiedon tarjoaminen palkitaan erikoiskorteilla. Myös terapiatalon potilaiden kanssa jutteleminen tarjoaa erikoiskortteja, jos heitä onnistuu auttamaan.

### Juna-asema



**Pauliina**  
Haluaa ostaa pameja  
Löytyy marketin edestä



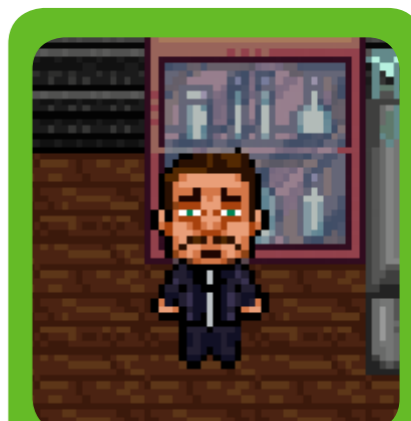
**Pasi**  
Etsii lisäravinteita  
Löytyy Marketista



**Joni**  
Kärsii vieroitusoireista  
Löytyy Juna-asemalta



**Jesse**  
Odottelee diileriä  
Löytyy tehtaan edestä



**POMO**  
Marketin takahuone

## Casino



**Väinö**  
Nettipokeri  
Löytyy  
Kujalta Cafen vieresstä



**Mari**  
Liikapelaaminen  
Löytyy Casinolta



**Anttoni**  
Rahapelaaminen  
Löytyy Casinolta



**Jussi**  
Uhkapelaava  
entinen urheilija  
Löytyy Pubista



**Pomo: Isabel**  
Löytyy  
Casinon takahuoneesta

## Frank



**Frank**  
Löytyy tehtaasta kun  
3 pomoa on voitettu

## Satama



**Aleksi**  
”Rankka työ, rankat hovit”  
Löytyy 1. Pubista



**Niina**  
Alkoholin ostaminen  
alaikäiselle  
Löytyy Koulun pihalta



**Mirja**  
Tarjootko kaljat  
Löytyy Sataman Pubista



**Teemu**  
Etsii juomisseuraa  
Löytyy puiston penkiltä



**POMO: Simon**  
Löytyy satamasta Laivasta

## Terapiatalo



**”Potilaat”**  
Löytyvät Isoisän talon vieressä, talo nr. 12  
  
Teemat vaihtuvat riippuen pelin vaiheesta  
  
Ahmiminen (Bulimia)  
Vetämätön ja surullinen olo (Masennus)  
Kädet tärisee, ahdistaa ja sydän lyö (paniikkihäiriö)

# Kartta - Alueet ja teemat



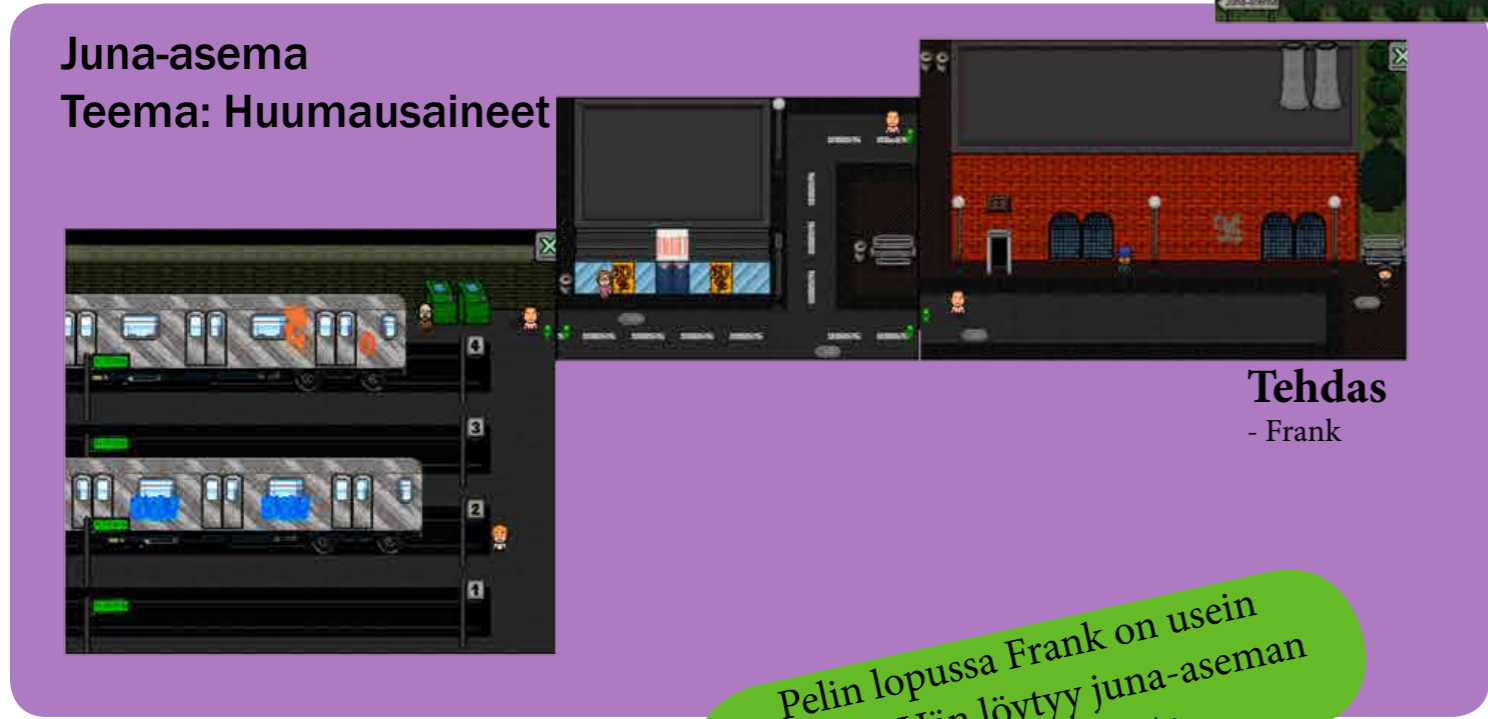
**Satama**  
Teema: Alkoholi

Jos haluat käsitellä vain tiettyä aihetta, voit ohjata pelaajat oikealle alueelle keskustasta

Eri alueiden pomojen luokse pääsee vain vakuuttamalla kolme alueen asukasta



**Keskusta**  
- Aloitus  
- Iso-isän talo  
- Terapiatalo



**Juna-asema**  
Teema: Huumausaineet

**Tehdas**  
- Frank

Pelin lopussa Frank on usein hukassa. Hän löytyy juna-aseman puolelta, tehtaasta.



**Casino**  
Teema: Rahapelaaminen

Jokaiselta alueelta löytyy myös kaupunkilaisia, joiden pienet ongelmat liittyvät nuorten hyvinvointiin

# Menetelmät

## Luokkaopetus

Frankly on suunniteltu pääasiassa käytettäväksi luokkaopetuksen tukena. Peliä pelaamalla oppilaat kohtaavat ongelmatilanteita, joita auttamistyöntekijät kohtaavat ammatissaan. Eri tilanteissa auttajana toimiminen antaa uudenlaisen kuvan päihdeongelmista, herättää kysymyksiä ja mahdollistaa keskustelun aiheesta pelin pelaamisen jälkeen.

Peliä voidaan hyödyntää eri aineiden opetuksessa eri näkökulmista. Terveyskasvatuksen ohella voidaan peliä hyödyntää esimerkiksi äidinkielen tunnilla kirjoittamisen inspiraationa, mediakasvatuksen välineenä, luomalla peli hahmoista tarinoita, sarjakuvia, videoita tai piennäytelmiä. Franky –pelin teemojen käsittelyä voi jatkaa myös pelillisesti vaikka Kahoot tai Quizlet sovelluksiin rakentamalla lisää aihetta sivuavia kysymyksiä.

### Millä pelataan?

Franklyä voi pelata osoitteessa [www.franklygame.fi](http://www.franklygame.fi). Peli toimii niin verkkoselaimella ja on pelattavissa niin tietokoneilla kuin mobiililaitteilla. Hitailta verkkoyhteyksillä tai mobiililaitteilla pelin lataaminen voi viedä hetken, mutta lataamisen jälkeen peli toimii moitteetta.

### Missä pelataan?

Peli on mahdollista pelata loppuun oppitunnin aikana. Jos oppilaalla jää peli kesken hän voi jatkaa pelaamista samalla laitteella myöhemmin. Pelin pelaaminen voidaan antaa myös kotitehtäväksi ja seuraavalla tunnilla jatketaan keskustelua aiheesta.

### Miten pelataan?

Peliä voidaan pelata joko yksin tai pienryhmissä, jolloin valinnoista käydään keskustelua ja perustellaan omia valintoja pelin edetessä. Ryhmille voidaan jakaa kysymyksiä etukäteen jolloin he pelatessaan keräävät tietoa ja havaintoja jostain tietystä teemasta.

#### APUKYSYMYKSIÄ

Minkä hahmon/tilanteen selvittäminen oli helpointa/vaikeinta?  
Oletko itse kohdannut elämässäsi samanlaisia tilanteita, mitä pelissä tuli vastaan?

Miten pelissä näkyvä päihteiden käyttö / peliongelmat / nuorten hyvinvointi vaikuttaa kaupunkilaisten elämään?

Mitä voimme itse oppia näistä ongelmista?

Tuliko pelissä vastaan jotain yllättävää tai jotain, josta olet itse eri mieltä?

Mikä oli vaikeinta pelissä?

Mikä pelissä oli helpointa?

## Pienryhmät

Frankly-peliä voidaan pelata niin pienryhmissä kuin isoissa ryhmissä monilla eri tavoin. Pelin kautta voidaan pohtia monenlaisia erilaisia teemoja ja käsitellä päihteisiin ja hyvinvointiin liittyviä teemoja erilaisista näkökulmista.

Peliä voidaan hyödyntää esimerkiksi mediakasvatuksen välineenä tai luovaa työskentelyä inspiroivana toimintana. Pelin pelaamisen jälkeen voidaan jatkaa teemaa luomalla pelihahmoista tarinoita, sarjakuvia, animaatioita, videoita tai pieniä näytelmiä. Jos halutaan jatkaa asian käsittelyä peliteemalla voidaan tehdä erilaisia teemaa enemmän avaavia sisältöjä Kahoot tai Quizlet sovelluksilla.

### Millä pelataan?

Franklyä voi pelata osoitteessa [www.franklygame.fi](http://www.franklygame.fi). Peli toimii niin verkkoselaimella ja on pelattavissa niin tietokoneilla kuin mobiililaitteilla. Hitailta verkkoyhteyksillä tai mobiililaitteilla pelin lataaminen voi viedä hetken, mutta lataamisen jälkeen peli toimii moitteetta. Tarkista siis millainen nettiyhtyes on.

### Missä pelataan?

Peli on mahdollista pelata loppuun noin yhden tunnin aikana. Jos pelaajalla jää peli kesken hän voi jatkaa pelaamista samalla laitteella myöhemmin. Pelin pelaaminen voidaan antaa myös kotona tehtäväksi ja seuraavalla ryhmäkerralla jatketaan keskustelua aiheesta.

### Miten pelataan?

Peliä voidaan pelata pienryhmissä, jolloin valinnoista käydään keskustelua ja perustellaan omia valintoja pelin edetessä. Ryhmille voidaan jakaa kysymyksiä etukäteen jolloin he pelatessaan keräävät tietoa ja havaintoja jostain tietystä teemasta tai hahmosta.

Joskus voi olla perusteltua pelata peliä isossa ryhmässä. Silloin otetaan pelistä joku teema jota käsitellään (esim. rahapelaaminen) yhdessä. Tällöin peli heijastetaan tykillä seinälle ja yksi ohjaa peliä muiden käydessä keskustelua pelin etenemisestä ja valinnoista. Ryhmien vastaukset voidaan kerätä esim. Padlet –sovellukseen. Jolloin niihin voidaan palata myöhemmin.

#### APUKYSYMYKSIÄ

Mitä aiheita ja tilanteita pelissä tuli vastaan?

Millaisia ryhmiä pelissä on?

Mihin ryhmään oma hahmosi kuului?

Miten ryhmät vaikuttavat

Oletteko kohdanneet samanlaisia tilanteita, mitä pelissä tuli vastaan?

Miten pelissä näkyvä päihteiden käyttö / peliongelmat / nuorten hyvinvointi vaikuttaa kaupunkilaisten elämään?

Mitä voimme itse oppia näistä ongelmista?

Tuliko pelissä vastaan jotain yllättävää tai jotain, josta olet itse eri mieltä?

Mikä oli vaikeinta pelissä?

Mikä pelissä oli helpointa?



## Teemapäivät

Frankly sopii pelattavaksi päihde ja/tai hyvinvointiaiheisilla teemapäivillä. Pelin läpipelaaminen teemapäivillä ei usein ole järkevää, eikä siihen riitä aika. Teemapäiville kannattaakin valita jokin pelin osa-alue, jota esitellään ja jonka avulla keskustellaan teemapäivän aihealueesta. Peli voidaan myös pitää esillä niin, että maailmassa voi vapaasti seikkailla auttamassa ihmisiä. Pelin pelaaminen on mahdollista myös esimerkiksi isolla näytöllä, tai valkokankaalla, jolloin valintoja voidaan tehdä yhdessä yleisön kanssa.

Teemapäivissä ja tapahtumissa voi pelin lisäksi hyödyntää sosiaalista mediaa ja osallistujien omia laitteita. Frankly -pelin pelaamisen jälkeen voidaan osallistujia aktivoida erilaisilla palveluille. Peli virittää osallistujat käsiteltävään teemaan ja siihen liittyviä kysymyksiä voidaan käsitellä yhteisesti esimerkiksi Padletissa tai sitten voi tehdä esimerkiksi sähköisiä kyselyitä tai sanapilviä joiden avulla voidaan anonyymisti kerätä osallistujien mielipiteitä ja ajatuksia.

Frankly pelin juliste ja mainos löytyvät tulostettavassa muodossa [www.franklygame.fi](http://www.franklygame.fi) sivulta.

### Millä pelataan?

Franklyä voi pelata osoitteessa [www.franklygame.fi](http://www.franklygame.fi). Teemapäivässä peliä voi pelata yhteisellä koneella valkokankaalla tai usealla mobiililaitteella. Myös osallistujien omia laitteita voidaan käyttää hyösyksi.

### Missä pelataan?

Peliä pelataan teemapäivän osana tai osana yhteistä ohjelmanumeroa joko omilla laitteilla tai yhteisesti esimerkiksi ohjaajan koneella ja valkokankaalla. Teemapäivänä pelatun osion lisäksi pelin muut alueet voidaan pelata loppuun joko omilla laitteilla tai vaikkapa kotona.

### Miten pelataan?

Peliä voidaan pelata niin kaikkien kanssa tai pienryhmissä, jolloin voidaan käyttää pienryhmien menetelmää ja apukysymyksiä.

#### APUKYSYMYKSIÄ

Mitä pelaaminen merkitsee sinulle?

Millaisia ajatuksia peli herätti?

Voiko pelaamalla oppia päihteistä jotain?

Kuvaa yhdellä sanalla mitä ajattelet päihteistä?

Kuvaa yhdellä sanalla mitä ajattelet pelaamisesta?

Mitä on hyvinvointi?

Mistä huomaa, että joku voi hyvin?

Mistä huomaa, että joku voi huonosti?

Millaisia ongelmia pelihahmoilla oli?

Miten autoit pelihahmoja?

## Nuorisotilalla

Nuorisotilalla Franklyn pelaaminen voi olla osa yhteistä ohjelmaa tai vapaata toimintaa. Yhteisen ohjelman osalta kannattaa tutustua joko pienryhmien tai teemapäivän toteuttamiseen suunnattuihin menetelmiin.

### Peli-ilta

Päihdeteemainen peli-ilta voisi olla yksi tapa käsitellä asiaa. Franklyn lisäksi löytyy muitakin pelejä joissa käsitellään päihteitä ja hyvinvointia. Myös monissa lasten ja nuorten pelaamisissa kaupallisissa peleissä päihteet ja hyvinvointi ovat esillä monella tapaa.

Tutustu esimerkiksi näihin peleihin

- Turun Yliopiston terveyspeli Fume (<http://fume.utu.fi/>)

- A-kilnikkasäätiön Hukkaputki (<https://nuortenlinkki.fi/hukkaputki/>)

Frankly pelin julisteita voi myös tulostaa esille nuorisotalon tiloihin, mutta peli on suunniteltu pelattavaksi ja keskusteltavaksi sen jälkeen ohjatusti.

### Pelihaaste

Ohjaaja voi myös haastaa nuoria pelaamaan peliä eri näkökulmista. Silloin tärkeää huomioida ettei pelaaminen ole vain kilpailullista, vaan sen jälkeen varataan aikaa jolloin keskustellaan nuorten kanssa pelin herättämistä kysymyksistä ja ajatuksista.

Pelihaasteen aiheita

- Pelaa eri hahmoilla peliä, miten peli muuttui?

- Pelaa peli loppuun alle tunnissa

- Yritä voittaa kaikki mafiapomot ensimmäisellä kerralla

- Kuinka kauan menee aikaa jos pelaat kaikki pelin hahmot?

- Speedrun haaste

### Vapaa pelaaminen

Kaikkein helpoin tapa käyttää peliä on avata se nuorten käyttöön esimerkiksi nuorisotilan koneelle. Peli itsessään innostaa pelaamaan, mutta ohjaajan on itse oltava valmis juttelemaan pelin herättämistä mietteistä, teemoista ja aihealueista.

#### APUKYSYMYKSIÄ

Mitä pelaaminen merkitsee sinulle?

Millaisia ajatuksia peli herätti?

Voiko pelaamalla oppia päihteistä jotain?

Kuvaa yhdellä sanalla mitä ajattelet päihteistä?

Kuvaa yhdellä sanalla mitä ajattelet pelaamisesta?

Mitä on hyvinvointi?

Mistä huomaa, että joku voi hyvin?

Mistä huomaa, että joku voi huonosti?

Millaisia ongelmia pelihahmoilla oli?

Miten autoit pelihahmoja?

# FRANKLY



Frankly oppimispeli ja ohjaajan opas ovat jatkuvan kehityksen kohteena. Mikäli sinulla on ideoita pelin kehittämiseen tai opettajan oppaan kehittämiseen, ole rohkeasti yhteydessä Mikaeliin tai Riikkaan.

Löydät sivustolta [franklygame.fi](http://franklygame.fi) aina uusimman version pelistä ja oppaasta.

#### Yhteystiedot:

[mikael.westman@ehyt.fi](mailto:mikael.westman@ehyt.fi)

[riikka.marttinen@ehyt.fi](mailto:riikka.marttinen@ehyt.fi)