

WASTFIELD HEIIST

Lautapelin suunnittelu ja visualisointi

Otto Raila 2020

OPINNÄYTETYÖ
OTTO RAILA
LAB-AMMATTIKORKEAKOULUN MUOTOILU- JA TAIDEINSTITUUTTI
MEDIANOMI
VIESTINNÄN KOULUTUSOHJELMA
GRAAFINEN SUUNNITTELU
KEVÄT 2020

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyöni aiheena on kehittämäni Wasted Heist -korttipelin graafinen suunnittelu ja kuvitus.

Peli on suunnattu, lautapeliharrastajille. Wasted Heist -pelin teema on pankkiryöstö, jossa pelaajat yhdessä rosvoavat mutta heistä vain yksi voi voittaa. Mekaanisesti peli on roolipeli, joka sisältää pakanrakennusta ja käsikorttien hallintaa. Prosessin aikana havainnoin pelaajien käyttäytymistä ja haastattelen pelialan ammattilaisia.

Opinnäytetyö sisältää pelin logon, pelikorttien ja pakkauksen ulkoasun suunnittelun ja kuvituksen. Kirjallinen osuus taustoittaa ja dokumentoi suunnitteluprosessia sekä perustelee suunnitteluun ja lopputulokseen vaikuttaneet valinnat.

Avainsanat: Lautapeli, graafinen suunnittelu, tarinankerronta ja kuvitus

ABSTRACT

The subject of my thesis is the graphic design and illustration of a card game called Wasted Heist that I have designed.

The game is aimed for boardgame hobbyists. It is themed as a bank robbery where the players must perform together a heist, but only one can win. The mechanics of the game include role-playing, deckbuilding and card management. During the process I observed players and interviewed professional game developers.

The thesis includes designing and illustrating the logo, packaging and the playing cards. The written part gives background and documentation of the design process and explains the decisions made affecting the final outcome.

keywords: Boardgame, Graphic design, storytelling and illustration

SISÄLLYSLUETTELO

TIIVISTELMÄ 3

1. JOHDANTO	5	JATKOKEHITYS	30
AIHE	5	6. LÄHTEET	31
TUTKIMUSASETELMA	5	PAINETUT LÄHTEET	31
TAVOITTEET	5	SÄHKÖISET LÄHTEET	31
METODIT JA KESKEISET LÄHTEET	6	SUULLISET LÄHTEET	31
INSPIRAATIO	6	KUVALÄHTEET	31
2. TAUSTOITUS	7	KIITOKSET	33
KOHDERYHMÄ	7	LIITTEET	34
LAUTAPELU TARINANKERTOJANA	7	LIITE 1. TOIMINTOKORTIT	34
PELIN TARINA	8	LIITE 2. ESINEKORTIT	35
MIKSI LAUTAPELI	8	LIITE 3. AGENDAKORTIT	36
TYYPILLINEN PELIKERTA	9	LIITE 4. HAHMOKORTIT	37
3. VISUAALINEN SUUNNITTELU	10	LIITE 5. HUONEKORTIT	38
VISUAALINEN INSPIRAATIO	11		
VÄRIMAAILMA	12		
YHTENEVÄISYYDEN HAASTEET	14		
TYPOGRAFIA	16		
PELIKORTIT	18		
TOIMINTOKORTIT	18		
ESINEKORTIT	20		
HAHMOKORTIT	22		
AGENDAKORTIT	24		
HUONEKORTIT	26		
4. LOPPUTULOKSET	28		
YHTEENVETO	28		
ARVIOINTI	29		

1. JOHDANTO

AIHE

Työni on korttipeli, joka sijoittuu 70-luvun huumeiden villitsemään Amerikkaan. Pelissä pelaajat yhteisesti ryöstävät pankin, mutta heistä vain yksi voi voittaa.

Pelin pääasialliset teemat ovat pakanrakennus, bluffaus ja korttien hallinta. Lautapelimarkkinoilla on useita pelejä samoilla teemoilla ja samankaltaisella lähtökohdalla, mutta lähes kaikki niistä kärsivät joko pelillisistä tai temaattisista ongelmissa, jotka pyrin ratkaisemaan tässä projektissa.

TUTKIMUSASETELMA

Tutkin projektin kautta miten pelaajien kokemusta voi hyödyntää pelin visuaalisessa suunnittelussa ja tarinankerronnassa. Rajaan korttien suunnittelun viiden ja kymmenen kortin välille per korttityyppi, jotta pelin visuaalinen identiteetti on selkeästi esiteltävissä ilman koko korttipelin kuvittamista. Korttien kuvitukset pohjautuvat pelitestauksen kautta saatuihin kokemuseräisiin tuloksiin ja pelialan ammattilaisten haastatteluihin.

TAVOITTEET

Tavoitteeni on osoittaa ammattitaitoni isomman projektin hallinnassa, tuotteistamisessa ja rakentaa visuaalinen ilme, joka on tyylikäs, informatiivinen ja hauska.

Visuaalisilla ratkaisuilla pyrin viestimään pelaajille minimaalisella määrällä tekstiä, jotta sääntöjen ja mekaniikkojen ymmärtäminen on mahdollisimman nopeaa ja vaivatonta. Päätavoitteeni on saada tarpeeksi vahva visuaalinen pohja pelille, joka voidaan jalostaa tuotteeksi markkinoille.

Opinnäytetyön toiminnallinen osuus sisältää kokonaisvaltaisen visuaalisen ilmeen, johon sisältyy jokaisen pelissä sisältävän korttityypin esimerkkikappaleita. Visuaalisella osuudella pyrin vakuuttamaan mahdollisen julkaisijan omasta ammattitaidostani niin suunnittelijana kuin kuvittajana, sekä osoittamaan omistautumiseni projektille. Kirjallinen osuus taustoittaa, dokumentoi, sekä avaa tekemiäni suunnitteluratkaisuja.

METODIT JA KESKEISET LÄHTEET

Taustatutkimuksena olen lukenut graafisten suunnittelijoiden ja pelisuunnittelijoiden kirjoja ja kirjallisuutta piirroshahmojen luomisesta sekä niiden esittämisestä. Hankin myös visuaalisia inspiraation lähteitä vanhoista rikosdokumenteista, peleistä ja elokuvista painottuen 60–80-luvuille.

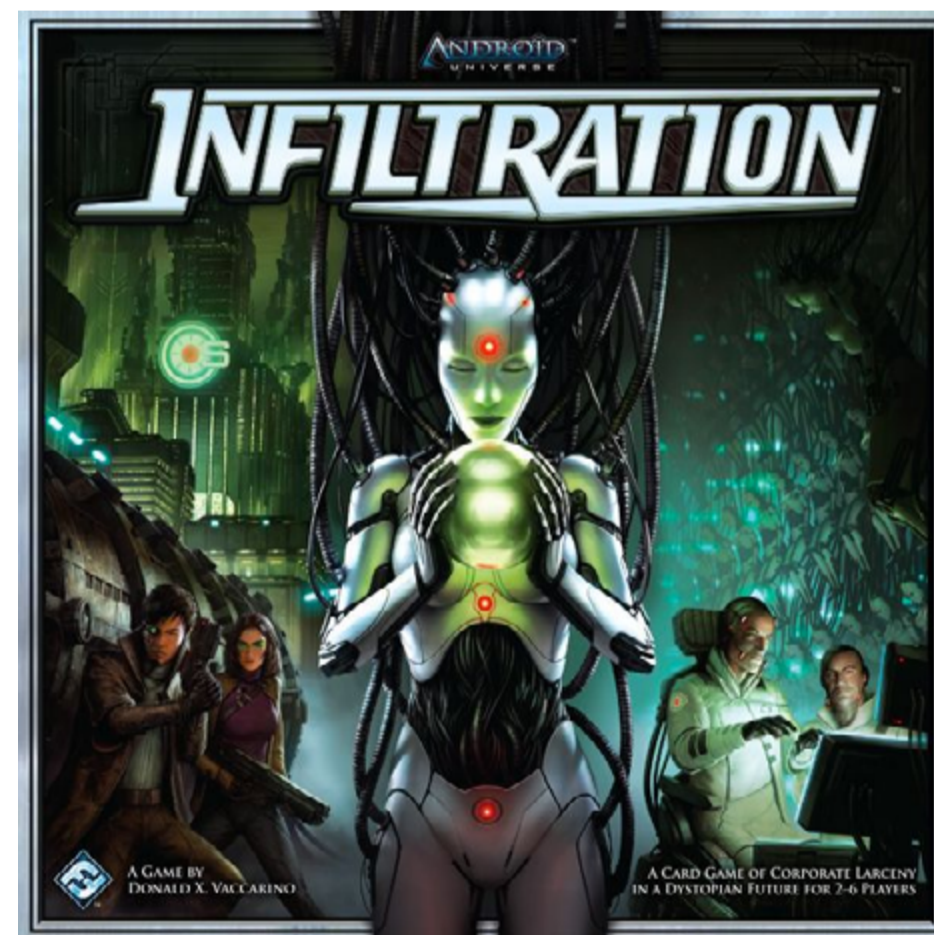
Ensimmäisen lautapelin prototyypin jälkeen tein pelitestauksen, johon kutsuin pelialan ammattilaisia kokeilemaan uutta lautapeliä. Pelasimme pelin kahteen kertaan lävitse, jonka aikana havainnoin pelaajien käyttäytymistä. Kirjasin ylös kohdat, jotka vaikuttivat epäselkeiltä tai tylsiltä, sekä hetket jolloin pelaajat selkeästi nauttivat pelaamisesta ja heillä oli hauskaa. Pelien jälkeen haastattelin useampaa pelialan ammattilaista ja esimerkiksi pelisuunnittelija Petri Purho sanoi pitävänsä pelistä ja varoitti jäämästä jumiin omaan nokkeluuteensa. Hän painotti, että on tärkeää pystyä myös luopumaan kekseliäistä mekaniikoista, mikäli ne eivät ole täysin toimivia (Purho, 2019).

Näiden palautteiden perusteella loin itse lautapelin. Havainnoin pelaajia ja heidän keskusteluaan pelitestien aikana ja heidän käyttämänsä kielen perusteella tein päätöksiä pelin tunnelmasta. Tärkeimpinä lähteinä pidän kuitenkin haastattelemiani pelialan ammattilaisia ja graafisen alan kirjallisuutta.

INSPIRAATIO

Inspiraatio lautapeliin syntyi vanhasta lautapelistä nimeltä Android: Infiltration. Pelissä pelaajat ovat samankaltaisesti ryöstämässä mutta jo parin pelikerran jälkeen tuntui siltä, ettei pelillä ole enää mitään annettavaa. Parhaimmillaan se oli ok ja huonoimmillaan todella tylsä. Näin kuitenkin potentiaalia pelin mekaanisessa puolessa ja teemassa, mutta itselle kyberavaruuteen sijoittuva teema tuntui kovin kaukaiselta. Halusinkin siis luoda ryöstöpelin, jonka jokainen ymmärtää temaattisesti ja mekaanisesti.

Tematiikalla tarkoitan pelin tarinallisia ja aiheeseen liittyviä elementtejä kuten aika, paikka, hahmot ja aihe. Mekaniikalla tarkoitan puhtaasti pelillisiä osia kuten piiloitetut roolit, bluffaus, pelitapahtumat, kortin nosto, nappulan liikuttaminen, pakanrakennus ja korttien hallinta.



Kuva 1. Android Infiltration lautapeli.

2.TAUSTOITUS

KOHDERYHMÄ

Pelin kohderyhmä on lautapeliharrastajat. Tyypillinen harrastaja on 18–40-vuotias mies, joka on sosiaalinen, nauttii ongelmien ratkaisusta, materiaalin omistamisesta ja niiden moninaisuudesta. Tarkempi rajausta on vielä leikkimielistä mutta kilpailullisista peleistä pitävät pelaajat. Wasted Heist on varsin kaukana konfliktivapaista europeleistä. Konflikti on pelin tai toisten pelaajien muodostamat esteet, vastustajat ja ristiriidat (Manninen 2007, s18).

Peli on suhteellisen kevyt mekaniikoiltaan ja painottaa erityisesti pelaajien välistä konfliktia ja pelin luomia tilanteita ryöstön tarinankerrontaan. Peli ei vaadi tarinankertojaa vaan yhden pelikerran tarina syntyy orgaanisesti pelaajien toimintojen kautta.

LAUTAPELI TARINANKERTOJANA

Narratiiviset eli tarinalliset pelit ovat olleet viime vuosien aikana isossa kasvussa kuten Arkham Horror ja Betrayal At House On The Hill, mutta roolipelimäinen tarinankerronta ei vielä kuulosta houkuttelevalta satunnaiselle pelaajalle, joka ei ole aiemmin toiminut tarinankertojana.

Itse halusin saada pelistä moottorin hupaisille tarinoille pankkiryöstöistä. Pelaajat joutuvat sanallistamaan hahmonsa toimet pelin mekaniikkojen kautta, joten he itse kertovat pankkiryöstön tarinaa sen sijaan, että yksi pelaaja toimii pelinjohtajana. Kortit ovat suunniteltu niin, että ne toimivat temaattisesti, mutta eivät välttämättä täydellisesti. Kun yksi pelaaja paljastaa korttinsa pelilaudalla, hän kertoo hahmonsa toimet ja näin ollen luo tarinaa pankkiryöstöstä.

Esimerkiksi, jos pelaaja pelaa olut-kortin (yksi liike + yksi satunnainen kortti), niin pelaajan on helppo kertoa tämä tarinallisesti muodossa "Okei no mä juon bissen ja siirryn tähän huoneeseen ja sit mä näköjään kannissa vedän toisen bissen ja siirrynkä kannissa tohon huoneeseen ja pistän pipon päähän.". Tämä pienentää painetta käyttä mielikuvitusta, sillä kortit kertovat selkeästi miten hahmo toimii.

PELIN TARINA

Ellen Luptonia lainaten suunnittelu on ihmisten kontrollointia ja heidän asettamista tietyille polulle (Lupton, 2017) ja oma päämääräni on asettaa pelaajat rikoksen polulle ja kannustaa heitä käyttäytymään kuin mielipuolet. Tarina pieleen menneestä pankkiryöstöstä alkaa heidän ensivaikutelmastaan pelistä.

Pelissä ei ole selkeää taustatarinaa, mutta pelaajien ennen pelin alkua saama Agenda-kortti antaa heidän hahmolleen tavoitteen pelin sisällä. Tämä toimii motiivina siihen, miksi kukin rosvojoukosta on osallistunut pankin ryöstöön ja mitä he toivovat elämältään. Se, miten kunkin hahmon tarina päättyy, selviää aina jokaisen pelikerran aikana.

Hahmojen agendoja on useita, kuten addikti, joka pyrkii käyttämään mahdollisimman paljon päihteitä samalla kun kahmii rahaa. Kostaja haluaa rahan lisäksi murhata oikealla puolellaan olevan pelaajan. Salapoliisi tahtoo koko ryöstön epäonnistuvan ja voittaa vain, jos kukaan ei pääse pankista ulos elävänä tai kuolleena. Mielipuoli rahan sijaan vain tahtoo aiheuttaa mahdollisimman paljon kaaosta.

Näiden hahmojen päämäärät pakottavat pelaajat konfliktiin ja saa pelissä aikaan merkityksellisiä hetkiä, kuten toisen pelaajan pettäminen tai päihteiden aiheuttama säheltäminen, joiden suma luo jokaiselta pelikerralta mielenkiintoisen tarinan. Konfliktilla tarkoitan pelin aiheuttamia tilanteita, joissa pelaajien päämäärät ovat ristiriidassa keskenään.

MIKSI LAUTAPELI

Lautapelit ovat olleet valtavassa kasvussa viimeisen kymmenen vuoden aikana ja itse olen harrastajana kaivannut tarinallisia lautapelejä, jotka eivät vaadi kertojaa. Kertojan rooli tarinallisissa lautapeleissä on aina eri kuin muiden pelaajien ja siksi aina pakottaa yhden pelaajista eri asemaan ja antaa hänelle täten eri kokemuksen suhteessa muihin pelaajiin.

Myös salaiset roolit jäävät usein vähälle ajatukselle ja helposti parin pelikerran jälkeen päädytään tilanteisiin, jossa salatut voittotavat ovat niin ennalta arvattavia, että ne ovat lähinnä kosmeettisia.

Halusin itse luoda pelin, jossa nämä ongelmat ovat ratkaistu ilman valtavaa sääntökirjaa. Tavoitteenani on peli, jonka kuka tahansa voi oppia vartissa ja jonka pelaaminen on vaivatonta ja tarjoaa vaihtelua pelikokemukseen. Yksinkertaisesti halusin tehdä lautapelin, jota itse haluaisin pelata.

TYYPILLINEN PELIKERTA

Tyypillisen pelikerran tarina jakautuu kolmeen vaiheeseen. Ensin pelaajat hiiviskelevät pankissa, jolloin kukaan ei tee mitään väkivaltaista ja heillä on mahdollisesti yhteinen suunnitelma päästä holville.

Seuraavaksi joku pelaajista käyttää päihteitä saadakseen hetkellistä etua muihin pelaajiin. Päihdekortit antavat pelaajille hetkellistä hyötyä, mutta ovat arvaamattomia. Päihtynyt hahmo päättyy usein käyttäytymään väkivaltaisesti, johtaen lopulta ryöstön alkamiseen.

Nyt kun ryöstö on alkanut, pelaajat käyttävät kaikki keinonsa päästäkseen omiin päämääriinsä ja epätoivon iskiessä todennäköisesti myös käyttävät lisää päihteitä, jolloin kaikki pelaajat säntäilevät ympäri pankkia tehdessään kauheuksia minkä kerkeävät.

Kaiken tämän sekoilun aikana joku pelaajista todennäköisesti uskoo pääsevänsä tavoitteeseensa ja pettää ensimmäisenä porukan käymällä muiden kimppuun heidän rahojen toivossa. Peli alkaa lähestyä loppuaan, kun ensimmäinen pelaaja putoaa pelistä. Pelaajat, jotka uskovat hävinneensä yrittävät todennäköisesti kostonhimon alaisena teloittaa voittavat pelaajat, jotka yrittävät paeta pankista voittajana.

Peli on siis arvaamaton, usein epäreilu ja typerä verrattuna tasapainoisiin peleihin kuten Shakki tai Tammi, mutta testipelien aikana kävi selväksi, että sillä voittiko kukaan pelin ei ole suurta merkitystä pelin luomaan pankkiryöstötarinaa verrattuna. Suurin osa haastatelluista pelitestiaajista nautti eniten itse hassusta tarinasta, jossa joukko typeryyksiä erinäisten päihteiden alaisena sekoilee pankissa.



Kuva 2.
Viimeinen pelitesti- sessio ennen visuaalista suunnittelua 10.1.2020.

3. VISUAALINEN SUUNNITTELU

Aloitin pelin suunnittelun jo keväällä 2019 ja tein tuotekehittelyä 2020 kevääseen asti. Keskityin tänä aikana lähinnä pelin mekaaniseen puoleen ja testaamiseen. Vuoden 2020 alkupuolella sain valmiiksi pelin mekaanisen puolen ja säännöstön. Kehittelyn aikana tein suuren määrän pelitesteuksia, joissa kävin läpi pelin aiheuttamia tunteita ja tunnelmaa pelaajissa. Tämän pohjalta minulla oli selkeä kuva siitä, minkä tyylinen pelin visuaalinen ilme tulisi olla, jotta se heijastaisi mahdollisimman hyvin pelin luomia tarinoita. Keskityn tässä opinnäytetyössä lähinnä pelin visuaalisen ilmeen toteutukseen. Aloittaesani visuaalisuuden suunnittelun luonnokseni, joiden avulla peliä pelattiin olivat lähinnä tikku-ukkoja.

Käytin Randy Hoytin puheessaan lautapeliin käyttöösi kertomastaan metodista, jossa hän havainnoi pelaajien puhetta selvittääkseen lautapeliinsä sopivan teeman (Hoyt 2018). Itse sovelsin samaa metodia enemmän tunnelman luomiseen, sillä pelin pankkiryöstö teema oli jo selvä mutta kuvitusten sävyn taustoituksen takia olin havainnoinut pelaajien puhetta ja haastatellut heidän kokemuksiansa pelistä. Pelaajien kuvailivat peliä sanoilla: kaoottinen, hauska, jännittävä ja humoristinen. Hahmoa, jolla he pelasivat he kuvailivat sanoilla: idiotti, sekopää, juoppo ja psykopaatti. Haastatteluissa myös kävi ilmi, että pelaajat pitivät näitä negatiivisia ominaisuuksia hyvinä asioina pelin kannalta. Samalla tavalla kuin Disneyn Aku Ankka on hassusti äkkipikainen kiukkupussi.

VISUAALINEN INSPIRAATIO

Visuaalisesti hain inspiraatiota suositusta lautapelistä Secret Hitler, jonka värimaailma ja kuvitustyyli ovat hyvin lähellä sitä mitä hain. Secret Hitler on sosiaalinen päättely-peli, jossa fasisitit yrittävät saada Hitlerin presidentiksi eli suhteellisen synkkä teemaltaan, mutta itse pelaaminen on enemmänkin keskustelemaan hassuttelua. Oli mielenkiintoista tutkia miten vakavasta asetelmasta pystytään luomaan selkeä kuva unohtamatta itse pelin humoristista puolta. Graafikko Mackenzie Schubert toimi Secret Hitlerin graafisena suunnittelijana ja hänen töistään hain paljon visuaalista lähdemateriaalia.



Kuva 3. Secret Hitler hahmokortteja.

Kuva 4. Tavoiteltavaa kuvitustyyliä



Kuva 5. Secret Hitler pakkaus.

VÄRIMAAILMA

Värit hain 70-luvulla suosituista oransseista ja beigeistä tapeteista ja otin turkoosiin vastaväriksi, jotta saan enemmän kontrastia ja eloa kortteihin sekä niiden kuvituksiin. Pidin paletin niukkana simuloidakseni korteissa myös vanhemman ajan tuntua. Realistiset moniväriset kortit tuntuivat liian moderneilta pelin henkeen. Mustan tilalle valitsin tumman harmaan, jotta kortit tuntuisivat hieman haalistuneilta tiukan mustan särmikkyyden sijaan.



Kuva 6.



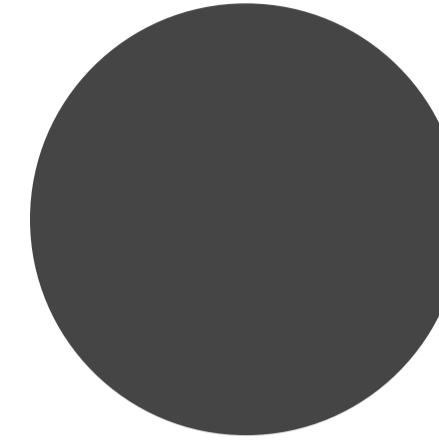
Kuva 7.



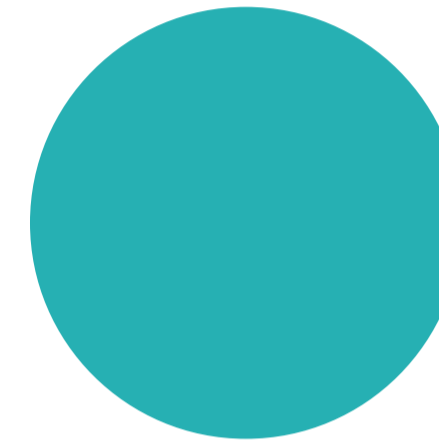
Kuva 8.



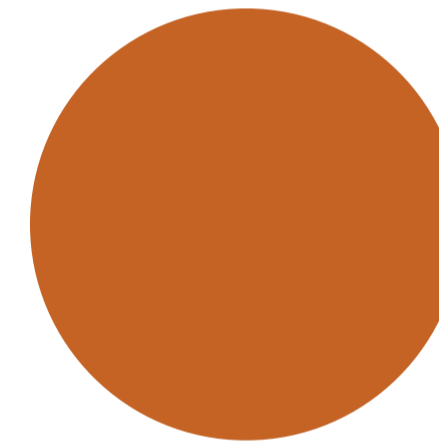
Kuva 9.



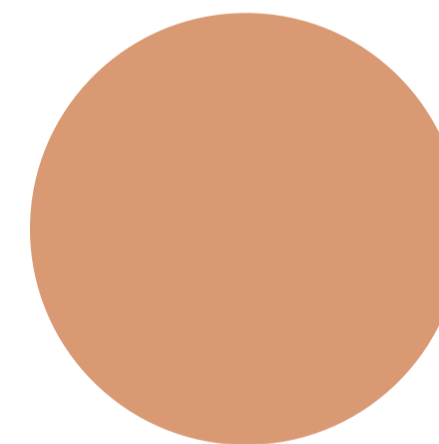
Tumman harmaa



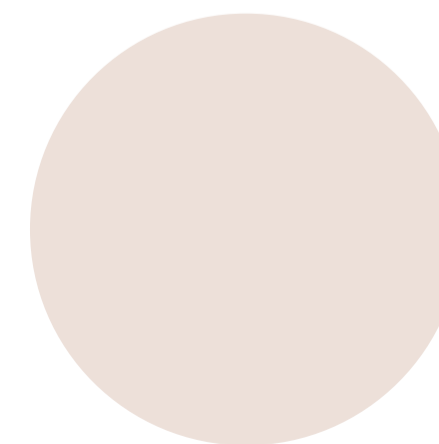
Turkoosi



Oranssi



Persikka



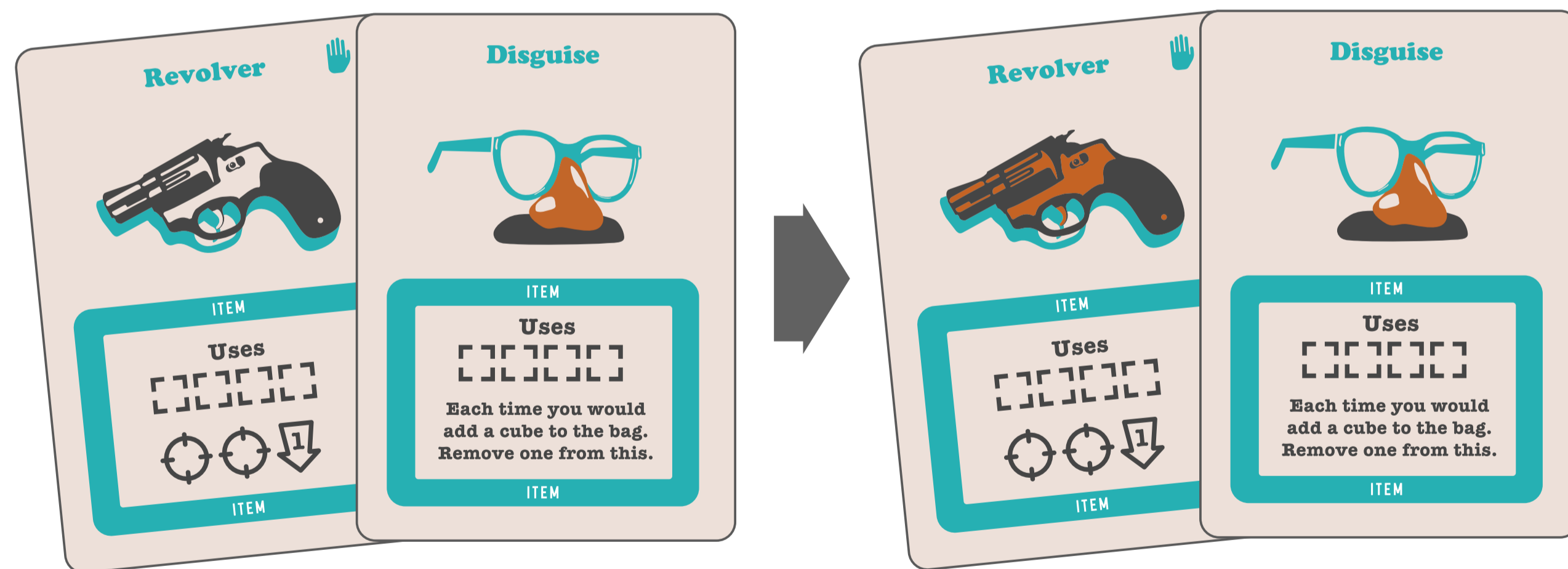
Beige

YHTENEÄISYYDEN HAASTEET

Pelin visuaalisuudessa oli suuria haasteita pitää myös koko paketti yhtenäisenä. Selkeä ongelma on pelin pakkaus, joka on lopulliseen tuotteeseen pakko kuvittaa uudelleen. Pakkaus ei noudata samaa väripalettia kuin muut kortit ja täten viestii ongelmallisesti väärää tunnelmaa eikä sido peliä mihinkään aikakauteen. Aikataulun takia pelin kansi jäi pelkäksi konseptiksi, mutta en näe sitä ongelmana, sillä jos peli on hyvä ja saan sille julkaisijan niin pelikannen kuvitus on ongelma, joka voidaan ratkaista myöhemmin.

Opinnäytetyö ohjaajani Christoffer Leka sen sijaan oli eri mieltä ja vertasi kantta enemmän kuin kirjan kanteen, jossa sisältö ja kansi ovat aina hieman erilaisia. Ulkoasun pääasiallinen tehtävä on kuitenkin myydä peli eikä kertoa kaikki pelistä.

Myös esinekortteissa oli omat ongelmansa värien suhteen. Ensimmäisessä ohjaajalleni palauttamassa versiossa Leka huomatti esinekorttien noudattavan vain kahta väriä ja vain yksi korteista oli kolmivärinen. Tämä ei ollut enää yhtenäistä muiden korttien kanssa ja lopulta Lekan suosituksesta muutin kaikki esinekortit kolmivärisiksi, jotta paletti pysyy yhtenäisenä kauttaaltaan.



Kuva 10. Esinekorttien värin muutos



Kuva 11.
Konsepti pelin pakkauksesta ja siihen lisättävästä logosta.

TYPOGRAFIA

Ellen Lupton mainitsee Type is Thinking -kirjassaan, että käytettäessä useaa tekstityyppiä on erityisen tärkeää, että jokainen valittu tekstityyppi täyttää sille annetun roolin (Lupton 2004, 54). Koska kaikki tässä projektissa käytetyt tekstityypit ovat omilla rivillään, ne täytyy myös erottaa toisistaan pistekoolla.

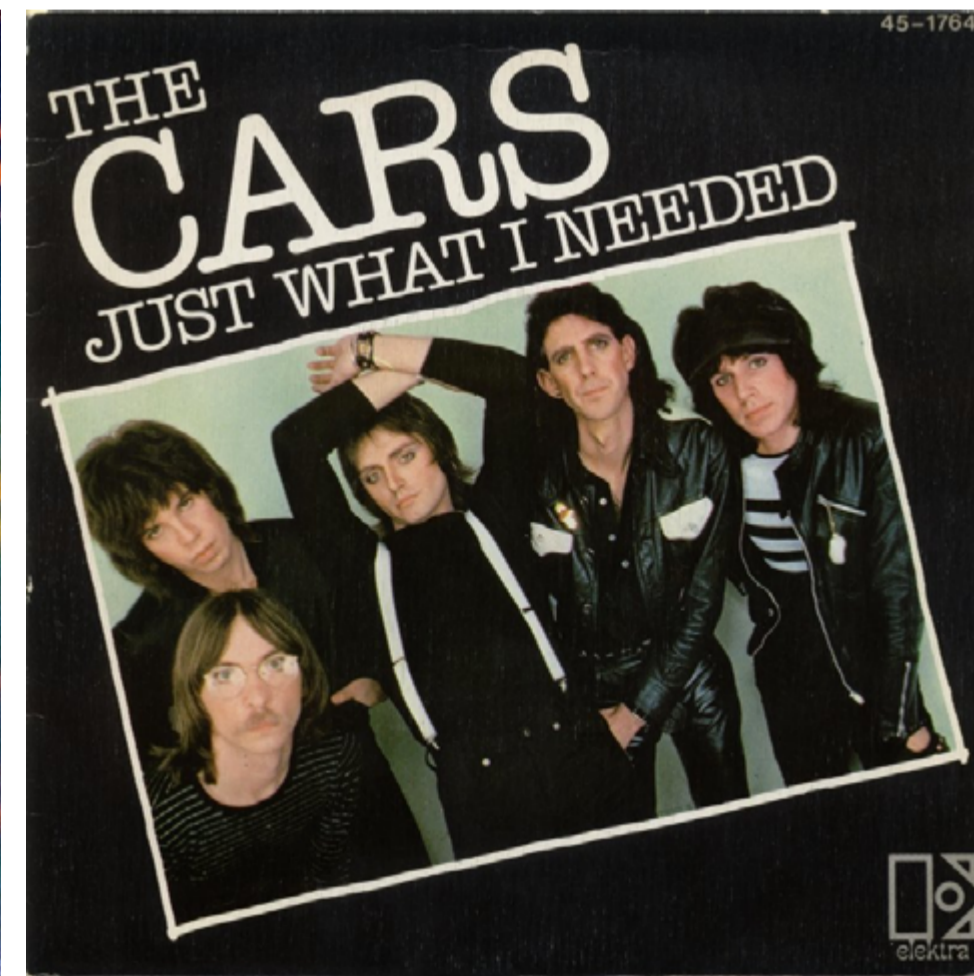
Korttien otsikointiin ja pieniin tekstimääriin käytin Cooper Blackiä, joka oli erityisen suosittu jazz-levyjen kansissa 60–80-luvulla, eli aikakaudella, johon peli sijoittuu.

Kaikessa vähänkään pidemmässä teksteissä on käytetty 70-luvulla julkaistua American Typewriter Bold -tekstityyppiä, joka on helpommin luettava pidempänä tekstinä kuin Cooper Black. Molemmat heijastavat nostalgiaa ja toimivat temaatteisesti pelin kontekstissa.

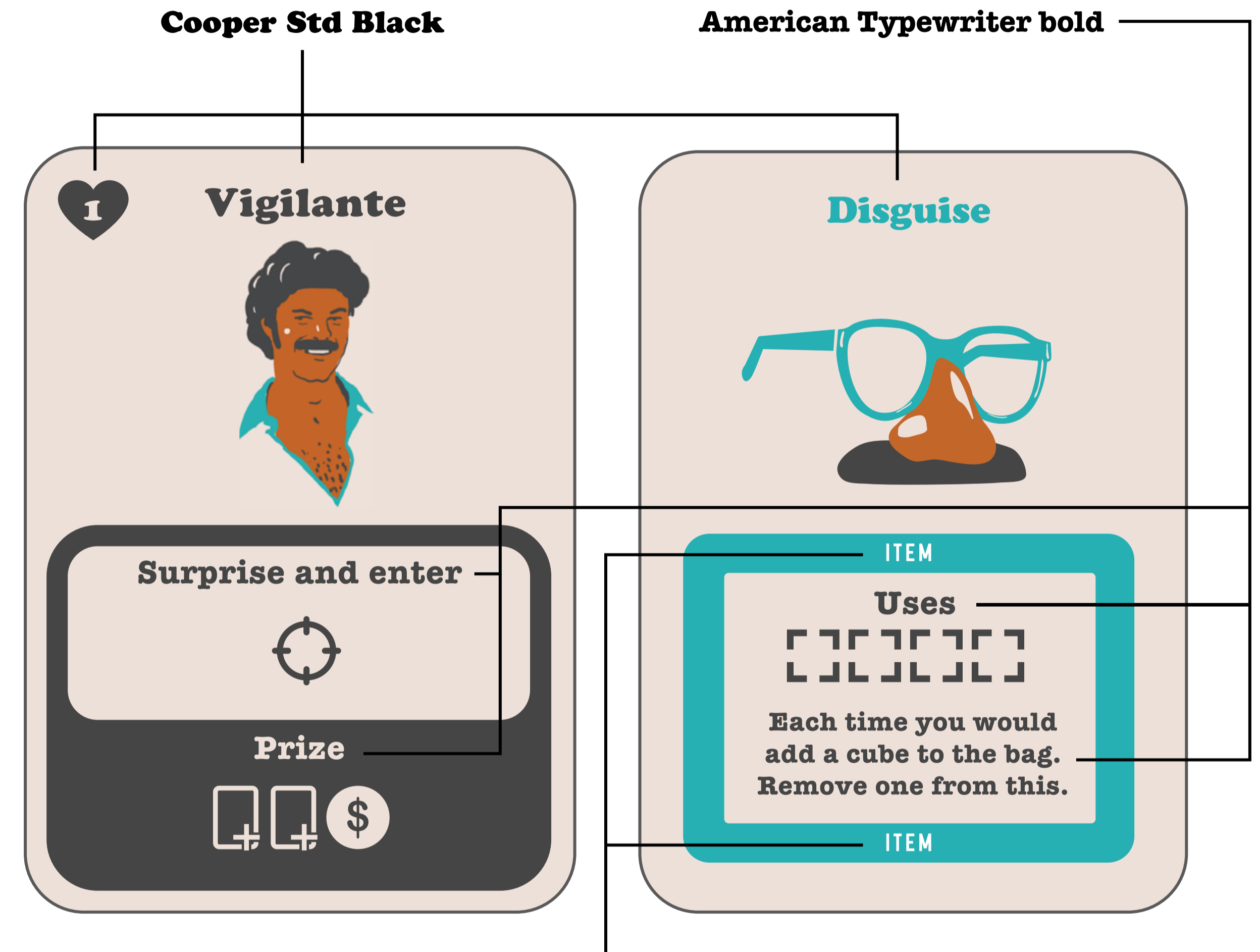
Kolmas kirjansintyyppi on Cosmic Lager Regular, jota käytetään vain korttityyppien merkitsemiseen. Tähän tehtävään ei sopinut Cooper Black tai American Typewriter liiallisen koristeellisuuden takia. Cosmic Lager Regular on muodoiltaan hyvin selkeä ja toimii hyvin myös pienessä koossa. Koska se viestii vain korttien korttityyppiä, sen ei myöskään tarvitse olla niin vahvasti sidottuna teemaan.



Kuva 12. Julkaistu vuonna 1968.



Kuva 13. Julkaistu vuonna 1978.



Kuva 14. Huonekortti ja esinekortti.

PELIKORTIT

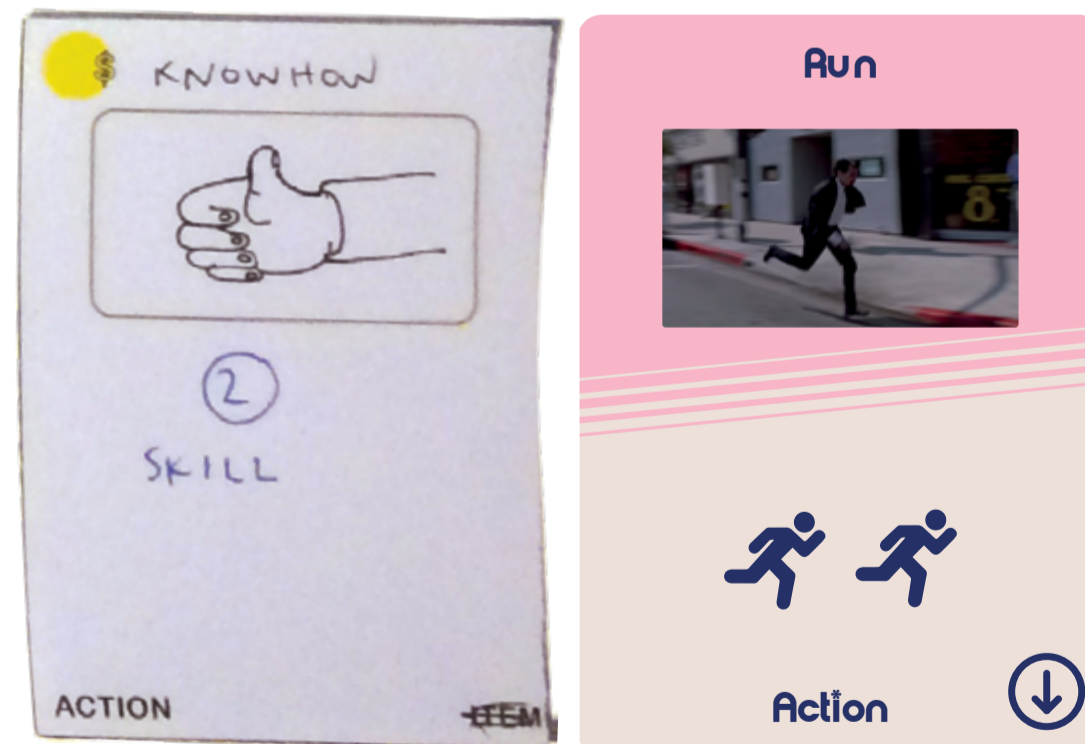
Pelissä on erilaisia korttityyppejä, joiden tulee selkeästi erottua toisistaan:

- Pelaajan henkilökohtaiset hahmo- ja agendakortit
- Pelaajan pelikortit eli toiminto- ja esinekortit
- Huonekortit, jotka muodostavat pelialueen.

Päätin erottaa kortit toisistaan selkeillä väreillä ja muodoilla, sillä muun muassa pelitesteissä esine- ja toimintokorttien ero ei ollut aluksi pelaajille selkeä.

TOIMINTOKORTIT

Toiminnot ohjaavat pelaajan käyttäytymistä ja antavat mahdollisuuden vuorovaikutukseen pelin ja toisten pelaajien välillä (Manninen 2007, 18). Toimintokortit ovat suurimmaksi osaksi se, mitä pelaajat ison ajan pelistä katsovat, joten niiden tulee olla visuaalisesti mielenkiintoisia. Rajasin niiden väripaletin vain tumman harmaaseen ja oranssiin. Toimintokortit nimensä mukaisesti kuvaavat pelaajan hahmon toimintoja, joten kuvitusten tulee tukea tätä. Jokaisen toimintokortin kuvitus sisältää hahmon jollain tavalla. Tämä myös kannustaa pelaajaa sanoittamaan vuoronsa aikana hahmonsa käytös esimerkiksi näin "no nyt mä vedän essoja ja juoksen vasempaa huoneeseen.". Tämä on olennaista, jotta pelaajille syntyy tarina ryöstäjistä vain nappuloiden siirtämisen sijaan. Erilaisia toimintokortteja pelissä on tällä hetkellä kolmekymmentäkolme.



Kuva 15. Aikaisempia versioita toimintokorteista. Vasemmalla ensimmäisen prototyypin paperiversio.



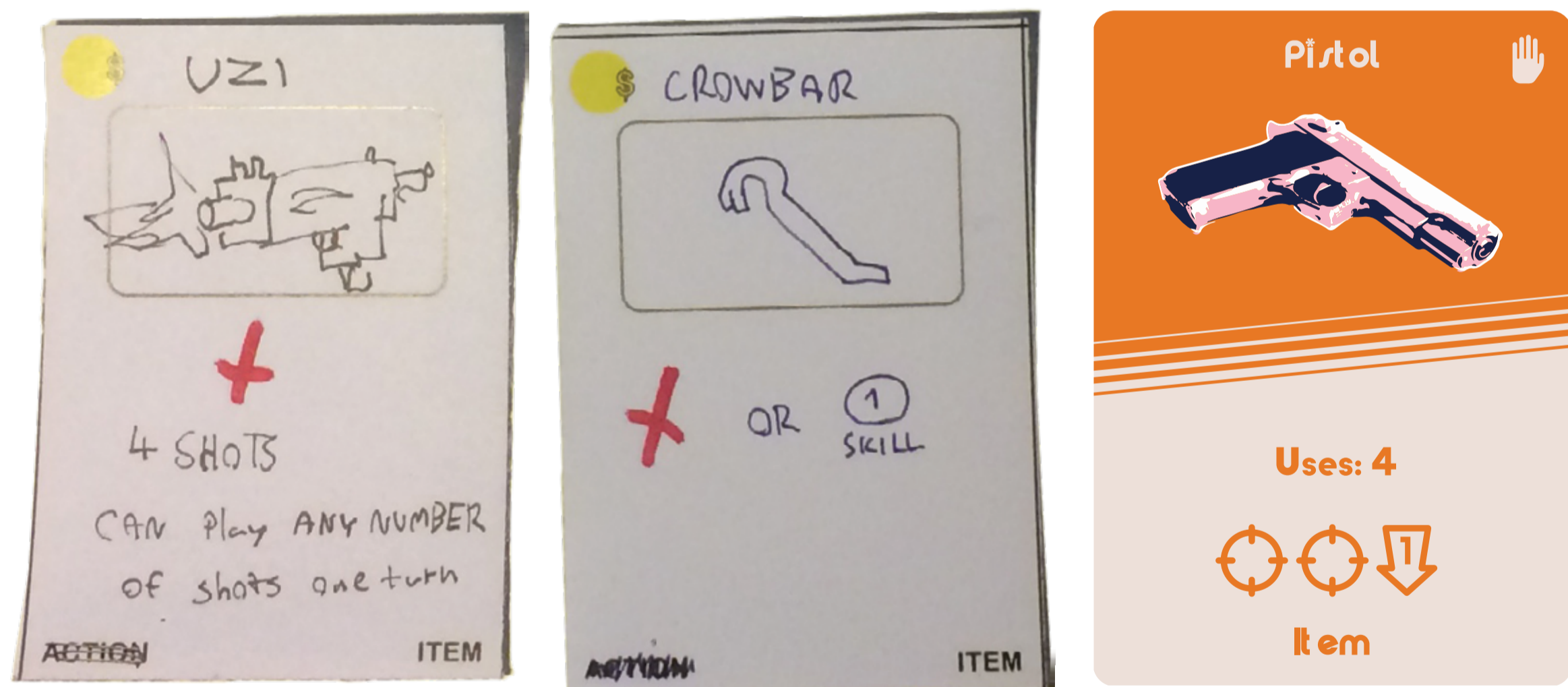
Kuva 16. Toimintokortteja ja niiden selkämys

ESINEKORTIT

Esinekortit ovat hieman kompaktimpia ja käyttävät tumman harmaata, turkoosia ja oranssia erottuakseen paremmin muista korteista. Näissä ei ole mukana hahmoja ollenkaan, jotta esine- ja toimintokortin ero olisi mahdollisimman selkeä.

Jotkut esinekortit vaativat, että pelaajan hahmolla on kädet vapaana. Randy Hoyt kertoo kuinka korttipeleissä ikonit lisätään korttien yläkulmaan, jotta niiden levittäminen kädessä peittää mahdollisimman vähän tietoa (Hoyt, 2018). Täten on esineiden käyttöön tarvittava käsimmäärä on merkattu vasempaan yläkulmaan.

Esine- ja toimintokorteissa on sama selkämys, sillä pelaajat pelaavat joka vuoro kortin väärinpäin pöydälle ennen kuin jokainen pelaaja paljastaa hahmonsa aiheet. Erilaisia esinekortteja on pelissä yksitoista.



Kuva 17. Aikaisempia versioita esinekortteista. Vasemmalla ensimmäisen prototyypin paperiversio.



Kuva 18. Esinekortteja ja niiden selkämys

HAHMOKORTIT

Hahmokortti on pelaajan julkinen identiteetti, joka kertoo hahmon kyvykkyyden ryöstäjänä. Kaikki hahmot ovat kuvattu poliisin pidätyskuvina ja heidän kykynsä on kirjoitettu pidätystauluun, jota he pitelevät käsissään. Hahmokortteja tulee peliin noin 14 mutta tällä hetkellä niitä on yhdeksän.



Kuva 19. Aikaisempia versioita hahmokorteista.

Peligrافیikko Olli Raila kommentoi hahmolunnonsten olleen miellyttävän näköisiä, mutta ne eivät kuitenkaan palvelleet mielikuvaa sekavasta joukosta "räkä-ukkoja", jotka hätiköidysti lähtevät pankkiryöstelemään. (Raila, 2020) Ensimmäiset luonnokset olivat siis turhan graafisia suhteessa muuhun peliin ja hahmojen plakaatit olivat luettavuudeltaan heikkoja. Hahmokortti on yleisesti ensimmäinen kuva, jonka pelaaja saa käteensä. Jottei kenellekkään kävisi epäselväksi näiden ryöstäjien epäpätevyys ja taipumus tunarointiin, päätin tehdä ryöstäjistä mahdollisimman höperön näköisiä.

Sarjakuvapiirtäjän käsikirjan mukaan hahmoa suunniteltaessa tulee ennen piirtämistä valita hahmon hallitsevin piirre ja liioitella sitä reilusti (Bishop 2007, 132-133).

Pyrin pitämään hahmot selkeästi ulkonäöltään konnamaisina ja painotin negatiivisia ja yleisesti rikollisuuteen yhdistettäviä luonteenpiirteitä ja pyrin tuomaan niitä esille itse hahmoissa. Usea hahmo vaikuttaa esimerkiksi olleen tappeluissa, käyttänyt päihteitä tai edelleen päihteiden vaikutuksen alaisena pidätyskuvassa.



Kuva 20. Hahmokortteja.

AGENDAKORTIT

Agendakortit kertovat jokaisen pelaajan salaisen päämääränsä. Ensimmäinen pelaaja, joka täyttää kortin tavoitteen ja karkaa pankista, voittaa pelin. Hahmojen motiivit ovat melko abstrakteja, jonka vuoksi näiden korttien kuvitus on enemmän symbolinen. Nämä kortit jaetaan pelaajille ennen pelin alkua ja he asettavat sen väärinpäin pöydälle, jolloin kuvitus on piilossa. Koska korttien tieto on salaista ja paljastuu vain pelin päättyttyä niin päätin pitää korttien kuvitukset varsin yksinkertaisina. Agendakortteja tulee peliin 14 erilaista mutta tällä hetkellä niitä on yhdeksän.



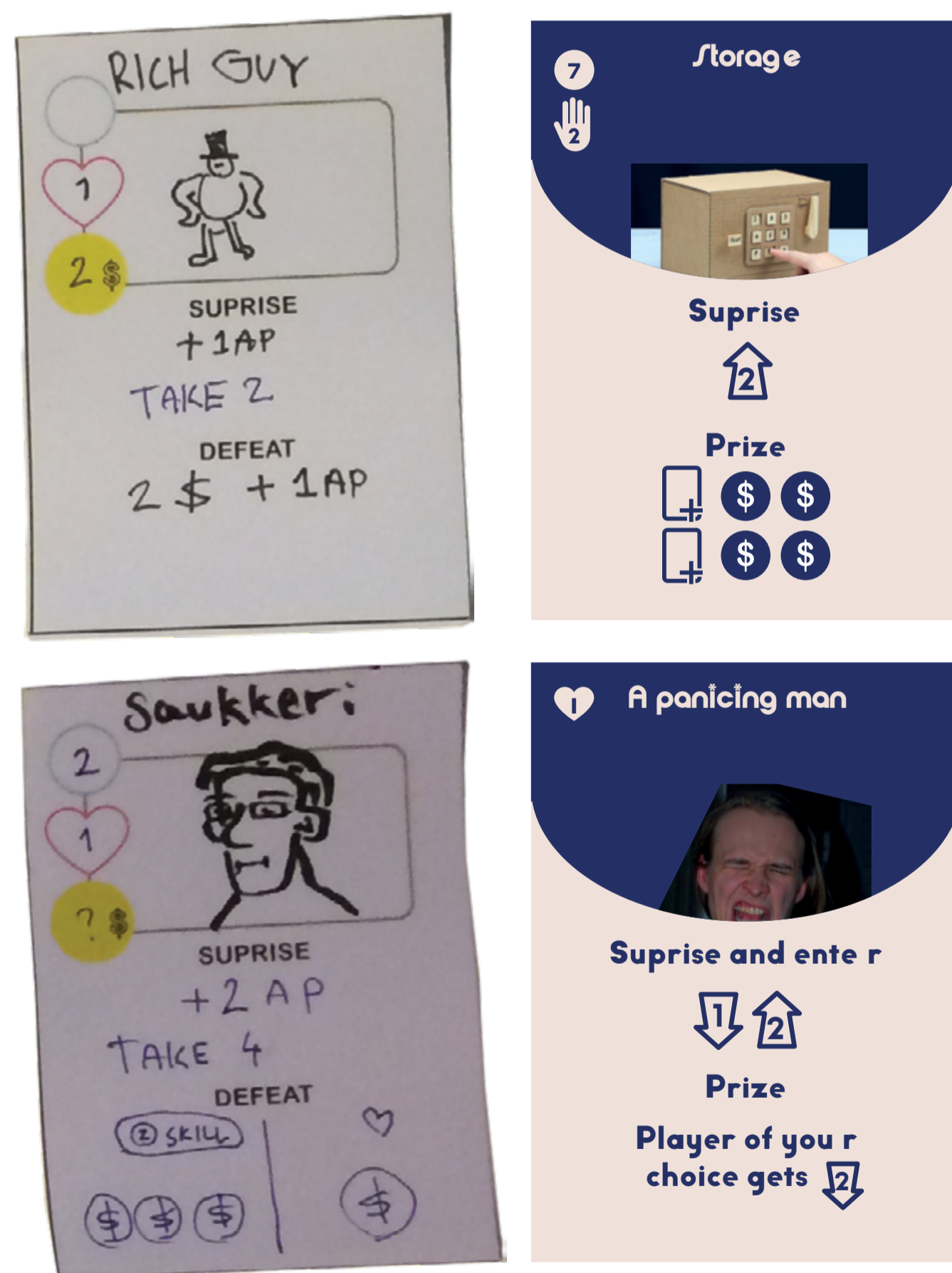
Kuva 21. Ensimmäiset paperiversiot agendakorteista eivät sisältäneet kuvituksia



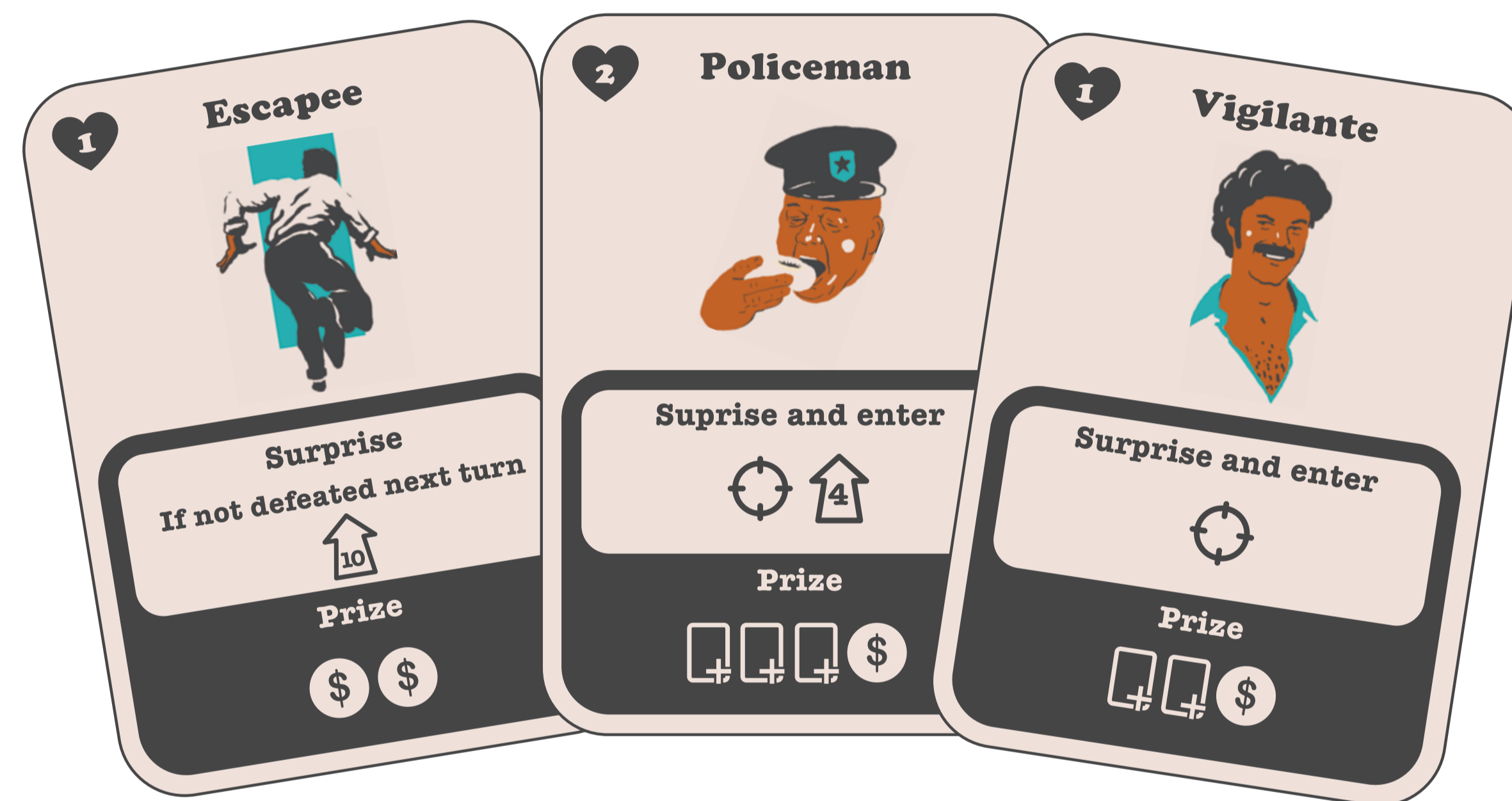
Kuva 22. Agendakortteja.

HUONEKORTIT

Huonekortit muodostavat pelaajien ryöstettävänä olevan pankin ja koska jokainen pelaaja katsoo näitä samanaikaisesti on olennaista, että korttien luettavuus on erinomainen. Pyrin pitämään tekstimäärät mahdollisimman vähäisinä ja kuvitukset pieneen tilaan soveltuvina, jotta pelin toimivuuden kannalta merkitykselliselle informaatiolle on mahdollisimman paljon tilaa. Ahdas tila pakottaa kuvitusten olevan joko rajattuja tai yksinkertaisia.



Kuva 23. Huonekorttien ensimmäiset prototyypit ja luonnokset.



kuva 24. Viimeistelyjä huonekortteja

4. LOPPUTULOKSET

YHTEENVETO

Opinnäytetyöni toiminnallisesta osuudesta iso osa liittyi kokonaisuuden hallintaan ja siihen, miten pitää koko pelin ilme ja kortit selkeästi osana samaa kokonaisuutta, mutta tarpeeksi toisistaan erottuvina. Iso osa tätä työtä oli pitää korttien kuvitukset tarpeeksi yksinkertaisina, jotta niiden kuvittaminen ei veisi liian pitkää aikaa. Iso ongelma oli kokemattomana kuvittajana ylläpitää yhtenäinen tyyli koko pelin osalta, jotta kaikki kortit näyttävät olevan osa samaa kokonaisuutta.

Suurimmat haasteeni pelinkehittämisessä olivat monen osan samanaikainen työstäminen ja turhan optimistinen aikataulut. Koska peli kehittyi aina hieman uuteen suuntaan lähes jokaisen pelitestauksen jälkeen, oli visuaalista ilmettä myös päivitettävä koko pelin osalta, jotta kokonaisuus pysyisi yhtenäisenä. Pelin visuaalinen ilme tuli tehtyä turhan myöhään ja projekti olisi hyötynyt suuresti aikaisemmista kuvituksista.

Suuritöisin osuus on selkeästi pelaajien toiminto-kortit, joita lopulliseen tuotteeseen tulee yhteensä noin 33. Tämä oli myös iso syy miksi rajasin näiden korttien paletin vain kahteen väriin. Pelaajien korteista tein yhteensä viisi eri versiota, joista ensimmäiset kolme olivat puhtaasti funkitonaalisia ilman kuvituksia. Näiden versioita käytettäessä kartoitin pelaajien ymmärrystä pelin mekaniikoista ja symboliikasta. Pidin erityisesti kirjaa pelin mekaniikoista, jotka jäivät pelaajille epäselväksi, tai jos huomasin pelin kulun aikana pelaajilla olevan hankaluuksia hahmottaa korttien toimintaa. Jälkimmäisissä versioissa tein kortteihin viimeistellymmät sommitelmat ja päivitettyt symbolit. Viimeisimmässä versiossa pelaajilla ei ollut hankaluuksia enää erottaa korttien tyyppejä toisistaan tai ongelmia ymmärtää, miten kukin kortti toimii. En ole lisännyt kuvittamattomia pelikortteja tähän opinnäytetyöhön, sillä ne eivät kuvittamattomina eroa toisistaan visuaalisesti lähes ollenkaan.

Itse hahmojen suunnittelu oli mielekästä ja palkitsevaa monella tapaa. Koska pelitestaajat uhrasivat omaa aikaansa pelini läpikäymiseen, opettelemiseen ja analysoimiseen, ajattelin palkita heidät luomalla heidän näköisiä hahmoja peliin. Tämä päätös myös helpotti hahmojen rakentamista ja kuvittamista, sillä sain pelitestaajista itselleni malleja, joiden mukaan pystyin kuvittamaan hahmoja.

Pelin pakkaus tuli osaksi projektia hyvin myöhään, joten esitän siitä enemmänkin luonnoksen kuin täysin valmiin version. En pidä tätä vielä hirveän ajankohtaisena, sillä tavoitteeni on vakuuttaa lautapelijulkaisija pelin laadukkuudesta ja jatkaa kehitystä yhdessä heidän kanssaan.

Tutkimusasetelmani oli hyödyntää pelaajien pelikokemusta visuaalisessa suunnittelussa ja heidän havainnointi pelin aikana ja haastattelu pelin jälkeen oli hyvin arvokasta visuaalisen ja mekaniikkojen suunnittelun kannalta. Pelitestaus itsessään antoi arvokasta informaatiota siitä miten eri kortit käyttäytyivät keskenään ja milloin jokin kortti oli selkeästi liian tehokas tai liian heikko. Sen lisäksi pelaajat myös toivat esille ongelmakohtia kuten se että peli ei aluksi kannustanut tarpeeksi yhteistyöhön.

Visuaalisesti erityisesti pelaajien humoristinen suhtautuminen pelin luomiin hullunkurisiin tilanteisiin kannusti viemään visuaalisuutta erityisesti hahmojen kohdalla hauskoihin ja ilmeikkäisiin hahmoin vakavien ammattirikollisten suhteen, kun pelaaja näkee olevansa höperö ukko tai eukko niin hän ei myöskään suhtaudu peliin yhtä vakavasti ja peli pysyy tunnelmaltaan hilpeänä. Pelitestauksissa myös oli helppoa seurata mikä pelaajille oli epäselkeää, kun he tekivät virheitä pelatessa esimerkiksi kortteja väärällä tavalla. Näin pystyin tarkistamaan mitkä symbolit eivät olleet intuitiivisesti ymmärrettäviä pelaajille ja korjata ne. Lopputulos on peli, joka ohjaa pelaajia oikeaan tunnelmaan ja heidän on helppo tehdä päätöksiä pelissä, kun korttien luettavuus ja ymmärrettävyys on hyvä.

ARVIOINTI

Olen lopputulokseen todella tyytyväinen ja se on tavoitteitteni mukainen. Olisin kuitenkin halunnut olla vielä pidemmällä visuaalisessa kehitystyössä, mutta olen tyytyväinen tähän, sillä se on valmis konsepti ja valmis lähettäväksi julkaisijoille arvioitavaksi. Mikäli julkaisija kiinnostuu projektista he tarvitsevat valmiin sääntökirjan ja prototyypin, jonka he pelaavat itsenäisesti lävitse varmistukseen pelin toimivuuden ja potentiaal. Jos julkaisija lähtee projektiin mukaan niin yleisesti prosessi etenee heidän omalla pelitestauksellaan, josta lähdetään yhteiseen kehitystyöhön. Tämän jälkeen yleisesti aloitettaisiin pelin kuvittaminen ja graafinen suunnittelu, mutta pyrin ottamaan itse tämän roolin vastuulleni ja näin ottamaan isomman rahallisen palkkion. Mikäli julkaisija ei ole kiinnostunut projektista, tulen tekemään pelin noin 60-80% valmiiksi itsenäisesti ja pyrin rahoittamaan tuotannon joukkorahoituspalveluiden kuten Kickstarter:in tai GoFundMe:n kautta. Tämä on itselleni huomattavasti

työläämpi tapa toteuttaa tuote, mutta myös samalla pystyn pitämään kaikki oikeudet ja tuotot itselläni.

Pelin visuaalisesta puolesta on tällä hetkellä valmiina noin 20 % ja suurin osa jäljellä olevasta työstä on lähinnä korttien kuvittamista.

Päätavoitteeni on saada peli julkaistua oikeaksi tuotteeksi ja uskon vahvasti, että tämän opinnäytetyön kautta tämä on täysin realistista. Koen, että olen kehittynyt erityisesti kuvittajana ja olen tyytyväinen projektinhallintaani.

JATKOKEHITYS

Pelin kehittäminen visuaaliselta puolelta jatkuu lähinnä kuvitusten osalta. Olen ottanut yhteyttä eri julkaisijoihin ja he ovat ilmaisseet kiinnostuksensa ja ovat valmiita auttamaan pelin mekaanisen puolen tasapainoittamisessa ja tuotannossa. Pelissä on vielä paljon kortteja, jotka ovat joko liian tehokkaita tai liian heikkoja ja niiden tasapainottaminen vaatii paljon testausta.

Markkinointimateriaalia en ole vielä luonut, mutta mikäli kustantajat eivät lähde projektiin mukaan, tulen kehittämään tuotetta ja hakemaan joukkorahoitusta Gofundme tai Kickstarter:in kaltaisten alustojen kautta, jolloin markkinoinnin materiaali on olennaista. Pelille on tehty opetusvideo, jonka ensisijainen tehtävä on toimia esittelymateriaalina potentiaaliselle julkaisijalle. Mikäli tuotteen kohtalo on joukkorahoitus, sen eteen on tehtävä vielä paljon töitä pelin visuaalisella puolella ja lisäksi kuluttajille suunnattu esittelyvideo.

Uskon, että tällä projektilla on potentiaalia, sillä usean pelitestin jälkeen pelaajat itse ehdottivat toista pelikertaa. Testasin peliä yhteensä 35 eri henkilöllä ja heistä vain yhdellä oli negatiivinen pelikokemus. Suurin vakuuttaja pelin laadusta oli, kun sattumalta tapasin yhden pelitestaajan ystävästä ja hän itse mainitsi että kyseinen testaja oli kehunut peliä ja hän on myös kiinnostunut pelistä, vaikka en ollut koko korttipelistä mitään hänelle maininnut. Pelillä on mielestäni mahdollisuudet myyväksi tuotteeksi ja jatkon kannalta on myös suhteellisen helppoa lisätä peliin uutta sisältöä olemassaolevan osuuden pohjalta.

6. LÄHTEET

PAINETUT LÄHTEET

Manninen, T. 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja, ideasta eteenpäin. Oy Rajalla
Lupton, E. 2004. Thinking with type. Princeton Architectural Press
Bishop, Franklin. 2006. Sarjakuvapiirtäjän käsikirja. Kustannus-Mäkelä Oy

SÄHKÖISET LÄHTEET

Ellen Lupton, Design is storytelling, 2017
<https://youtu.be/5F-O4BY2i14?t=1148>
Randy Hoyt, Cardboard Interfaces: UX for Board Games, 2018
<HTTPS://YOUTU.BE/3U-QUO4MD5Y>

SUULLISET LÄHTEET

Petri Purho, Pelisuunnittelija, Pelin jälkeinen haastattelu, Helsinki 18.6.2019
Olli Raila, Pelisuunnittelija, Art Director, Haastattelu, Helsinki 20.3.2020

KUVALÄHTEET

Kuva 1. <https://boardgamegeek.com/image/1207030/android-infiltration>
Kuva 2. Valokuva: Ari Trygg
Kuva 3. <https://medium.com/@mackenzieschubert/secret-hitler-illustration-graphic-design-435be3e3586c>
Kuva 4. <https://mackenzieschubertwork.tumblr.com/>
Kuva 5. <https://www.nytimes.com/2017/09/05/business/secret-hitler-game.html>
Kuva 6. <https://www.wallpaperfromthe70s.com/wallpaper-patterns/i-love-the-70s/>
Kuva 7. <https://www.wallpaperfromthe70s.com/additional-wallpapers/retro-wallpaper/2780/zodiak?c=117>
Kuva 8. <https://www.wallpaperfromthe70s.com/wallpaper-patterns/geometric-wallpaper/437/juno?c=119>
Kuva 9. <https://www.wallpaperfromthe70s.com/additional-wallpapers/retro-wallpaper/3256/banga?c=117>

Kuva 10. Grafiikka Otto Raila
Kuva 11. Grafiikka Otto Raila
Kuva 12. <https://www.45cat.com>
Kuva 13. <https://www.45cat.com>
Kuva 14. Grafiikka Otto Raila
Kuva 15. Valokuva ja grafiikka Otto Raila
Kuva 16. Grafiikka Otto Raila
Kuva 17. Valokuva ja grafiikka Otto Raila
Kuva 18. Grafiikka Otto Raila
Kuva 19. Valokuva ja grafiikka Otto Raila
Kuva 20. Grafiikka Otto Raila
Kuva 21. Grafiikka ja valokuva Otto Raila
Kuva 22. Grafiikka Otto Raila
Kuva 23. Valokuva ja grafiikka Otto Raila
Kuva 24. Grafiikka Otto Raila

KIITOKSET

Opinnäytetyöohjaajani Heidi Uppa ja Christoffer Leka
Henkinen ja akateeminen tukeni Oona Pääkkönen

Pelitestajat:

Visa Saarinen
Petteri Riihiluoma
Walteri Forsbom
Ville Risku

Jouni Ipatti
Oona Pääkkönen
Iida Häkkinen
Olli Raila
Petri Purho
Gerhard Molin
Karri Liikkanen

Janne "Sponsori" Salo
Lassi Häkkinen
Tuomas Louekari
Rauli Dahlberg
Lia Antonia
Juho Maurinen
Santeri Laasanen
Joonas Okkonen
Miro Huovinen
Jimi Havusalmi
Mikko Oksman

Kenneth Peltokangas
Juhani Hämäläinen
Jarkko Kinnunen
Ari Trygg
Lauri Koltola
Jussi Jääskeläinen
Sami Kivinen
Pietari Sulonen
Sauli Kosonen
ja kolme muuta.

LIITTEET

Liite 1. Toimintokortit

Quick Thinking
ACTION



Oi You!
ACTION



Move a player to your room. They play a card. You play a card.

Extacy
ACTION



Run
ACTION




Jump In
ACTION




Liite 2. Esinekortit

Bodyarmor
ITEM




Next time you would take damage. Discard this card instead.

Sledgehammer
ITEM




OR

Disguise
ITEM




Uses
[] [] [] [] [] [] [] []
Each time you would add a cube to the bag. Remove one from this.

Uzi
ITEM



Uses
[] [] [] [] [] [] [] []
Can be use 1-4 times with one interaction.

Revolver
ITEM



Liite 3. Agendakortit


<p>AG EN DA</p> <p>Corrupt Cop</p>  <p>8 \$ for every other player caught.</p> <p>30 \$ to win</p> <p>AG EN DA</p>	<p>AG EN DA</p> <p>Petty Money</p>  <p>22 \$ to win</p> <p>AG EN DA</p>	<p>AG EN DA</p>  <p>8 \$ If you are the first player to leave.</p> <p>25 \$ to win</p> <p>AG EN DA</p>
<p>AG EN DA</p> <p>Maniac</p>  <p>1 \$ for every cube of your color in the bag when you exit.</p> <p>35 \$ to win</p> <p>AG EN DA</p>	<p>AG EN DA</p> <p>Masochist</p>  <p>3 \$ for every damage you take.</p> <p>26 \$ to win</p> <p>AG EN DA</p>	<p>AG EN DA</p> <p>Addict</p>  <p>1 \$ for every drug you take.</p> <p>25 \$ to win</p> <p>AG EN DA</p>
<p>AG EN DA</p> <p>Nemesis</p>  <p>10 \$ if you kill the person on your right.</p> <p>26 \$ to win</p> <p>AG EN DA</p>	<p>AG EN DA</p> <p>Serial killer</p>  <p>3 \$ for every room on your right.</p> <p>30 \$ to win</p> <p>AG EN DA</p>	<p>AG EN DA</p> <p>Safe Cracker</p>  <p>10 \$ if you open or help open the vault.</p> <p>30 \$ to win</p> <p>AG EN DA</p>

Liite 4. Hahmokortit

<p>76" 76"</p> <p>70" 70"</p> <p>66" 66"</p> <p>60" 60"</p> <p>56" 56"</p> <p>50" 50"</p>  <p>AYDA</p> <p>HEALTH 4</p> <p>CAN MOVE AFTER PLAYING AN ITEM CARD.</p>	<p>76" 76"</p> <p>70" 70"</p> <p>66" 66"</p> <p>60" 60"</p> <p>56" 56"</p> <p>50" 50"</p>  <p>JANITOR</p> <p>HEALTH 4</p> <p>EQUIPPING A WEAPON DOES NOT TRIGGER ROBBERY.</p>	
<p>76" 76"</p> <p>70" 70"</p> <p>66" 66"</p> <p>60" 60"</p> <p>56" 56"</p> <p>50" 50"</p>  <p>ABUELITA</p> <p>HEALTH 3</p> <p>DOES NOT TRIGGER SUPPRISES.</p>	<p>76" 76"</p> <p>70" 70"</p> <p>66" 66"</p> <p>60" 60"</p> <p>56" 56"</p> <p>50" 50"</p>  <p>SPIKE</p> <p>HEALTH 6</p> <p>AT THE START OF THE GAME ADD 7 CUBES TO THE BAG.</p>	<p>76" 76"</p> <p>70" 70"</p> <p>66" 66"</p> <p>60" 60"</p> <p>56" 56"</p> <p>50" 50"</p>  <p>ARNOLD</p> <p>HEALTH 3</p> <p>CAN ALWAYS DO 1 DAMAGE.</p>

Liite 5. Huonekortit

1 **Banker**



Surprise

↑
2

Prize

Ⓢ Ⓢ ↓
2

1 **Payphone**



Surprise

↑
2

👉 → ↑
5

1 **Escapee**



Surprise and enter
If not defeated next turn

↑
10

Prize

Ⓢ Ⓢ

2 **Policeman**




Suprise and ente r

🎯 ↑
4

Prize

📱 📱 📱 Ⓢ

1 **Vigilante**



Surprise and enter

🎯

Prize

📱 📱 Ⓢ

**WASTED
HEIST**