



SAVONIA

OPINNÄYTETYÖ - AMMATTIKORKEAKOULUTUTKINTO
KULTTUURIALA

JALOMETALLITUOTE PELIN OHEISTUOTTEENA

Life counter elämälaskuri

TEKIJÄ: Eino Laitinen

Koulutusala Kulttuuriala	
Koulutusohjelma Muotoilun koulutusohjelma	
Työn tekijä(t) Eino Laitinen	
Työn nimi Jalometalli tuote pelin oheistuotteena - Life counter elämälaskuri	
Päiväys	Sivumäärä/Liitteet 28 / 2
Ohjaaja(t) Anna- Reetta Väänänen	
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t)	
Tiivistelmä <p>Opinnäytetyön aiheena oli suunnitella ja toteuttaa life counter (elämälaskuri) pelin oheistuote jalometallista. Tuotteen suunnittelun tavoitteena oli luoda tuote, joka olisi mahdollisimman helppo valmistaa ja jolla olisi mahdollisuudet olla kaupallisesti suurissa määrissä tuotettava.</p> <p>Opinnäytetyön taustana toimi mahdolliselle asiakas kohderyhmälle suunnattu kysely. Kyselyn tulosten pohjalta suunnitellun tuotteen tavoite oli olla mahdollisimman kaupallinen. Tuotteen pääasiallisena kohderyhmänä toimi Magic: The Gathering keräilykorttipelin pelaajat.</p> <p>Prosessin aikana perehdyttiin markkinoilla oleviin life counter (elämälaskuri) tuotteisiin. Työn seurauksena syntyi tuotteen pohja, jota hyödyntämällä pystyisi tuottamaan life counterin (elämälaskurin) jollaista ei tällä hetkellä löydy markkinoilta.</p>	
Avainsanat Life counter, elämälaskuri, koru, oheistuote, Magic: The Gathering	

Field of Study Culture			
Degree Programme Degree Programme in Design			
Author(s) Eino Laitinen			
Title of Thesis Precious metal product as games accessory- Life counter			
Date		Pages/Appendices	28 / 2
Supervisor(s) Anna- Reetta Väänänen			
Client Organisation /Partners			
<p>Abstract</p> <p>The subject of the thesis was to design and achieve life counter product as a games accessory using precious metal. Objective of designing this product was to create object that is easy to produce and has high commercial possibilities in big scale.</p> <p>As a back ground for this thesis a survey was used for gathering information from potential customer target groups. Based on the results of this survey a product was designed to be as commercial as possible. Main Target group for this product was Magic: The Gathering trading card game players.</p> <p>During this process research was conducted on what kind of life counter products are sold at the moment. As result of this research a base product that can be used to make life counter product was created, which kind there is not at the market at this moment.</p>			
<p>Keywords Life counter, jewellery, accessory, Magic: The Gathering</p>			

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	5
2	MAGIC: THE GATHERING	7
2.1	Life counter	8
3	KYSELY.....	9
3.1	Vastaukset	10
4	TUOTTEEN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS	16
4.1	Suunnitelu	16
4.2	Toteutus	19
5	POHDINTA.....	23
	LÄHTEET JA TUOTETUT AINEISTOT	25

1 JOHDANTO

Opinnäytetyössäni suunnittelen ja toteutan korttipeleissä käytettävän laskurin, jolla voi pitää kirjaa esimerkiksi elämäpisteistään Magic: The Gatheringissä, joka on yksi vanhimmista keräilykorttipeleistä. Pyrin tekemään tuotteesta monitoimisen yhdistämällä aiemmin mainitun kirjanpitämistoiminnon koruun tai koriste - esineeseen. Pyrin tuomaan tuotteelle lisäarvoa valmistamalla sen jalometallista, joka mahdollisesti luo tuotteelle keräilyllistä arvoa.

Tuotteen suunnittelun apuna käytän kyselyä, jonka jakamisessa hyödynnän kortti- ja lautapelejä myyviä liikkeitä sekä Magic: The Gathering pelaajien foorumeita. Kyselyllä pyrin selvittämään erityisesti Magic: The Gathering pelaajayhteisön ostotottumuksia sekä tuotteen ulkomuodon suunnittelussa hyödyllisiä asioita.

Tavoitteenani on toteuttaa tuote, joka on hyvännäköinen sekä käytännöllinen. Kirjanpitämisfunktion selkeys ja helppokäyttöisyys ovat erityisesti asioita, joihin pyrin keskittymään. Tavoitteenani on tehdä suunnittelemani tuotteesta mahdollisimman kaupallinen ja helposti valmistettava.

Prosessini pohjautuu mahdollisilta käyttäjiltä saatuun palautteeseen ja pyrin toteuttamaan tuotteen mahdollisimman käyttäjälähtöisesti. Prosessi etenee kyselystä vastausten purkamiseen ja siitä suunnitteluprosessiin ja tuotteen toteuttamiseen.

Kiinnostus tämän tuotteen suunnitteluun ja toteuttamiseen tulee omasta taustastani Magic: The Gathering korttipelin pelaajana. Kokemusta kyseisestä pelistä minulla on yli kymmenen vuoden ajalta vaihtelevalla aktiivisuusasteella. Life counterin (elämälaskurin) suunnittelun valitsin opinnäytetyökseni siksi, että en kokenut löytäväni itselleni sopivaa laskurituotetta jo olemassa olevien tuotteitten joukosta. Siinä missä olemassa olevat tuotteet suorittavat tehtävänsä hyvin, ne ovat kuitenkin tylsiä ja varsin halvan oloisia. Kuvakollaasissa 1. sivulla 6 esillä muutamia markkinoilla olevia life counter-malleja.



Kuvakollaasi 1. Verkkokaupoissa myytäviä life countereita. (Laitinen 2016)

Mielestäni jokainen ihminen haluaa ilmaista omaa itseään omistamiensa tuotteitten kautta ja Magic: The Gathering pelaajat eivät ole poikkeus. Kyseisen pelin pelaajat omaavatkin usein korttipakkoja, joista käy ilmi joitakin heidän luonteen piirteistään ja kiinnostuksen kohteista. Tämä tosin pätee vain vähemmän kilpailullisissa Magic: The Gathering pelimuodoissa, joissa pakan optimointi ei ole pääasiallista, vaan pelin pääpaino on enemmänkin hauskan pitämisessä kavereiden kanssa. Pelaajat, jotka optimoivat pakkaansa pyrkivät luomaan mahdollisimman kilpailullisen ja tehokkaan pakan, jonka tavoitteena on pärjätä turnauksissa mahdollisimman hyvin. Vähemmän kilpailulliset pelaajat voivat tuoda luonnettaan ja kiinnostuksen kohteitaan esille kasaamissaan pakoissa esimerkiksi kasaamalla pakastaan tribaalin. Tribaalilla tarkoitetaan pakkaa, jossa keskitytään kasaamaan pakka tietyn rodun eli olento tyyppin ympärille esimerkiksi vampyyrien tai haltioiden. Pakan luonnetta voidaan tuoda myös esille käyttämällä muita kortteja, jotka tukevat tribaali teemaa esimerkiksi vampyyri pakassa voi käyttää kortteja jotka ovat teemaltaan jotenkin vereen ja epäkuolleisiin liittyviä.

Siinä missä pakoista saa kasattua hyvinkin omannäköisensä, niin pelin oheistuotteiden osalta asia ei ole näin. Tämä pätee erityisesti life counter - tuotteisiin, jotka ovat pääasiassa massatuotettuja noppia. Tahdonkin luoda tuotteen, joka olisi käyttäjälleen henkilökohtaisempi kuin yleisesti käytössä olevat life counter - tuotteet.

2 MAGIC: THE GATHERING

BoardGameGeek sivuston mukaan Magic: The Gathering on keräilykorttipeli, jossa pelaaja ottaa planeswalkerin roolin. Planeswalkerit ovat Magic: The Gatheringin maailman mahtavimpia velhoja, jotka pystyvät matkustamaan multiversumin eri maailmojen välillä. Multiversumin ollessa kokoelma erilaisia maailmoja, jotka ovat osa Magic: The Gathering pelin fantasiamaailmaa ja tarinankerrontaa. Pelin kortit kuvastavat erilaisia taikoja, aseita, olentoja ja paikkoja, jotka löytyvät jostakin Magic: The Gathering peliin luodusta fantasiamaailmasta. Korteilla on erilaisia efektejä, joita hyödyntämällä pyritään saavuttamaan pelin voittotavoitteet. (BoardGameGeek 2016-4-12)

Pohjaten BoardGameGeekin Magic: The Gathering pelin esittelytekstiin, pelaajat voivat kasata pakkansa yli 17000 eri kortin valikoimasta. Pelin tavoitteena on saada vastustajan elämäpisteet nolleen tai saavuttaa jokin erityinen voittotavoite, esimerkiksi saada vastustaja tilanteeseen, jossa pelaajan pakassa ei ole enää kortteja nostettavaksi. Peliä pelataan yleensä kaksinpelinä. Pelistä on kuitenkin useita variantteja, joissa pelaajia on useampi kuin kaksi. (BoardGameGeek 2016-4-12)

Pelin virallinen pelimuoto on nimeltään standard. Kyseisessä pelimuodossa pelaajat kasaavat 60 kortin pakan ja 15 kortin sivupakan. Sivupakalla tarkoitetaan pakkaa, jonka kortteja voidaan käyttää 60 kortin pääpakan muokkaamiseen turnauksessa erien välillä. Standardissa pakan saa rakentaa vain kolmen uusimman pelin laajennuksen korteista. Kaikki Magic: The Gatheringin eri variantit käyttävät standardin perussääntöjä. Varianteissa säännöissä on erilaisia lisäyksiä ja rajoitteita, jotka muuttavat pelikokemusta.

Magic: The Gatheringin pelaajien määrää on erittäin vaikeaa arvioida. Pelillä on olemassa oma liigansa, mutta suurin osa pelaajista ei kuulu tähän. Liigaan rekisteröityneet pelaajat ovat niitä, jotka pelaavat peliä vakavissaan ja osa jopa ammattimaisesti, turnaus palkintorahojen toivossa. Liigassa pelaavia suurempi pelaajakunta on pelaajat, jotka pelaavat peliä ajankuluksi kavereidensa kanssa. Varsinaisia pelaaja lukuja on vaikea arvioida, koska pelaajista on mahdotonta pitää kirjaa. Magic: The Gathering tuotteiden myyntilukuihin pohjaten on kuitenkin luotu arvioita. The Guardianissa julkaistun Owen Duffyn kirjoittaman artikkelin mukaan pelaajia on yli 20 miljoonaa ja kortteja julkaistaan 11 eri kielellä. (Duffy 2015)

2.1 Life counter

MTG Salvation sivuston mukaan Life counter eli elämälaskuri on esine, jolla pidetään kirjaa elämänpisteistä. (MTG Salvation 2016-4-12) Magic: The Gatheringissä elämänpisteiden kirjalla pitäminen on tärkeä osa peliä, koska pelin tavoitteena on saada vastustajan elämänpisteet nolliin. Tähän pisteiden kirjaamiseen on olemassa useita erilaisia tuotteita. Yksinkertaisimmillaan life counter voi olla kynä ja paperi tai elämänpisteiden verran kolikoita tai muita esineitä. Tärkeintä life counterissa on selkeys. Molempien pelaajien tulee pystyä hahmottamaan helposti pisteiden määrä. Jokainen pelin pelaaja on velvoitettu ja vastuussa omien pisteidensä kirjalla pitamisestä. Näin ollen jokainen pelin pelaaja tarvitsee oman life counterinsa.

Spindown life counter on yleisin käytössä oleva life counter kynän ja paperin jälkeen. Esimerkkejä spin down nopista kuvassa 1. MTG Salvationin kuvauksen mukaan spindown counter on 20- sivuinen noppa, jossa numerot ovat normaalista 20- sivuisesta nopasta poiketen järjestyksessä, jossa numerot ovat järjestyksessä yhdestä kahteenkymmeneen. Järjestyksen tarkoituksena on helpottaa oikean luvun löytämistä. Normaalisissa 20- sivuisissa nopissa numerot ovat järjestyksessä 20+ 1 säännön mukaan. Tämän säännön mukaan nopan vastakkaisilla sivuilla olevien numeroiden summa on nopan sivujen määrä plus yksi. (MTG Salvation 2016-4-12)



Kuva 1. Spin down life countereita. (Trollandtoad)

3 KYSELY

Kyselyn toteutin Pirkko Anttilan kirjan Tutkiva toiminta ja ilmaisu, teos, tekeminen määrittelemän määrällisen kyselyn ja kyselytutkimuksen pohjalta. Kyselyn tavoitteena on hankkia tietoa, jota voidaan käsitellä numeroina. Käyttäen aineiston hankinta keinoina kyselyitä, kokeellisia menetelmiä yms. Anttila (2006, 175) selostaa. Käyttämäni kyselylomake on survey tyyppinen eli kyselytutkimus. Anttilan (2006, 182) mukaan kyseessä on tutkimus, jolla hankitaan aineistoa joka kuvaa laajojen joukkojen käsityksiä, mielipiteitä, asenteita yms. Kyselytutkimus kertoo, kuinka vastaajat suhtautuvat kulloinkin kyseessä olevaan asiaan. Kyselyt soveltuvat Anttilan (2006, 183) mukaan parhaiten tilanteiden, käytänteiden ja olosuhteiden kartoitukseen sekä vertailujen tekemiseen. Kyselyni pääasiallisen tavoitteen ollessa vertailtavan tiedon saaminen kyselytutkimus oli oikea vaihtoehto toteuttaa kysely.

Kysely koostui 19 kysymyksestä. Kysymykset oli jaettu kolmeen osaan. Ensimmäiset viisi kysymystä pyrkivät määrittämään pelaajien ikäjakaumaa, peliaktiivisuutta ja pelitottumuksia. Yhdeksän seuraavaa kysymystä määrittivät pelaajien ostokäyttäytymistä liittyen Magic: The Gathering tuotteisiin ja oheistuotteisiin. Keskittyen erityisesti life counter tuotteiden ostoon. Viimeiset viisi kysymystä määrittivät tuotteen muotoilussa hyödyllisiä seikkoja. (Liite 1.)

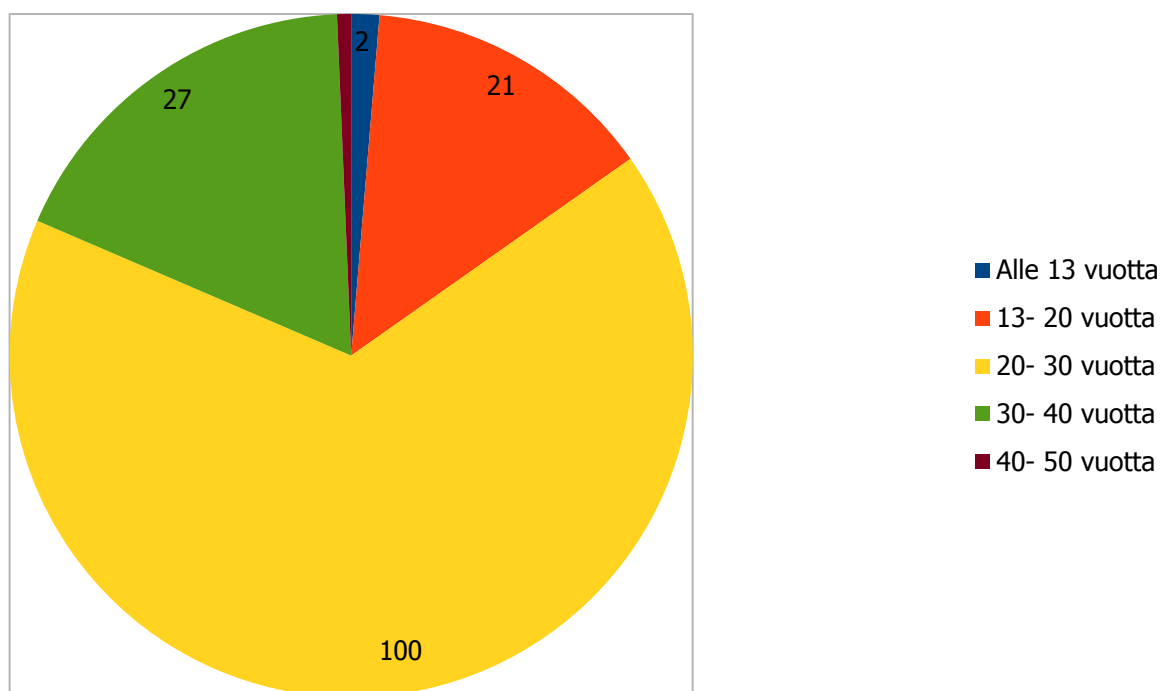
Kyselyn jakamiseen käytin kahta Magic: The Gathering kortteja ja oheistarvikkeita myyvää liikettä, jotka ystävällisesti jakoivat kyselyn linkin Facebook - ja Twitter - sivuillaan. Nämä liikkeet olivat Poromagia ja Fantasiapelit. Lisäksi laitoin kyselyn linkin mtgsuomi foorumille, joka on suomalaisille Magic: The Gathering pelaajille tarkoitettu keskustelualusta.

Aikavälillä 24.11.2015 – 28.12.2015 kyselyyn vastasi 152 henkilöä.

3.1 Vastaukset

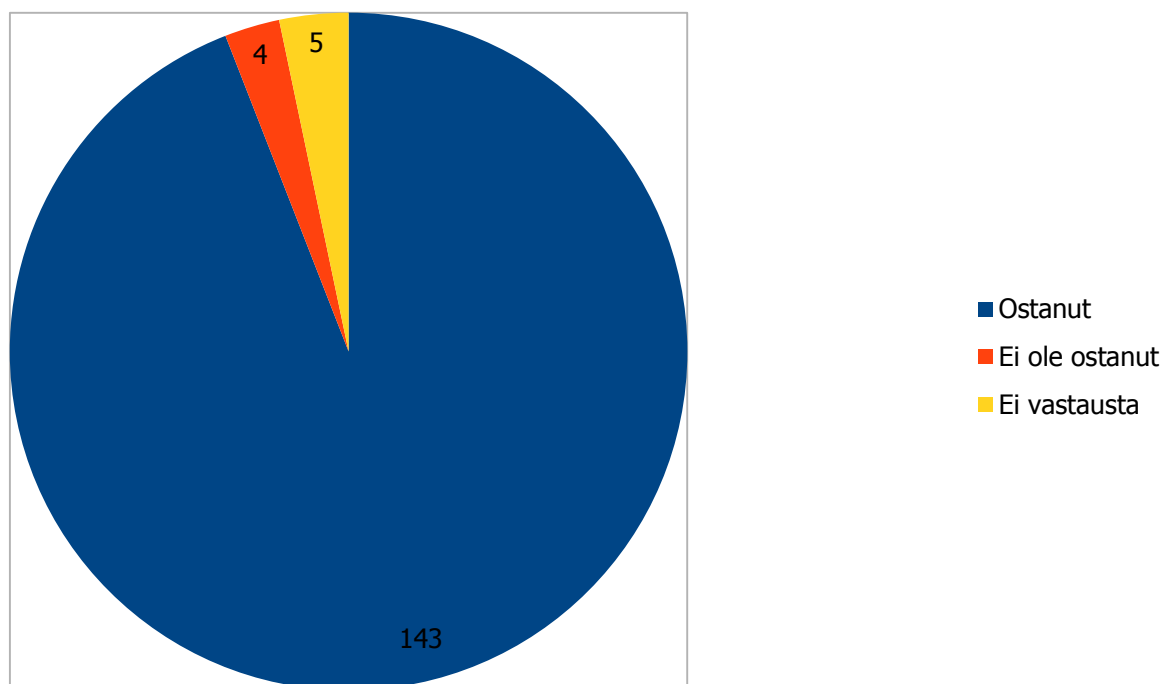
Kyselyn tulokset olivat pitkälti sitä, mitä minä odotonkin. Olen harrastanut Magic: The Gatheringin pelaamista useita vuosia ja näin ollen olen melko hyvin perillä pelaajien yleisestä ikäjakaumasta ja useista muista kyselyn määrittämistä asioista. Suuria yllätyksiä minkään kysymyksen osalta ei tullut.

Ikäjakauma kyselyyn vastanneiden kesken oli odotettavissa. Suurin ryhmä vastanneiden keskuudessa oli 20- 30 - vuotiaat. (Kuvio 1.) Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että suurin osa pelaajista on opiskelijoita tai nuoria aikuisia, joilla on vakituisen työskentelyn alkamisen seurauksena ylimääräistä rahaa harrastuksiin. Lisäksi kyseinen ikä on sellainen, jossa peliä jo nuorempana pelanneet palaavat usein pelin pariin.



Kuvio 1. Kyselyyn vastanneiden ikäjakauma. (Laitinen 2016)

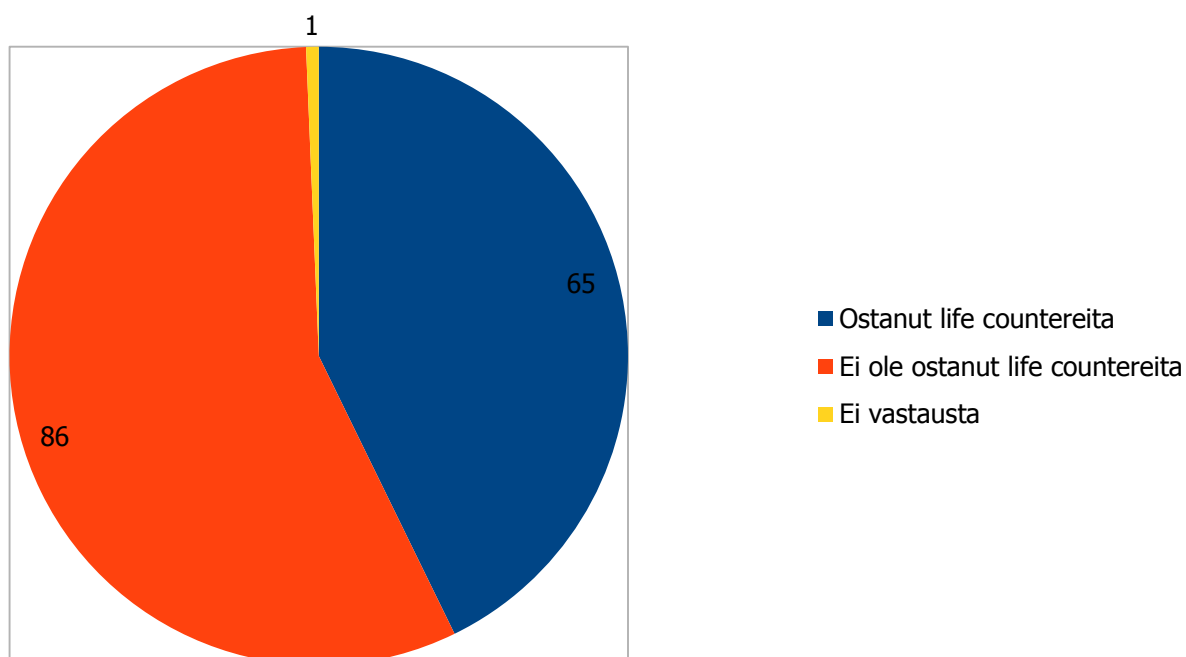
Kysymyksenä oletko ostanut oheistuotteita Magic: The Gatheringiin liittyen oli melko turha tavallaan. Suurin osa pelaajista ostaa vähintäänkin korttisuojat ja korttilaatikon, jotka ovat oheistuote. Korttisuojien ja laatikon voidaan kuitenkin väittää myös olevan pakollinen tuote korttien kunnan säilyttämisen vuoksi. Korttien kunnan säilyttämiseen ja kuljettamiseen tarkoitettujen tuotteiden takia melkein kaikki kyselyyn vastanneet ovat ostaneet oheistuotteita. (Kuvio 2.) Muita ostettuja oheistuotteita olivat muun muassa nopat ja pelimatot.



Kuvio 2. Oheistuotteita ostaneiden määrä. (Laitinen 2016)

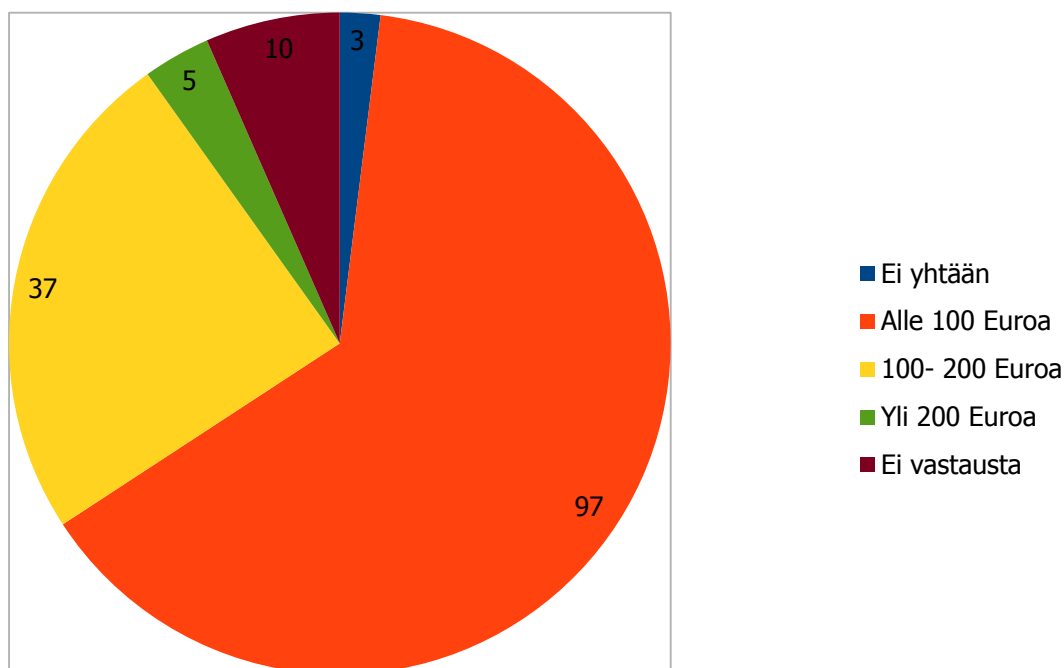
Life countereita ostaneiden määrä oli hieman matalampi, kuin mitä odotin. (Kuvio 3. sivu 12) Kysymyksenä tämä on myös tavallaan vaikea. Monet pelaajista on ostanut fat pack pakkauksia, jotka sisältävät pahvisen säilytysrasian, spindownin ja useita 15 kortin booster korttipakkauksia tai event deck pakkauksia, jotka sisältävät spindownin, 60 kortin turnaus valmiin korttipakan ja 15 kortin sivupakan. Näiden pakkausten sisältöön kuuluu siis spindown - mallinen life counter. Uskonkin, että osa vastanneista ei ole laskenut näistä tuotepakkauksista saatuja life countereita ostetuiksi, koska kyseisissä pakkauksissa life counter ei ole pääasia. Toisaalta tämä tarkoittaa myös sitä, että todennäköisesti osa vastanneista on laskenut juurikin nämä life counterit ostetuiksi ja ostaneiden määrä ei vastaa

erillisesti life countereita ostaneiden määrää. Tämä kysymys olisi vaatinut tarkennuksen, jolla olisi kartoitettu varta vasten life countereita ostaneiden määrää.



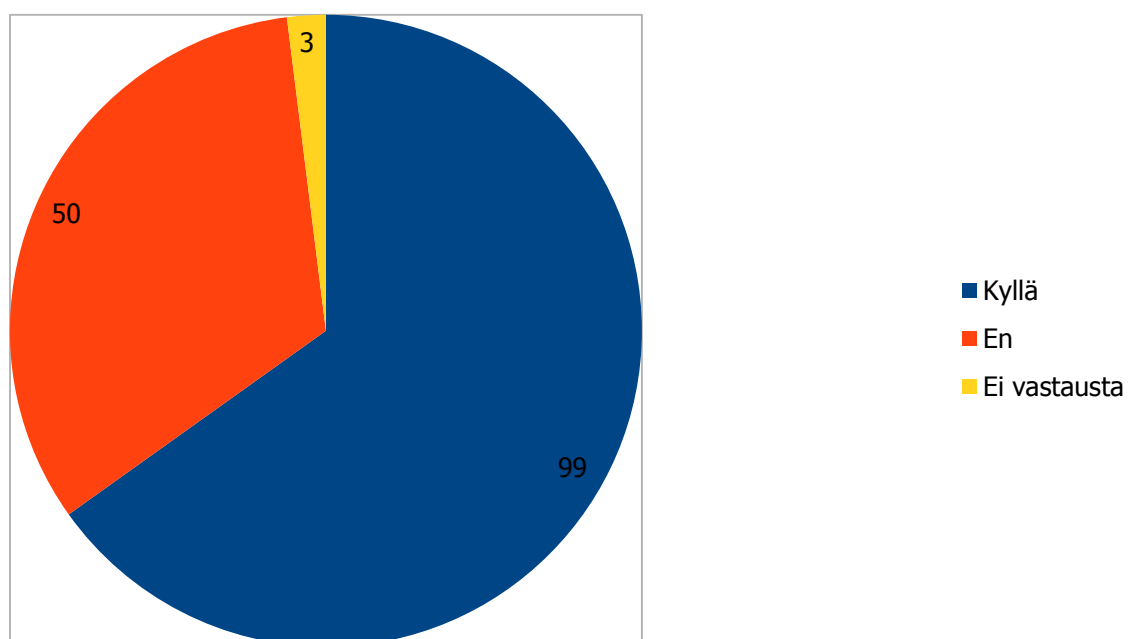
Kuvio 3. Life counter tuotteita ostaneiden määrä. (Laitinen 2016)

Suurin osa vastanneista käytti alle 100 euroa vuodessa oheistuotteisiin. (kuvio 4. sivu13) Toiseksi suurin ryhmä vastanneiden keskuudessa oli 100- 200 euroa vuodessa käyttäneet. (kuvio 4. sivu13) Todennäköisesti suurin rahan käyttökohde on korttisuojat. Suosituimpien korttisuojien hinnat Suomessa ovat kymmenen euron luokkaa sadalta kappaleelta. Tämä tarkoittaa sitä, että kymmenellä eurolla suojaa yhden pakan kortteja. Monet pelaajat kasaavat useita pakkoja vuodessa ja näin ollen ostavat useita korttisuojapakkauksia. Muiden oheistuotteiden määrä käytetystä rahamäärästä on todennäköisesti melko pieni verrattuna korttisuojiin käytettyyn rahamäärään.



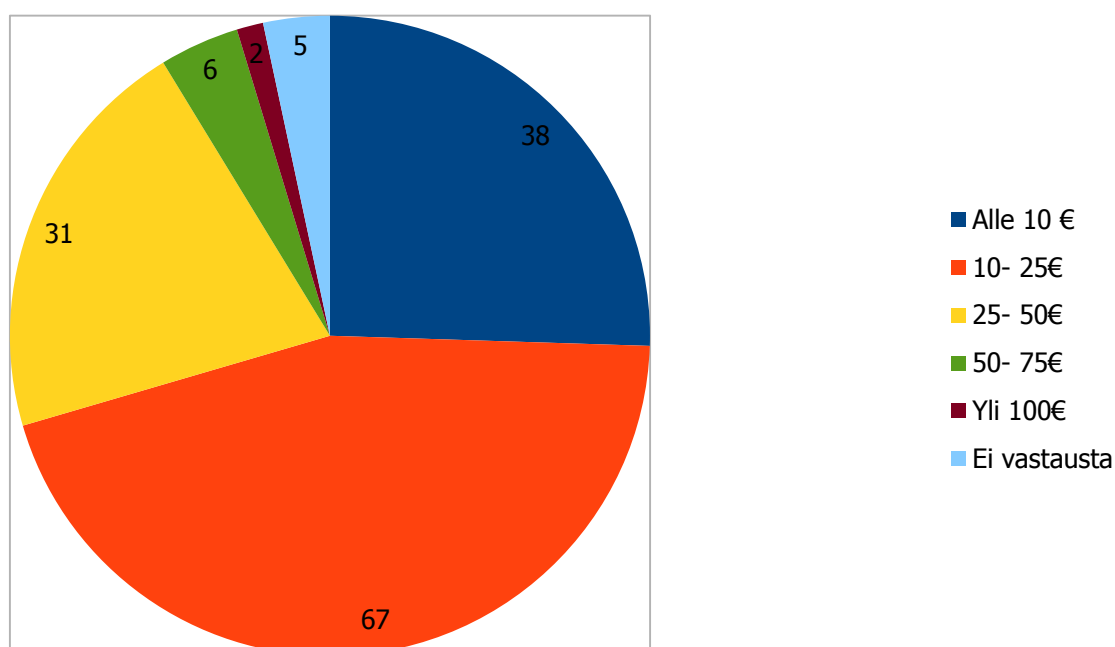
Kuvio 4. Mtg oheistuotteisiin vuodessa käytetty raha määrä. (Laitinen 2016)

Suurin osa vastaajista olisi valmis ostamaan hopeisen life counterin. (kuvio 5.) Vastausten pohjalta hopeisella life counterilla olisi kysyntää. Tämän kysymyksen vastaukset ovat kuitenkin ristiriidassa tätä kysymystä seuranneen kysymyksen vastausten kanssa.



Kuvio 5. Ostaisitko hopeista life counteria. (2016)

Kyselyyn vastanneilla ei selvästikään ole ollut käsitystä hopea tuotteiden hintojen suhteen. Tämä näkyy selkeästi alhaisista hinnoista, joita vastanneet olisivat valmiit maksamaan hopeisesta life counterista. Suurin osa vastaajista olisi valmis maksamaan 10- 25 euroa hopeisesta life counterista. (Kuvio 6.) Tämä hinta saattaisikin olla sopiva massatuotetulle yksinkertaiselle raudasta tai muusta metallista valmistetusta tuotteesta, mutta hopeisen tuotteen kohdalla tämä hinta olisi aivan liian alhainen. Seuraavaksi suurin ryhmä oli alle 10 euroa maksavat. (Kuvio 6.) Uskon että suuri osa tästä ryhmästä on henkilöitä, jotka vastasivat aiempaan kysymykseen hopeisen life counterin ostamisesta kielteisesti. Kolmas huomattava ryhmä vastanneiden keskuudessa olivat 25- 50 euroa maksavat. (Kuvio 6.) Mielestäni tämäkin hinta olisi muusta metallista kuin hopeasta tuotetulle esineelle sopiva hinta.



Kuvio 6. Paljonko olisit valmis maksamaan hopeisesta life counterista. (2016)

Kysymysten, joiden tarkoituksena oli kartoittaa tuotteen suunnittelussa hyödyllisiä seikkoja, vastaukset olivat erittäin hajanaisia. Näin ollen päädyin hylkäämään näiden kysymysten vastaukset apuna tuotteen muotoilussa. Vastausten hajanaisuus vaikutti myös ajatuksen syntymiseen pohjasta, jonka avulla pystyisi luomaan useita erilaisia malleja.

Kysymykset kartoittivat muun muassa sitä, minkä värisellä pakalla vastaajat pelaavat. Vastaukset jakautuivat melko tasaisesti kaikkien viiden Magic: The Gathering pelin värin suhteen. Värejä jotka kuvastavat eri maatyyppejä ovat punainen, valkoinen, sininen, vihreä

ja musta, jotka kuvastavat maatyyppejä vuori, niityt, saaret, metsät ja suot. Näiden yksi väristen vastausten lisäksi värejä voi yhdistää, esimerkiksi kasaamalla pakan sinisistä ja vihreistä korteista, jolloin pakkaa kutsutaan multi coloriksi. Multi color pakkojen olemassaolo hajautti vastauksia entisestään. Näin ollen hylkäsin maa kohtaisen väreihin pohjautuvan teeman.

Liäksi kysymykset kartoittivat, sitä kuka on vastaajien mielestä paras korttien kuvittaja ja mikä on hienoin kortin kuvitus. Näissä kysymyksissä nousi esille kaksi taiteilijaa, joiden kuvituksista pidettiin erityisesti. Taiteilijat olivat John Avon ja Terese Nielsen. John Avonin kohdalla kuvituksien käyttäminen olisi ollut hyvin vaikeaa, koska Avon tunnetaan erityisesti maa korttien kuvittajana. (Esimerkkinä Avonin taiteesta on kuva 2.) Näiden maisemakuvien käyttäminen lähteenä tuotteen suunnittelussa olisi ollut erittäin vaikeaa. Terese Nielsenin kohdalla hänen käyttämänsä muotokieli, jossa on erittäin paljon art nouveau vaikutteita, muodostui ongelmaksi. Mielestäni tämä muotokieli ei sopisi tuotteeseen, jonka pääasiallinen asiakaskunta on miehet. Kuvassa 3. esillä yksi Nielsenin tekemistä kuvituksista.



Kuva 2. Unhinged swamp (Avon)



Kuva 3. Silver coat. (Nielsen)

4 TUOTTEEN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS

Tuotteen suunnittelu ja toteutus olivat prosessina melko suoraviivainen ja selkeä alusta lähtien. Minulla oli selkeä käsitys, siitä miten minun pitäisi toimia saavuttaakseni haluamani lopputulos. Olin suunnitellut prosessin kulun etukäteen, jonka seurauksena minun ei tarvinnut kuin hankkia tietoa ja soveltaa sitä suunnittelemaani prosessin kulkuun ja tuotteen toteuttamiseen.

4.1 Suunnitelu

Tuotteen suunnittelun aloitin keräämällä tietoa siitä, minkälaisia life counter tuotteita on jo markkinoilla. Kyseisiä tuotteita ovat esimerkiksi spindown, scrye counter ja double-wheeled counter. Esimerkkejä kyseisistä tuotteista kollaasissa 1. Tuotteisiin tutustuttuani aloin suunnitella omanlaistani life counteria. Päätin tehdä tuotteesta monitoimisen; tuotteen joka toimii pelin ulkopuolella koruna ja pelissä hoitaa tehtävänsä laskurina. Koru funktion tavoitteena oli tehdä tuotteesta tämän hetkisistä myynnissä olevista tuotteista poikkeava ja keräilyllisesti arvokkaampi tuote.



Kuvakollaasi 1. Verkkokaupoissa myytäviä lifecountereita. (Laitinen 2016)

Tuotteen muotoilun avuksi loin kyselyn, jota voisin käyttää apuna teemojen ja tyylin löytämisessä. Kyselyn vastaukset olivat kuitenkin hyvin hajanaiset, muotoilun avuksi luotujen kysymysten osalta. Näin ollen päädyin ajatukseen luoda pohja, jota voisi käyttää useiden erilaisten mallien luontiin. Näenkin tuotteen suurimman potentiaalini olevan lisensoinnissa. Lisensoimalla tuotteen jollekin yritykselle, jolla on oikeudet käyttää Magic: the Gatheringin tuotemerkin alla olevia symboleita ja taidetta olisi paras vaihtoehto.

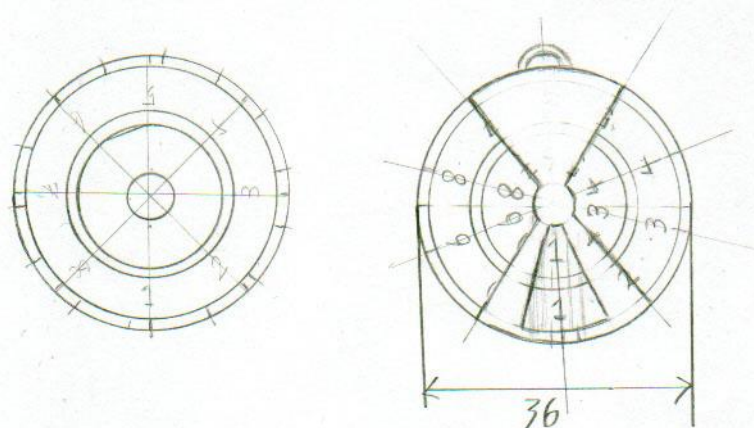
Kyselyn tulosten pohjalta hopeisella life counterilla olisi kuitenkin kiinnostusta ja mahdollinen ostajakunta olemassa.

Aloittaessani tuotteen luonnostelun minulla oli jo valmiiksi melko selkeä kuva siitä minkälainen tuotteen tulisi olla rakenteeltaan. Kuvassa 4. näet kaksi mallia joiden väliltä valitsin, sen millaista tuotetta aloin viemään eteenpäin. Vasemmanpuoleinen tuote olisi ollut koriste - esinemäinen. Tuotteessa olisi ollut keskellä patsas osa, joka asettuisi numerolevyn päälle. Tällaisia tuotteita löytyy kuitenkin jo markkinoilta. Oikeanpuoleinen piirros esittää tuotetta, jollaista aloin tekemään, eli riipusta, johon on yhdistetty life counter.



Kuva 4. Luonnos malleista (Laitinen 2016)

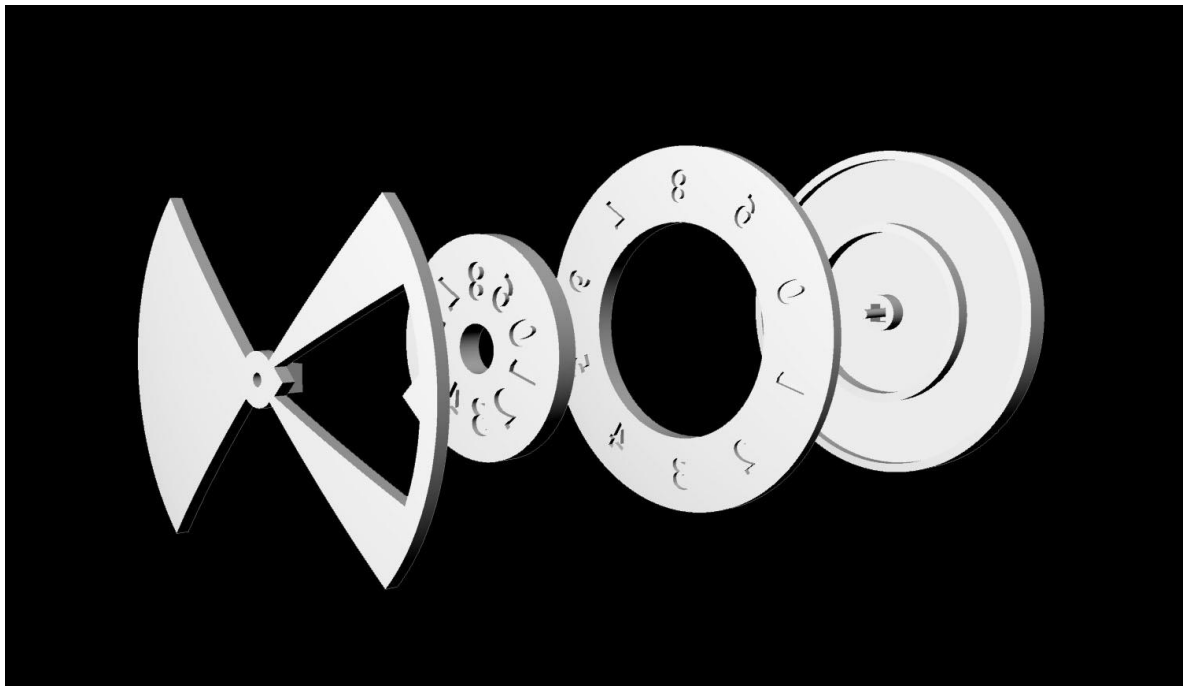
Valittuani tuotteen mallin, tein tuotteesta luonnoksen, josta käy ilmi tuotteen koko ja life counter puolen ulkonäkö ja osat kuvan 5. osoittamalla tavalla. Valitsin tuotteen kooksi 36 millimetriä halkaisijaltaan. Kokona tämä on mielestäni sopiva, koska tässä mittakaavassa numero kiekkojen koko pystyi helposti olemaan 5 - 8 millimetriä leveydeltään ja kiekkojen väliin jäi tarpeeksi tilaa kiekot erottaville väliseinille, joiden päälle osoitinlevy asettuu. Lisäksi keskiosaan jäi tarpeeksi tilaa tapille, joka pitää tuotteen kasassa.



Kuva 5. Luonnos life counter puolesta (Laitinen 2016)

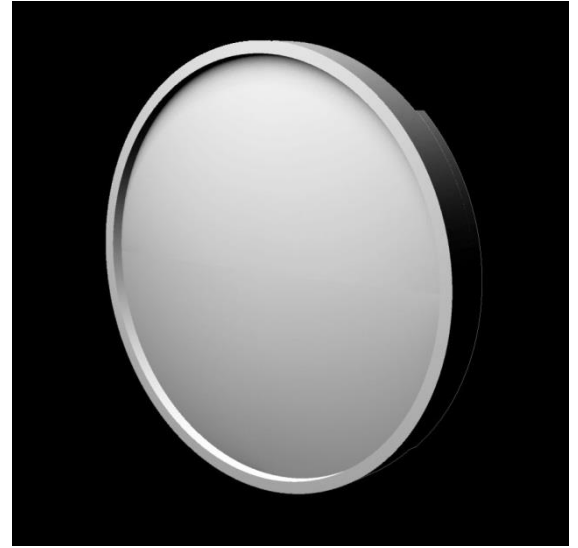
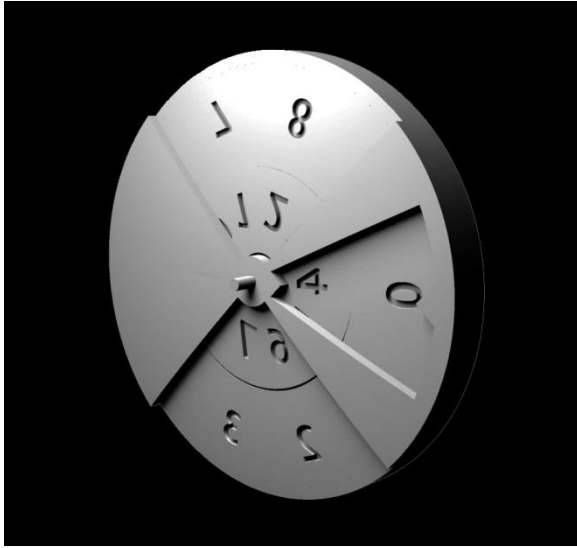
Liitteessä 2. näet luonnoksia, joita tein tuotteen koru puolelle, ennen kuin päädyin hylkäämään nämä luonnokset ja tekemään pelkän pohjan, jonka avulla pystyisi helposti tekemään useita erilaisia malleja.

Päädyin siis suunnittelemaan riipuksen, jonka toinen puoli on koru (Kuva 8.) ja toinen life counter. (Kuva 7.) Tuotteen life counter puoli koostuu kahdesta kiekosta, joista löytyy numerot. Nämä kiekot pistetään pohjaan, jossa on kiekkojen kokoiset urat, joissa kiekot pääsevät pyörimään. Kiekot asettuvat uriin, jossa niitä pitää paikoillaan kiekkojen päälle tuleva osoitinlevy. Kuvan 6. osoittamalla tavalla.



Kuva 6. Life counterin osat (Laitinen 2016)

Osoittimen kiinnitys pohjaan kiekkojen päälle tapahtuu niittaamalla. Kasattuna life counter on sivulla 19 olevan kuvan 7. mukainen life counter puoleltaan. Life counter puolen vastapuolelle tein yksin kertaistesti kaarevan pinnan ilman mitään kuviointia, kuten sivulla 19 olevasta kuvasta 8. käy ilmi. Koru puolella on myös reunus, jonka ansiosta esine pysyy pöydälle asetettuna vaakatasossa.



Kuva 7. Life counter puoli (Laitinen 2016) Kuva 8. Life counter koru puoli. (Laitinen 2016)

4.2 Toteutus

Tuotteen toteuttamiseen käytin Rhinoceros 3D - mallinus ohjelmaa. Tein tuotteesta mallin, jonka lähetin Saarikorpi Oy:lle printattavaksi ja valettavaksi. Tuotteen 3D - printtaamisen ja valamisen ulkoistin saadakseni mahdollisimman mittatarkat osat. Koululla käytössä olevat vahan jyrsintämahdollisuudet ovat erittäin rajalliset, valu kelpoisen vahan työstötapojen rajoituksessa Roland jyrsintään ja EOS 3D - tulostamiseen. Näin ollen näin parhaaksi mahdolliseksi vaihtoehdoksi vahojen tekemisen koulun ulkopuolella. Tämän seurauksena päädyin myös saman tien valamaan tuotteen hopeaan printtauspalvelun tarjoavalla taholla.

Valu vaiheessa tapahtui kuitenkin virhe, jonka seurauksena valuprosessi pitkittyi. Tämä johtui siitä, että valupuuta kasattaessa valaja teki virheen, jonka seurauksena vahat jouduttiin tekemään uudestaan. Näin ollen tuotteen osien valamiseen tuli viive, jonka seurauksena tuotteen osat eivät saapuneet minulle sovituksessa ajassa. Tämä aiheutti työn valmistumisen kannalta pienen viiveen.

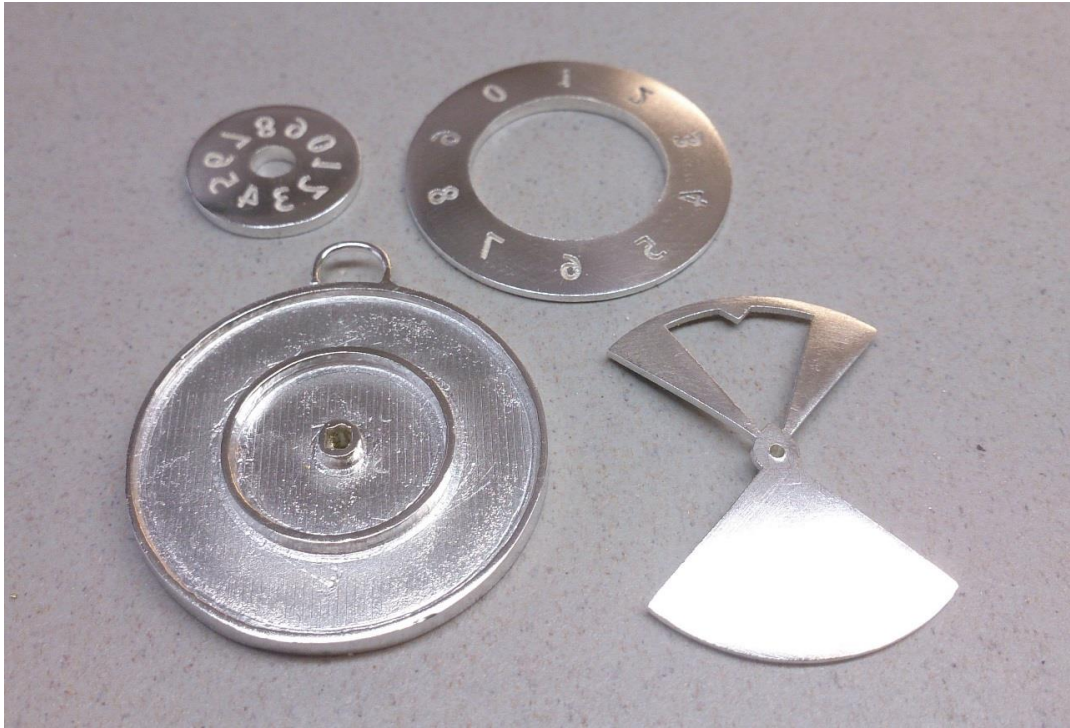
Saatuani valetut osat huomasin, että jossain vaiheessa on sattunut toinen virhe. Numero kiekkojen numerot olivat väärinpäin, kuten sivulla 20 olevasta kuvasta 9. käy ilmi. Jossain vaiheessa valuprosessia osat ovat siis peilautuneet.



Kuva 9. Valusta tulleet osat. (Laitinen 2016)

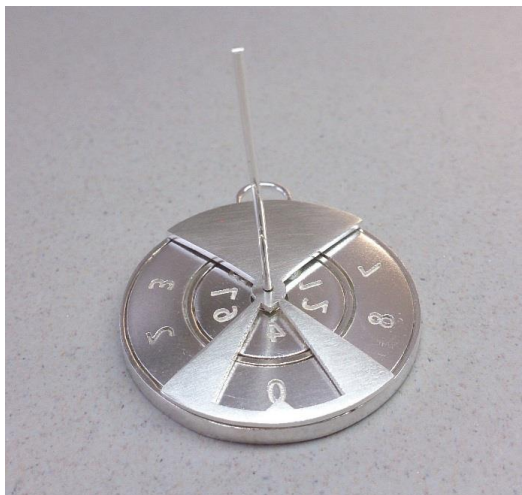
Vaikka kyseessä onkin huomattava virhe ja myyntiin menevässä tuotteessa tämä olisi virhe, joka tulisi ehdottomasti korjata, niin mielestäni mallikappaleen kohdalla, joka ei päädy asiakkaiden nähtäväksi tämä ei ole suuri ongelma. Numeroiden väärinpäin olemisesta huolimatta tuotteen idea ja toiminta käyvät ilmi aivan samalla tavalla kuin oikein päin valetusta tuotteestakin.

Aloitin tuotteen kasaamisen poistamalla valukanavat ja siistimällä osien pintoja. Kuten sivulla 21 olevasta kuvasta 10. käy ilmi. En halunnut tuotteeseen kiiltäviä pintoja, koska kyseessä on esine, jota käyttäjän täytyy kosketella pyörittääkseen tuotteessa olevia kiekkoja. Näin ollen kiiltävät pinnat näyttäisivät lyhyenkin käytön jälkeen ikävän likaisilta. Vaikka mattapinnat likaantuvatkin käytön seurauksena, niin likaantuminen ei näy yhtä nopeasti ja selkeästi kuin peili kiiltävien pintojen kanssa näkyisi. Lisäksi tuote asetetaan pelatessa pöydälle, jonka seurauksena on mahdollista, että tuotteeseen syntyisi naarmuja. Mattapinnat ovat naarmuuntumisen kannaltakin kestävämpiä kuin kiiltävät pinnat.



Kuva 10. Siistityt osat. (Laitinen 2016)

Suunnittelemani tappi kiinnitys ei selvinnyt valusta, joten päädyin toteuttamaan tuotteen kasaamisen alkuperäisistä suunnitelmista poikkeavalla tavalla. Porasin tausta osan läpi reiän, jonka läpi laitoin yksi millisestä langasta tehdyn tapin kuvan 11. osoittamalla tavalla. Sovitettuani osat yhteen leikkasin tapin sopivaan mittaan ja taoin sen vasaralla kiinni, jolloin kuvan 12. mukaisesti tappi menee samaan tasoon osoitinlevyn pinnan kanssa. Sivulla 22 olevassa kuvassa 13. näkyy miltä koru puolella oleva tapin kanta näyttää. Koska tapin valaminen ei onnistu, voisi erillistä tappia käyttää hyödyksi tuotteen korusuunnitelmassa. Tekemällä tapin kannasta sellaisen, että se on jokin symboli tai muu kuvio, sitä voisi hyödyntää tuotteen koristelussa.



Kuva 11. Osien sovitus (Laitinen 2016)



Kuva 12. Kasattu tuote (Laitinen 2016)



Kuva 13. Kasattu tuote koru puoli (Laitinen 2016)

Sovitettuani osat yhteen ja niitattuani ne kiinni tuote oli melko pitkälti valmis. Tein vielä hienosäätöä ja pintojen käsittelyä. Huomasin että osoitinlevy tuli liian tiukasta kiekkojen päälle, mikäli sen painoi aivan kiinni kiekkojen välisiin väliseiniin. Tämän seurauksena minun täytyi longistaa osoitinlevyä hieman irti seinämistä saadakseni kiekot pyörimään vapaammin. En näe tätä ongelmana. Tuote ei ole tuotanto valmis. Se vaatisi huomattavasti tuotekehitystä ollakseen sarjassa valmistettava. Osia tulisi muokata. Yksi muokkauksen kohde olisi tehdä väliseinistä korkeammat, jolloin osoitinlevyn voisi painaa niihin kiinni. Lisäksi kiekot vaatisivat jonkin laisia uria tai kahoumia, jotka helpottaisivat kiekkojen pyörittämistä. Kuvassa 14. tämän hetkinen tuote valmiina.



Kuva 14. Valmis tuote. (Laitinen 2016)

5 POHDINTA

Näen suunnittelemani tuotteella olevan kaupallisia mahdollisuuksia. Mikäli Magic: The Gathering oheistuotteita valmistava yritys ottaisi tuotteen valikoimaansa ja käyttäisi lisensoituja Magic: The Gatheringin omistuksessa olevia symboleita ja taidetta tuotteen koru puolella, näin tuote saisi selkeän kytköksen Magic: The Gathering peliin. Tuote voisi myydä jo ihan sen takia, että markkinoilta ei löydy vastaavaa. Tuotteen voisi toteuttaa teräksestä, mikäli sitä pyrittäisiin myymään suuremmille käyttäjäryhmille. Näin tuotteen hinta saataisiin mahdollisesti alemmaksi kuin hopeasta valmistetun tuotteen hinta tulisi olemaan. Mikäli tuote valmistettaisiin hopeasta tai muusta jalometallista, tuote saisi tietyn keräilyllisen arvon, jota teräksestä valmistetulla tuotteella ei olisi. Materiaalin ollessa hopea tämä tarkoittaisi tietenkin korkeampaa hintaa ja näin ollen matalampia kappalemyyntimääriä.

Tuote vaatisi huomattavaa jatko tuotekehitystä ollakseen sarjassa valmistettava ja kaupallisesti tuotettavissa. Tuotteen osat vaatisivat uudestaan suunnittelua helpomman kasaamisen saavuttamiseksi. Lisäksi tuotteen käyttämisen helpottamiseksi erityisesti kiekkojen muotoilua tulisi muuttaa. Muutos voisi olla esimerkiksi urien tai kohoumien lisääminen, jolloin kiekkoista saisi paremman otteen. Kiekkojen välisiä seiniä tulisi korottaa, jolloin osoitinlevyn voisi asettaa aivan kiinni seinämiin ilman, että se rajoittaisi kiekkojen pyörimistä.

Jos minä alkaisin valmistamaan tuotetta itse käsityönä ja myymään sitä verkkokaupassa, tuotteella ei todennäköisesti olisi kovinkaan suurta menekkiä. Pohjaten kyselyn vastauksiin siitä, kuinka paljon vastaajat olivat valmiita maksamaan hopeisesta life counterista. Pienessä mittakaavassa valmistettaessa tuotteen hinnasta tulisi todennäköisesti niin korkea, että se vaikuttaisi tuotteen mahdollisten asiakkaiden määrään erittäin rajaavasti. Lisäksi näen Magic: The Gathering tuotemerkin alaisten symboleitten ja taiteen käyttämisen olevan tärkeä osa ja arvokas resurssi, jolla tuotteelle luotaisiin yhteys Magic: The Gathering pelaajakuntaan. Vaikkakin käsityönä valmistetulla tuotteella saattaisi ollakin suurempi keräilyllinen arvo, se ei kuitenkaan riittäisi suurimmalle osalle pelaajista syyksi käyttää huomattavia raha määriä tuotteeseen, jonka hoitaman funktion pystyy täyttämään myös erittäin halvalla tuotteella.

Suunnittelemani tuote yhdistää mielestäni hyvin tuotteen, jolla on keräilyllistä arvoa ja tuotteen joka täyttää funktion, tässä tapauksessa life counter toiminnon. Tuotteen tulisi tosin olla laadukkaammin valmistettu, jotta keräilyllinen arvo tulisi esille selkeämmin. Lisäksi tuotteen saatavuuden pitäisi olla rajatumpi kuin muilla life counter tuotteilla. Noin 37 prosenttia kyselyyni vastanneista olisi valmis maksamaan 100- 200 euroa hopeisesta life counter tuotteesta. Mikäli tämä prosentti osuus skaalautuu koko maailman mittakaavassa samoin, niin ottaen huomioon, sen että maailmassa on yli 20 miljoonaa Magic: the Gathering pelaajaa tuotteellani olisi hyvän kokoiset markkinat. Lisäksi pohjaten kyselyni vastauksiin yli 200 euroa maksavat henkilöt olivat noin 2 prosentin kokoinen ryhmä. 20 miljoonan pelaajan joukosta tämäkin tarkoittaisi jo 400 000 mahdollista asiakasta. Saavuttaakseen maailman laajuiset markkinat tuote tulisi lisensoida jollekin yritykselle joka pystyisi valmistamaan sitä suuressa mittakaavassa isoja tuote määriä.

Opinnäytetyön toteuttaminen oli mielenkiintoinen projekti. Eteenkin, kun aihe oli itseäni kiinnostava ja toivon mukaan ammatillisen tulevaisuuteni kannalta hyödyllinen. Koen oppineeni uusia asioita prosessin aikana. Opinnäytetyöni toteuttaminen venyi pitemmälle ajalle kuin mitä olin aluksi suunnitellut. Koen saaneeni kuitenkin tästä aikataulujen luistamisesta kokemusta, jonka avulla pystyn tulevaisuudessa kiertämään ongelmia, joiden seurauksena työn toteuttaminen venyi pitemmälle kuin oli tarkoitus. Lopullinen tuote on mielestäni hyvä ja täyttää sille asettamani tavoitteet. Konseptin ollessa hyvä, mutta jatko kehitystä vaativa.

LÄHTEET JA TUOTETUT AINEISTOT

BoardGameGeek [<https://boardgamegeek.com/boardgame/463/magic-gathering>] 2016 -4-12

DUFFY, Owen 2015, The Guardian

[<https://www.theguardian.com/technology/2015/jul/10/magic-the-gathering-pop-culture-hit-where-next>] 2016-4-18

MTG Salvation [http://mtgsalvation.gamepedia.com/Life_counter] 2016-4-12

Kysely[<https://docs.google.com/forms/d/1hGn21pRh51L4fOFoQR5IprxFHfiyAAqasiYowVRAFoo/viewform>] 2016-4-12

ANTTILA, Pirkko 2006. Tutkiva toiminta ja ilmaisu, teos, tekeminen. AKATIIMI Oy, Hamina.

Kuvakollaasi 1. LAITINEN, Eino 2016. Verkkokaupoissa myytäviä life countereita. [digikuva.] Tekijän omat sähköiset arkistot.

Kuva 1. Trollandtoad. Spin down life countereita. [digikuva.]

[[http://940ee6dce6677fa01d25-](http://940ee6dce6677fa01d25-0f55c9129972ac85d6b1f4e703468e6b.r99.cf2.rackcdn.com/products/pictures/1053715.jpg)

[0f55c9129972ac85d6b1f4e703468e6b.r99.cf2.rackcdn.com/products/pictures/1053715.jpg](http://940ee6dce6677fa01d25-0f55c9129972ac85d6b1f4e703468e6b.r99.cf2.rackcdn.com/products/pictures/1053715.jpg)]

Verkkojulkaisu

Kuva 2. AVON, John. Unhinged swamp. [digikuva.] [<http://www.johnavon.com/fantasy-art/search.shtml?photosearch=Swamps%20and%20Wastelands&photodisplay=19>]

Verkkojulkaisu

Kuva 3. NIELSEN, Terese. Silver coat. [digikuva.]

[http://www.tnielsen.com/Portfolio_Favorites.php] Verkkojulkaisu

Kuva 4. LAITINEN, Eino 2016. Luonnos malleista. [digikuva.] Tekijän omat sähköiset arkistot.

Kuva 5. LAITINEN, Eino 2016. Luonnos life counter puolesta. [digikuva.] Tekijän omat sähköiset arkistot.

Kuva 6. LAITINEN, Eino 2016. Life counterin osat. [digikuva.] Tekijän omat sähköiset arkistot.

Kuva 7. LAITINEN, Eino 2016. Life counter puoli. [digikuva.] Tekijän omat sähköiset arkistot.

Kuva 8. LAITINEN, Eino 2016. Life counter koru puoli. [digikuva.] Tekijän omat sähköiset arkistot.

Kuva 9. LAITINEN, Eino 2016. Valusta tulleet osat. [digikuva.] Tekijän omat sähköiset arkistot.

Kuva 10. LAITINEN, Eino 2016. Siistityt osat. [digikuva.] Tekijän omat sähköiset arkistot.

Kuva 11. LAITINEN, Eino 2016. Osien sovitus. [digikuva.] Tekijän omat sähköiset arkistot.

Kuva 12. LAITINEN, Eino 2016. Kasattu tuote. [digikuva.] Tekijän omat sähköiset arkistot.

Kuva 13. LAITINEN, Eino 2016. Kasattu tuote koru puoli. [digikuva.] Tekijän omat sähköiset arkistot.

Kuva 14. LAITINEN, Eino 2016. Valmis tuote. [digikuva.] Tekijän omat sähköiset arkistot.

Kuvio 1. LAITINEN, Eino 2016, Kyselyyn vastanneiden ikäjakauma. Tekijän omat sähköiset arkistot.

Kuvio 2. LAITINEN, Eino 2016, Oheistuotteita ostaneiden määrä. Tekijän omat sähköiset arkistot.

Kuvio 3. LAITINEN, Eino 2016, Life counter tuotteita ostaneiden määrä. Tekijän omat sähköiset arkistot.

Kuvio 4. LAITINEN, Eino 2016, Mtg oheistuotteisiin vuodessa käytetty raha määrä. Tekijän omat sähköiset arkistot.

Kuvio 5. LAITINEN, Eino 2016, Ostaisitko hopeista life counteria. Tekijän omat sähköiset arkistot.

Kuvio 6. LAITINEN, Eino 2016, Paljonko olisit valmis maksamaan hopeisesta life counterista. Tekijän omat sähköiset arkistot.

Liite 1. Kysely

Opinnäytetyöni aiheena on jalometallituote pelin oheistuotteena. Tavoitteenani on suunnitella ja toteuttaa hopeinen life counter, jota voi käyttää esimerkiksi Magic: The Gatheringiä pelatessa. Kyselyn vastaukset auttavat opinnäytetyöni suunnittelussa ja lopullisen tuotteen muotoilussa.

Kysely on anonymi ja siihen vastaaminen vie vain muutaman minuutin ajastasi. Kiitos kaikille vastaajille.

Minkä ikäinen olet?

Kuinka kauan olet pelannut Mtg:tä?

Kuinka usein pelaat Mtg:tä normaalisti kuukaudessa?

Mitkä ovat sinulle mieluisimpia Mtg pelimuotoja?

Missä pelaat Mtg:tä?

Oletko ostanut Mtg oheistuotteita?

Minkälaisia oheistuotteita olet ostanut?

Oletko ostanut life counter tuotteita?

Minkälaisia life counter tuotteita olet ostanut?

Paljonko käytät rahaa arviolta Mtg tuotteisiin vuodessa?

Paljonko käytät rahaa arviolta Mtg oheistuotteisiin vuodessa?

Minkälaista life counteria käytät tällä hetkellä?

Ostaisitko hopeista life counteria?

Paljonko olisit valmis maksamaan hopeisesta life counterista?

Minkä värisellä pakalla pelaat Mtg:tä?

Minkä Mtg kortin kuvitus on mielestäsi hienoin?

Kuka on mielestäsi paras Mtg korttien kuvittaja?

Mikä on sinulle mieluisin/kiinnostavin rotu Mtg:ssä?

Mikä on mielestäsi kiinnostavin maailma Mtg multiversumissa?

Liite 2. Käyttämättömiä luonnoksia

