

Elina Sirkkavaara, Reetta Tanskanen

## **Cadaros' Maze**

Lautapelin suunnittelu ja kehitys

## **Cadaros' Maze**

Lautapelin suunnittelu ja kehitys

Elina Sirkkavaara, Reetta Tanskanen  
Opinnäytetyö  
Kevät 2020  
Tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma  
Oulun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu  
Tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma

---

Tekijä(t): Elina Sirkkavaara & Reetta Tanskanen

Opinnäytetyön nimi: Cadaros' Maze – Lautapelin suunnittelu ja kehitys

Työn ohjaaja: Matti Viitala

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2020

Sivumäärä: sivut + liitteet  
(53 + 0)

---

Tämän opinnäytetyön raportin tarkoituksena on kertoa Cadaros' Maze lautapelin kehityksestä ja pohditaan jatkokehitystä ja tarpeellisia toimia sitä varten. Projekti toteutettiin Digital publishing LA-Bissa, joten toimeksiantajana toimimme me itse.

Haimme itsenäisesti tietoa digitaalisista lähteistä. Koimme, että kirjalliset lähteet tästä aiheesta on melko vanhentunutta. Projektimme aikana suoritimme paljon pelitestausta. Huomasimme, kuinka tärkeää testaus pelien teossa on, oli sitten kyseessä digitaalinen peli tai lautapeli.

Testasimme peliämme ensimmäisenä muilla Digital publishing LAB -opiskelijoilla. Kävimme Oulun Game Labilla ja lautapelikerhossa harrastajien mukana testaamassa peliä. Saimme sieltä todella hyvää palautetta ja kehitysehdotuksia muun muassa sääntöjen suhteen.

Tulevaisuudessa voisimme halutessamme olla yhteydessä johonkin graafisen suunnittelun opiskelijaan, joka hoitaisi pelin grafiikat kuntoon. Hän voisi myös tehdä oman opinnäytetyönsä pelimme grafiikoiden uusimisesta ja parantamisesta.

Tässä raportissa käsitellään lautapeliä historiaa, lautapeliä kulttuuria sekä ulkomailla että Suomessa. Lautapelimarkkinoita ja miten markkinoisimme omaa peliämme. Käymme läpi myös erilaisia lautapeliä testausmenetelmiä ja koko projektin aikana kehittyneitä graafikoita sekä suunnitteluprosessia.

---

Asiasanat: Lautapelit, markkinat, pelikulttuuri, pelisuunnittelu, testaus, testausmenetelmät

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Degree programme in Business Information Technology

---

Author(s): Elina Sirkkavaara & Reetta Tanskanen

Title of thesis: Cadaros' Maze – Board game design and development

Supervisor(s): Matti Viitala

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2020      Number of pages: (53 + 0)

---

The objective of this thesis is to present the development of a board game called Cadaros' Maze and discuss about further development and what is needed for that. This project was conducted during Digital publishing LAB so this subject was commissioned by us.

We used multiple digital articles as our sources, because we felt that better information is found online instead of books. We also felt that the books about this subject might be a bit outdated, so we did not only want to rely on them. During this project we conducted a lot of game testing and were surprised how much time it took and how important it really was, no matter if it were a digital game or a board game.

First game testers were our fellow Digital publishing LAB students. Later we went to Oulu game LAB and a board game club to do more testing. We got a lot of good feedback for instance about the rules.

In the future we could contact some graphic designer students who would update the graphics. They could also write their own thesis about making and bettering our game graphics.

This thesis covers the history of board games, board game culture in Finland and abroad, board game markets and how we would market our game. We also think about different game testing methods and overall designing process.

---

Keywords: Board games, markets, gaming culture, game design, testing, testing methods

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	6
2	LAUTAPELIT .....	7
2.1	Lautapeliien historiaa.....	7
2.2	Lautapelityypit.....	9
2.2.1	Pöytäroolipelit .....	12
2.2.2	Opettavaiset lautapelit.....	13
2.3	Pelien materiaalit ja pakkaukset .....	14
2.4	Lautapeliien ero digitaalisiin peleihin .....	15
3	LAUTAPELIKULTTUURI.....	17
3.1	Lautapelikulttuuri Suomessa .....	17
3.2	Lautapelikulttuuri ulkomailla .....	18
4	LAUTAPELIMARKKINAT .....	22
4.1	Lautapelimarkkinat Suomessa .....	22
4.2	Lautapelimarkkinat ulkomailla .....	23
5	CADAROS' MAZE .....	26
5.1	Mikä on Cadaros' Maze.....	26
5.2	Markkinointi ja myynti .....	28
6	SUUNNITTELU.....	30
6.1	Toteutusohjelmat .....	30
6.2	Grafiikat.....	31
6.3	Säännöt.....	34
7	TESTAUS.....	41
7.1	Testausmenetelmät .....	41
7.2	Testaustulokset ja analysointi .....	42
8	LOPPUTULOS.....	46
	LÄHTEET.....	48

# 1 JOHDANTO

Tämä opinnäytetyön raportti käsittelee Digital publishing LABissa alkunsa saanutta lautapeliä, nimeltään Cadaros' Maze. Cadaros' Maze on strateginen fantasiapeli, jonka tapahtumat sijoittuvat vanhan linnan kellariin. Pelin tavoitteena on löytää kellarista kultainen kallo ja paeta sen kanssa. Lautapelin kehittämisen aloitimme osana viiden hengen tiimiä, joista kolme päätti olla jatkamatta kehitystä LABin jälkeen.

Käymme raportissa läpi, miten Cadaros' maze on kehitetty, mitä haasteita kohtasimme matkalla ja miten jatkamme opinnäytetyön jälkeen eteenpäin. Tavoitteenamme on jatkokehittää peliä siten, että voimme tarjota peliä julkaistavaksi.

## 2 LAUTAPELIT

Lautapeli on peli, johon kuuluu pöydälle asetettava pelialusta ja pelinappulat, joita pelaajat liikuttavat pelin sääntöjen mukaisesti. Erilaisiin lautapeleihin kuuluu yleisesti myös noppia ja kortteja. Tässä luvussa käsitellään lyhyesti lautapeliä historiaa, erilaisia lautapelityyppejä, pelien materiaaleja ja pakkauksia sekä vertaillaan hieman, miten lautapelit eroavat digitaalisista peleistä.

Halusimme lähteä tutkimaan erilaisia pelejä tukeaksemme oman lautapelimme kehitysprosessia. Olemme myös pelanneet jonkin verran lautapelejä vapaa-ajalla, joten valtavirtapelit sekä muutamat harrastepelit ovat ennestään tuttuja. Meille lautapelit tarkoittavat hauskaa yhdessäoloa kavereiden kanssa. Lautapelit sopivat myös koko perheen ajanvietoksi, sillä pelejä löytyy todella montaa eri vaikeusastetta pienemmille, sekä vaativampia lautapeliharrastajille. Toki lautapeliharrastajat voivat myös nauttia valtavirtapeleistä.

Nykyään puhutaan paljon opetuksen pelillistämisestä. Usein esillä ovat digitaaliset pelit, mutta lautapelit ovat myös hyvä vaihtoehto opetuksen tueksi. Opetuksessa voidaan käyttää pelejä, jotka tukevat matemaattista kehitystä ja ongelmanratkaisukykyä.

### 2.1 Lautapeliä historiaa

Lautapeliä historia ulottuu aina tuhansien vuosien taakse. Ensimmäiset todisteet, jotka lautapeleistä on tehty, ajoittuvat vuodelle 3100 ja ensimmäiset todisteet nopista on löydetty vuonna 5000 eaa. Vuonna 2013 Turkissa arkeologit löysivät 5000 vuotta vanhasta hautapaikasta lautapeliä nappuloita muistuttavia palasia. Samankaltaisia yksittäisiä löytöjä oli tehty muualtakin maailmasta kuten Lähi-idästä, mutta Turkin löytö oli erikoisempi, sillä palaset löydettiin "samasta kasasta". Tämä voi tarkoittaa, että palasia oli käytetty laskemisen apuna sekä myös lautapeliä mahdollisena esias-teenä. (History of Things 2019, viitattu 25.1.2020.)

Eräs vanhimmista tunnetuista lautapeleistä on Senet, joka juontaa juurensa muinaisesta Egyptistä. Alkuperäisiä sääntöjä Senetille ei ole tiedossa, koska on onnistuttu löytämään vain pieniä osia sääntöteksteistä suurimman osan puuttuessa kokonaan. Tästä syystä Senetille on jouduttu keksi- mään uudet säännöt käyttäen hyväksi löydettyjä materiaaleja. Osa kiistelee yhä, miten Senetiä kuuluisi oikeasti pelata. Modernin Senetin (Kuvio 1) sanotaan muistuttavan suosittua Backgammon-peliä. (Pair Of Dice Paradise 2017, viitattu 25.1.2020.)

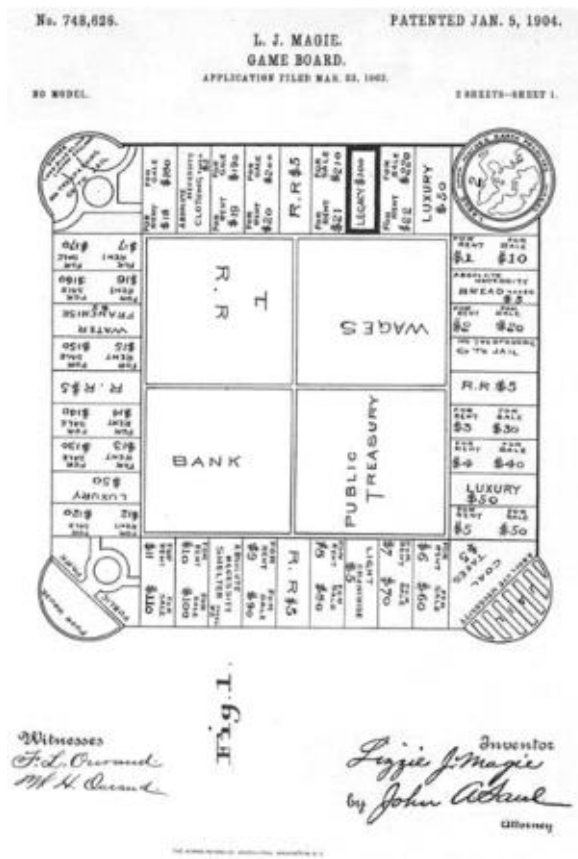


KUVIO 1. Moderni Senet (Wikimedia Commons, 2018. Viitattu 25.1.2020)

Vuonna 1300 eaa. Rooman valtakunnan aikana sota inspiroi monia lautapelejä. Lautapelit alkoivat saada strategisia piirteitä ja sen ajan pelejä voidaan pitää nykyajan sota strategia -peligenren aloittajina. Ehkä tunnetuin silloisista peleistä oli Ludus latrunculorum, joka oli kaksin pelattava hieman shakkia muistuttava peli. Sitä pidetäänkin mahdollisesti yhtenä shakin edeltäjästä intialaisen Chaturangan lisäksi. Shakin syntyperästä voidaan silti kiistellä, koska niin moni maa on tehnyt omanlaisia versioista siitä, joiden yhdistelmästä nykyinen shakki on mahdollisesti kehittynyt. Siksi sitä on hankala paikantaa vain yhteen maahan. (Wall 2018, viitattu 26.1.2020.)

Vuonna 1903 amerikkalainen Lizzie Magie alkoi kehittämään peliä nimeltään Landlord's Game (Kuvio 2). Maggie halusi tuoda pelillään esille epäkohtia maidenkaappauksesta ja epätasa-arvoisista tuloista sen ajan Amerikassa. Nämä heijastuivat pelin sääntöihin, joissa pelilauta koostuu nelimäisistä alueista, joita pelaajat voivat ostaa. Muiden pelaajien saavuttua toisen omistamalle tonnille, joutui hän maksamaan tietyn summan. Ohittaessaan lähtöruudun, pelaaja sai 100 dollaria.

31 vuotta myöhemmin Magie myi oikeudet Parker Brothersille 500 dollarilla. Siitä lähdettiin kehittämään Monopolya, joka on edelleen yksi tunnetuimmista ja suosituimmista lautapeleistä. (Pilon 2015, viitattu 26.1.2020.)



KUVIO 2. Landlord's Game (Wikimedia Commons, 2004. Viitattu 26.1.2020)

1900-luvulta lähtien lautapeliin suosio on vain kasvanut. 1978 Saksassa alettiin jakamaan vuoden peli -titteliä. Pelit valittiin konseptin, ulkonäön ja sääntöjen rakenteen perusteella. Jos tuon tittelin voitti, pystyi olemaan varma, että pelin myynti ja suosio kasvoivat huomasti muutamasta tuhannesta kopiosta jopa puoleen miljoonaan myytyyn kopioon.

Ensimmäinen peli, joka menestyi Euroopan ulkopuolella ja sai amerikkalaiset innostumaan lautapeleistä entistä enemmän, oli Catan (1995). Pelin loi saksalainen Klaus Teuber, joka oli yksi harvoista kuka elätti itsensä lautapelejä tekemällä. (Wall 2018, viitattu 26.1.2020.)

## 2.2 Lautapelityypit

Lautapelit voidaan jakaa kahteen kategoriaan: Harraste- ja valtavirtapeleihin. Harrastepelit voivat olla hieman monimutkaisempia ja sisältää enemmän komponentteja sekä niitä yleensä myydään harrastajille tarkoitetuissa kaupoissa kuten Fantasia Peleissä. Näihin peleihin on yleensä olemassa myös erillisiä lisäosia, joita valtavirtapeleihin ei yleisesti tehdä. Joitakin pelejä voi olla jopa hankala

löytää mistään myynnistä. Kuten nimikin jo sanoo, harrastepeleille löytyy oma vakaa kannattaja ja harrastajakuntansa. Valtavirtapelit ovat juuri niitä pelejä, joita löytyy tavallisista marketeista. Ne ovat yleensä helpompia, yksinkertaisempia ja halvempia pelejä, joita perheen pienimmätkin pystyvät pelaamaan. Hyvä esimerkki valtavirtapelistä on Afrikan tähti. (BGG 2020a, viitattu 28.1.2020.)

Näiden kahden kategorian alla pelejä voidaan jakaa vielä tiettyihin alakategorioihin tai genreihin. Tosin tästä jaosta on monta versiota, koska erilaisia pelejä on niin paljon ja moni niistä kuuluisi samaan genreen, jolloin jaosta tulee liian monimutkaista. Tällä hetkellä eniten käytetyssä ja laajimmin harrastajien hyväksymässä genrejaon versiossa harrastepelit jaetaan europeleihin, sotapeleihin, teemanmukaisiin peleihin ja abstrakteihin peleihin. Vastaavasti valtavirtapelit jaetaan bilepeleihin, perhepeleihin ja näppäryyspeleihin. (TheKnight 2019, viitattu 28.1.2020.)

Europelit (Kuvio 3) ovat nimensä mukaisesti saaneet alkunsa Euroopassa. Joskus erityisesti saksalaisista peleistä käytetään myös tätä nimitystä, mutta yleisesti riittää, että peli on Euroopassa tehty. Europelit ovat täysi vastakohta amerikkalaisille peleille. Europeleissä voittajaa ei voi ennustaa etukäteen vaan kaikki tulevat saamaan pisteitä koko pelin ajan. Se on hyvä keino saada ihmiset pelaamaan peliä uudestaan ja uudestaan, koska yleensä voittaja on voittanut vain pienellä erolla, jolloin muut tuntevat halua ja kykyä voittaa hänet seuraavalla pelikerralla. Pelaajia ei myöskään aseteta toisiaan vastaan eliminointi tarkoituksessa vaan kaikki pelaajat pysyvät pelissä loppuun asti. (Robbins 2018, viitattu 28.1.2020.)



KUVIO 3. Carcassonne on suosittu europeli (McCann, S. 2016. Viitattu 28.1.2020)

Sotapelit voivat simuloida fiktionaalista sotaa tai oikeasti tapahtunutta konfliktia. Sotapelien pelaika kestää normaalisti aika kauan, sekä niiden ohjekirjat ovat todella pitkiä. Sotapelitkin voidaan jakaa alakategorioihin kuten operatiivisiin, strategisiin ja taktisiin peleihin. Strategiset sotapelit ovat yleensä kaikista pisimpiä ja ne voivat simuloida kokonaista sotaa, vastaavasti operatiiviset pelit pieniä tai lyhyitä sotia ja taktiset pelit vain pieniä tapahtumia kokonaisesta sodasta. Sekigahara: The Unification of Japan (Kuvio 4) on aloittelijaystävällinen sotalautapeli. (Monger 2017, viitattu 28.1.2020.)



KUVIO 4. Sekigahara: The Unification of Japan (Achavanuntakul, S. 2011. Viitattu 28.1.2020)

Teemanmukaiset pelit rakentuvat tiukasti tietyn teeman ympärille ja ovat yleisesti melko dramaattisia. Pelin säännöt ja ulkoasu pyrkivät siten heijastamaan pelin teemaa. Peleissä voi esiintyä esimerkiksi erilaisia sankareita ja vihollisia. Pelionni näyttelee myös suurta roolia teemanmukaisissa peleissä. Teemanmukaisia pelejä ovat esimerkiksi erilaiset zombipelit, Arkham Horror ja StarCraft: the Board Game. (Kam 2015, viitattu 28.1.2020.)

Toisin kuin teemanmukaisissa peleissä, abstrakteissa lautapeleissä ei ole teemaa juuri ollenkaan ja pelionnella ei ole vaikutusta pelin kulkuun. Hyvä esimerkki abstraktista pelistä on Shakki. Siinä on selkeät ja lyhyet säännöt, se on myös kaksinpeli, mikä on yksi abstraktien pelien ominaisuuksista. (Bentley 2020, viitattu 28.1.2020.)

Bilepelit ovat tarkoitettu pelattavan kavereiden tai muuten pienen ryhmä kesken. Nämä pelit ovat hyvä lisä illanistujaisiin, koska säännöt ovat hyvin yksinkertaisia ja aiempaa kokemusta mistään peleistä ei tarvita. Bilepelejä löytyy koko perheelle, esimerkiksi Party Alias on hauska yhdistelmä

sananselitystä ja pantomiimia. Pelkästään aikuisille tarkoitettuja bilelautapelejä löytyy myös, esimerkiksi Cards against humanity, josta on tehty suomenkielinen versio ”poliittisesti epäkorrektti”.

Perhepelit ovat yleensä grafiikoiltaan värikkäitä ja miellyttävän näköisiä. Perhepelit sopivat myös lapsille keskenään pelattavaksi sääntöjen yksinkertaisuuden vuoksi. Ne ovat yleensä myös halvempia muihin peleihin verrattuna, täten monella perheellä on varaa ostaa näitä pelejä.

Näppäryyspelit vaativat jonkinlaista fyysistä toimintoa. Operation-peli on esimerkki sorminäppäryyttä vaativasta pelistä. Pelaaja nostaa kortin pakasta ja siinä oleva kuva osoittaa mistä kohtaa potilasta pelaajan pitää poistaa tavara. Tavara on poistettava kolosta ilman että osuu reunoihin. Jos pelaaja osuu reunoihin, punainen summeri ääntää ja pelaaja häviää vuoronsa. Jos tavaran poistaa onnistuneesti, ilman summerin hälytystä saa pelaaja siitä rahapalkinnon. Pelin voittaa se kenellä on eniten rahaa pelin lopussa.

### 2.2.1 Pöytäroolipelit

Ensimmäiset paperilla pelattavat roolipelit kehitettiin yli 40 vuotta sitten. Sitä myötä roolipelit ovat kehittyneet saaden monta eri alalajia, mutta pöytäpelit ovat pitäneet tiukasti pintansa ja ovat yhä todella suosittuja ja omaavat tiiviin harrastajakunnan. Ehkä tunnetuin roolipeli on Dungeons & Dragons, joka kehitettiin vuonna 1974. (Dormans 2006, viitattu 4.2.2020.)

Pöytäroolipelit ovat vahvasti tarinavetoisia. Pelaajat ottavat tietyn hahmon roolin ja elävät peliä sitä kautta. Hahmon tiedot kuten taidot ja heikkoudet on kirjoitettu erilliselle paperille, jotta pelaaja osaa toimia pelitilanteissa hahmonsa mukaisesti. Peli koostuu pelaajista, jotka esittävät omaa hahmoaan sekä pelinjohtajasta (gamemaster), joka johtaa koko pelin kulkua. Pelinjohtajan tehtäviin kuuluu tarinan eteenpäin vieminen, sekä huolen pitäminen sääntöjen noudattamisesta ja reilusta pelistä. Johtaja esittää myös kaikkia muita pelissä esiintyviä ei-pelattavia sivuhahmoja (NPC). Varsinaista pelilautaa ei välttämättä tarvita, vaan se voi koostua samanlaisista pienistä paperilapuista, jotka kuvaavat tiettyjä alueita. (Roll20 2020, viitattu 4.2.2020.)

Joillekin roolipelit ovat tapa päästä eroon arjen stressistä uppoutumalla hetkeksi toiseen maailmaan, sillä ne ovat erityisen mukaansatempaavia. On myös hauskaa päästä kokeilemaan ja pelaamaan erityyppisillä hahmoilla, jotka poikkeavat luonteeltaan ja olemukseltaan kokonaan omasta itsestään. Pelatessa pääsee myös eläytymään siihen, miltä tuntuu olla sankari tai varas fiktiivisessä tarinassa. Jotkut käyttävät eläytymisen apuna tunnelmallista, tilanteeseen ja peliin sopivaa musiik-

kia, pukeutuvat kuten hahmonsa tai normaalista arkiasustaan poikkeavalla tavalla. Toiset taas haluavat vain viettää aikaa kavereidensa kanssa muistellen vanhoja kuluneita peli-iltoja nauttien samalla pelin tarinasta. Tällöin pelaajat eivät välttämättä halua keskittyä niinkään pelin yksityiskohtiin tai hahmojen tarkkaan ulkonäköön, vaan haluavat nopeatempoisesti etenevän tarinan. (Dormans 2006, viitattu 4.2.2020.)

Pelin säännöt määrittelevät, mitä pelaajat voivat tai eivät voi tehdä ja miten he kommunikoivat keskenään ja pelin kanssa. Jotkin pelit ovat erityisen sääntöpainotteisia. Silloin harvoin tulee tilannetta, että pelaaja ei tiedä mitä voi tai pitää tehdä, koska kaikki on listattu hahmon tietoihin. Kykyjä ja taitoja on niin paljon, että pelkästään jo hahmon luominen käy yhdestä työstä. Jos vastaavasti käytetään jonkinlaista pelilautaa tai karttaa, missä hahmot liikkuvat, niin se tuo lisää strategista elementtiä peliin ja pelaaja voi taktikoida hahmonsa sijainnilla. Nopalla on myös tärkeämpi rooli enemmän sääntöpainotteisimmassa peleissä. Kaikki eivät kuitenkaan pidä rajoittavista säännöistä ja heille löytyy omat pelinsä, jotka eroavat aikaisemmasta juurikin sääntöjen keveyden perusteella. Hahmot ovat paljon yksinkertaisempia, eikä niiden tekemiseen mene läheskään yhtä kauan aikaa. Pelilautaa ei edes välttämättä tarvita, koska hahmon sijainnilla laudalla ei niinkään ole väliä. Noppakaan ei ole välttämätön tai sitten sitä käytetään hyvin harvoin, koska taistelut ovat hyvin nopeatempoisia ja peli etenee muutenkin nopeammin. Säännöiltään kevyemmät pelit ovat halvempia hankkia ja täten myös aloittelijaystävällisempiä. (Roll20 2020, viitattu 4.2.2020.)

## **2.2.2 Opettavaiset lautapelit**

Lautapelejä voidaan hyödyntää erinomaisesti myös opetuksessa. On olemassa jo itsessään opettavaisiksi peleiksi tehtyjä pelejä, mutta myös kaikki ei-opettavaisiksi mielletyt pelit ovat erittäin hyviä vaihtoehtoja. Matemaattiset taidot kehittyvät, kun peleissä pitää laskea kerääntyneitä pisteitä tai rahoja. Monet pelit keskittyvät taktiikkaan ja silloin strateginen ajattelu on tärkeää, lapset hyötyvät taktisen ajattelun opettelusta. On hyvä ymmärtää mitä vastustaja tekee tai aikoo tehdä ja sovittaa sitten omat siirrot sen mukaan. Tämä saa lapset ajattelemaan toisia ja ennakoimaan toisten liikkeitä paremmin. Strategisen ajattelun myötä ongelmanratkaisukyky kehittyy, josta on hyötyä elävässä elämässä tapahtuvissa päätöksissä ja ratkaisuissa. Erityisesti sorminäppäryyttä vaativat pelit kehittävät silmä-käsi -koordinaatiota ja motorisia kykyjä. Pelin edetessä pelaajat keskustelevat pelin tapahtumista ja omista sekä vastustajien siirroista, kommunikaatio kehittyy ja se auttaa erityisesti ujompi lapsia saamaan ääntään kuuluviin. Lapset oppivat seuraamaan ja opettelemaan sääntöjä,

sekä häviämään. Jos ei ole voitolla niin peli on silti pelattava loppuun. (TheSchoolRun 2020, viitattu 5.2.2020.)

Vuonna 2008 tehdyssä saksalaisessa tutkimuksessa tutkittiin miten shakin pelaaminen vaikuttaa matemaattisten taitojen kehittymiseen oppilaille, joilla oli oppimisvaikeuksia. Kaksi ryhmää valittiin sattumanvaraisesti, toisille opetettiin matematiikka viisi tuntia viikossa ja toisille neljä tuntia ja sen lisäksi tunti shakkia viikossa koko lukuvuoden ajan. Tutkimus tehtiin seitsemässä luokassa neljässä eri koulussa ja oppilaat olivat 3-4 -luokkalaista. Aluksi kartoitettiin oppilaiden sen hetkinen matemaattinen osaaminen ja keskittymistaidot, samaa testiä käytettiin vuoden päästä mittaamaan mahdollisia muutoksia. Aluksi oppilaille opetettiin shakin perusteet lapsille sopivalla tavalla tutustumalla ensin lautaan ja nappuloihin. Myöhemmin edettiin käyttämään nappuloita matemaattisen ongelmien ratkaisun apuna. Loppupohdinnan mukaan shakkitunnit olivat onnistuneita ja oppilaat sekä opettajat jo hyvin perillä pelistä. Osa oppilaista osallistui myös shakkikilpailuihin kokeen aikana. Testitulosten mukaan keskittyminen parani kaikilla ryhmillä yhtä paljon, eikä shakin opettelu näyttänyt vaikuttavan siihen yhtään. Matemaattinen laskutaito parani shakkiryhmillä enemmän kuin pelkästään matematiikan opetuksessa olevilla. Voidaan siis ajatella shakin opetteluun vaikuttavan positiivisesti matemaattiseen ajatteluun ja muiden laskutehtävien ratkaisemiseen. (Ernst, Loeffler, Niesch, Scholz, Schwarz, Steffen & Witruk 2008, viitattu 5.2.2020.)

### **2.3 Pelien materiaalit ja pakkaukset**

Pelikorttien teko voidaan toteuttaa monella eri tavalla ja materiaalilla, mutta yleisimmin käytetty materiaali on pahvi. Kortin kuviointi tulostetaan yleensä suoraan pahville, jossa on monta kerrosta. On tärkeää, että kortit ovat laadukkaita eivätkä hajoa heti. Monikerroksinen pahvi takaa paremman laadun kortteihin, mutta myös nostaa niiden hintaa. Pitää miettiä mitä tarkoitusta varten kortit tehdään. Jos kortteja on tarkoitus käsitellä paljon, niin silloin niiden on oltava paksumpia ja täten kestävämpiä. On tärkeää myös, että korttien läpi ei voi nähdä sen toisen puolen kuviointia. Korttien läpinäkymättömyys toteutetaan laittamalla korttipahvien väliin värjätty kerros, joka estää valon pääsyn kortin läpi. Kortista ei kannata vain tehdä mahdollisimman paksua, koska sen pitää taipua hyvin. Siksi läpinäkymättömyys ratkaistaan värjättyllä kerroksella, eikä mahdollisimman paksulla kortilla. Jos haluaa pitää korttien painokustannukset alhaalla, niin korttien koko pidetään standardina ja kaikkien korttien reunat samanlaisina. Standardi koko ja reunojen identtinen väritys helpottavat leikkaustyötä. (Ehanuise 2014, viitattu 27.1.2020.)

Pelilaudat ja laatikot tehdään yleensä paksummasta pahvista. Pahvin on oltava tarpeeksi paksua ja tiheää sillä silloin se on helpompi leikata haluttuun muotoon eikä se väännä leikkureiden alla. Lopputuloksen on oltava sileä pinnalta, eikä se saa vaurioitua helposti kosteudessa. Jotta laudat ja laatikot sietävät kosteutta, niissä on oltava sopivassa suhteessa liimaa ja pahvia. (Ehanuise 2014, viitattu 27.1.2020.)

## 2.4 Lautapeliin ero digitaalisiin peleihin

Kun mietitään lautapeliin ja digitaalisten pelien eroja, ensimmäisenä tulee tietysti mieleen kaikkein selvin asia. Digitaalisia pelejä pelataksaan tarvitaan jokin laite kuten puhelin, mutta lautapelit ovat fyysisesti esillä pelaajan edessä. Pelien kehittäjät tekevät myös sitä, että lautapeleistä tehdään digitaalisia versioita ikään kuin demoversioksi varsinaisesta pelistä. Tällöin käyttäjä pääsee testaamaan lautapeliä digitaalisena versiona ja päätyy sitten ostamaan alkuperäisen pelin. Jos lautapeli vaatii monta pelaajaa, on kaikkien oltava samassa tilassa pelataksaan, digitaaliset versiot peleistä mahdollistavat uudenlaisen moninpelielementin. Lautapelin fyysinen versio antaa enemmän tilaa pelaajalle tarkastella peliä. Pelin osat voidaan leivittää pöydälle, jolloin pelialue on selvemmin esillä ja voi toisaalta vaikuttaa pelaajan uppoutumiseen. Digitaalisessa versiossa näkymä on rajatumpi ja itse pelinappuloihin ei voi koskea. (Merwe 2017, viitattu 22.4.2020.)

Uudelleen pelattavuus tuo arvoa peleihin. Lautapeliin kohdalla esimerkiksi voittaja yleensä vaihtuu eri pelikerroilla ja pelin kulku voi olla hyvinkin erilainen. Pelionnen vaikutus tuo peliin arvaamattomuutta ja lisää uudelleenpelattavuuden arvoa. Ennen vanhaan olisi siis voitu sanoa, että lautapelit eroavat ja voittavat digitaaliset pelit uudelleenpelattavuuden arvossa. Nykyään tosin hyvin usein, jopa lähes kaikkiin digitaalisiin peleihin tehdään ja tarjotaan lisää ladattavaa materiaalia (DLC – Downloadable content). Monissa peleissä on myös monta eri lopputulosta, johon pelaaja voi itse vaikuttaa tekemällä erilaisia valintoja pelin edetessä. Peli halutaan todennäköisesti pelata sitten uudelleen erilaisilla valinnoilla ja uudella lopputuloksella. (Happy Strategerist 2018, viitattu 22.4.2020.)

Teknologian myötä lautapeliin ja digitaalisten pelien raja on hieman hämärtynyt. Vaikka digitaalisiin peleihin tarvitaankin jokin laite, lautapelit voivat hyödyntää tätä myös. Teknologian avulla lautapeleihin voidaan tuoda erilaisia lisätyn todellisuuden (AR) elementtejä, joita ilman peliä ei voi pelata tai se voidaan tehdä vain visuaaliseen tarkoitukseen esimerkiksi pelikortteja skannatessa ilmaantuvat kolmiulotteiset pelihahmot.

Lautapeleissä pelaajien pitää itse pitää huolta pisteiden laskusta ja siitä, että kaikki pelaavat samoilla säännöillä. Tällä tarkoitetaan sitä, että lähtötilanteessa pelin säännöt ovat kaikille selvät ja ongelmatilanteiden ilmentuessa, sääntöjen on oltava hyvin selkeät ja helposti tulkittavat. Itse lautapelejä pelatessamme olemme törmänneet tähän, että pelin sääntöjä on jokainen aikaisemmin pelatessaan soveltanut omalla tavallaan, jolloin säännöt eivät olleetkaan kaikille samat heti lähtötilanteessa. Videopeleissä taas peli hoitaa itse kaiken mahdollisen pisteenlaskun ja säännöt ovat kaikille samat ja niitä ei voi muokata omanlaisekseen. (Stack Exchange 2017, viitattu 22.4.2020.)

### 3 LAUTAPELIKULTTUURI

Tässä luvussa käsitellään lautapelikulttuuria Suomessa sekä ulkomailla. Millaisia tottumuksia pelaajilla on eri maissa, kuinka paljon pelataan ja kenen kanssa. Mitkä pelit ja millaiset genret ovat suosittuja tällä hetkellä, mitkä ovat nousussa tai ovatko vanhat suosikit ja hittipelit pitäneet edelleen pintansa. Tarkastellaan myös miltä lautapelien tulevaisuus näyttää suomalaisten harrastajien silmissä.

#### 3.1 Lautapelikulttuuri Suomessa

Käydessämme testaamassa peliämme lautapeli-illassa, pääsimme puhumaan suomalaisten lautapeliharrastajien kanssa hieman Suomen lautapelikulttuurista ja mitä mieltä he olivat siitä. Joukossa oli pitkän linjan pelaajia ja vähän uudempia harrastajia. Heidän kanssaan oli mukava keskustella aiheesta ja näimme selvästi, miten tärkeästä harrastuksesta on kyse.

Joillakin harrastus on lähtenyt ihan pienestä lapsesta asti ja pysynyt mukana aikuisuuteen. Siinä välissä pelit ovat vaihtuneet perhepeleistä hieman vaativampiin peleihin. Erään kommentoijan mukaan oikeasti hyvät pelit ovat juuri ne monimutkaiset harrastepelit, joiden ääressä viihtyy pidempään. Pääasiassa pelejä pelataan kavereiden kanssa.

Kasvaessa joillakin kavereilla loppui kiinnostus kokonaan peleihin ja sitten täytyi etsiä peliseuraa muualta. Kerran viikossa kokoontuvasta lautapelikerhosta löytyi samanhenkisiä ihmisiä ja pelikavereita. Jokaisella kokoontumiskerralla joillekin löytyy aina jokin uusi ennestään pelaamaton peli, näin kerho pysyy mielenkiintoisena, kun pelit vaihtelevat. Osa kerhon uusimmista osallistujista oli ”pakotettu” mukaan ensimmäisellä kerralla ja siitä se innostus sitten lähti vakituisesti kerhossa käymiseen. Toisin sanoen jokaisella oli jonkinlaisia ennakkokontakteja kerhoon ennen sinne menemistä. Suomessa ja Oulussa elää vielä pienimuotoinen ”nörttileima” tällaisissa kerhoissa ja eräs osallistuja kommentoi kerhoa hyvänä ainoana sosiaalisena kontaktina kaikille lautapelinörteille.

Lautapeliharrastus ja harrastajille tarkoitetut pelit ovat selvästi sisäpiirin juttu. Yhteisö on todella tiivis ja ilmapiiri lämmin. Kaikki ovat tervetulleita ja kaikilla on mukava olla. Lautapeliharrastus Oulussa on vielä varsin pienimuotoista verrattuna Etelä-Suomeen.

Tampereella toimii Taverna-niminen Suomen ensimmäinen lautapelikahvila. Taverna on todella suosittu paikka, kahvila suositteleekin ajan varaamista varsinkin viikonloppuina ja loma-aikoina,

jotta sisälle mahtuisi kaikki halukkaat (Taverna Lautapelikahvila 2020, viitattu 18.2.2020). Erityisesti isompien ryhmien on lähes mahdotonta mahtua pelaamaan ilman ajanvarausta. Taverna on olohuonemainen ja tunnelmallinen, mikä miellyttää asiakkaita. Ouluunkin toivottiin lautapelikahvilaa harrastajien kohtaamispaikaksi. Se voisi toimia helposti lähestyttävänä paikkana uusille kasuaalipelaajille tai peleistä täysin tietämättömille. Toki Oulun Fantasiapelit pitävät satunnaisia peli-iltoja tai turnauksia keskittyen yhteen tai muutamaan peliin, mutta ne ovat hieman vaikeasti lähestyttäviä, jos ei tiedä siitä toiminnasta mitään. Fantasiapelit käyvät myös peluuttamassa nuoria eri nuorisotaloilla ja tutustuttamassa heitä lautapeliin pariin.

Suomessa järjestetään joka vuosi äänestys parhaasta lautapelistä. Äänestys tapahtuu vuosittain syyskuussa. Ensimmäisen kerran äänestys pidettiin vuonna 2003. 2000-luvun alussa Puerto Rico, Carcassonne ja Catan olivat kolme suosituinta lautapeliä. Nämä kolme ovat pitäneet pintansa vähintään kymmenen parhaan joukossa aina 2010-luvulle asti. Carcassonne on toki edelleen hyvin suosittu, mutta uusia nimiä on myös saatu suosituimpien pelien kärkeen. Vuonna 2019 eniten ääniä sai Terraforming Mars, kyseessä on strategiapeli, joka on harrastajien keskuudessa hyvin suosittu. (Lautapeliopas 2020a, viitattu 18.2.2020.)

### **3.2 Lautapelikulttuuri ulkomailla**

#### **Eurooppa**

Oxfordissa sijaitseva Thirsty Meebles on toiminnassa oleva lautapelikahvila, joka kerää päivittäin kahvilantäydeltä lautapelaajia. Osa on harrastajia ja osa ensikertalaisia ja loput kasuaalisti pelaavia, jotka haluavat vain nauttia hyvästä tunnelmasta ja yhteisestä vietetystä ajasta. Juuri tunnelma ja notkuvat hyllyt monenmoisia pelejä, joista jokainen löytää varmasti omansa on se, joka vetää kävijöitä puoleensa lautapelikahviloissa. Pienellä maksulla pääsee pelaamaan kolmeksi tunniksi valitsemiasi pelejä, koska kyseessä on kuitenkin kahvila, on kahvittelu ja pieni purtava pelin lomassa suotuisaa. Thirsty Meeblesin suosio on poikunut myös muiden lautapelikahviloiden avaamisen. Ennen pelejä pelasi enimmäkseen vain fantasiapeleistä kiinnostuneet nörteiksi mielletyt ihmiset ja silloin suosittu titteli oli muun muassa Warhammer, johon kuuluu figureiden ja pelihahmojen tekeminen ja maalaaminen itse. 2010-luvulla harrastajakunta on kuitenkin monipuolistunut sen verran, että nörttileima ei elä enää niin vahvasti negatiivisessa sävyssä. Pelikaupoissa näkyy nykyään myös enemmän pariskuntia yhdessä peliostoksilla verrattuna aikaisempaan, jolloin perinteinen lautapeliharrastaja oli yksinäinen nuori mies. (Jolin 2016, viitattu 14.2.2020.)

Euroopassa valmistettuja pelejä kutsutaan europeleiksi. Tällä voidaan viitata erityisesti Saksassa valmistettuihin peleihin tai ihan yleisesti kaikkiin Euroopassa valmistettuihin. Europelit ja pelikulttuuri Euroopassa eroavat suuresti esimerkiksi Amerikassa valmistetuista peleistä. Pelit ovat yleensä enemmän strategiapainotteisia, mikä vaatii pelaajilta hyvää sääntöjäsentuntemusta, taktista ajattelukykyä ja keskittymistä. Pelaajat eivät varsinaisesti suoraan taistele toisiaan vastaan vaan kilpailevat esimerkiksi rajallisista tavaroista ja muista resursseista. Paino ei siis ole muiden pelaajien eliminoimisessa vaan oman tilanteen parantamisessa. Teemat ovat myös rauhallisempia ja maltillisempia. Pelimekaniikka vaatii monta toimintoa, kuten tavaroiden vaihtoa ja keräämistä, oman alueen hallintaa, nopan heittoa, vaikka se ei aina olekaan niin isossa roolissa näissä peleissä. (Luke 2018, viitattu 14.2.2020.)

## **Amerikka**

Isona länsimaalaisena maana ei tule yllätyksenä, että Amerikassa järjestetään joka vuosi erilaisia lautapeleihin liittyviä tapahtumia, jotka nykyään vetävät puoleensa jopa yli 70 000 osallistujaa. Eräs esimerkki tällaisesta isosta tapahtumasta on Gen Con. (Wired 2019, viitattu 21.4.2020). Gen Con järjestetään vuosittain Indianapoliksessa ja sen laaja sekä kansainvälinen osallistujakunta tekee tästä tapahtumasta mahdollisesti maailman suurimman lautapeleihin liittyvän tapahtuman. Pelien pelailun lisäksi Gen Con tarjoaa muuta ohjelmaa kuten kunniavierashaastatteluja ja esittely-/myyntipöytäsalin, jossa kävijät voivat muun muassa päästä kokeilemaan erilaisia pelidemoja. (Gen Con 2020, viitattu 21.4.2020.)

Kaiken kaikkiaan lautapelien suosio ja myynti onkin lähes nelinkertaistunut vuosien 2013 ja 2016 välillä, eikä toistaiseksi ole näyttänyt laantumisen merkkejä. Lautapelien tarjonta on suurta ja jokaisella on omanlaisensa mieltymyksensä hyvän pelin suhteen, siksi pelaajat ”joutuvatkin” etsimään itselleen samoista peleistä kiinnostuneita peliseuraksi. Suurin osa löytää peliseuransa netistä, mutta yhä on olemassa esimerkiksi lautapelikahviloiden seinälle ripustettuja paperi-ilmoituksia, joista käy ilmi mitä peliä halutaan pelata ja puhelinnumero, johon halukkaat voivat ottaa yhteyttä. (Wired 2019, viitattu 21.4.2020.)

Suosituimmat ja ostetuimmat pelit ovat enimmäkseen valtavirtapelejä, joista varmasti vähintään yksi on kaikille tuttu. Esimerkiksi Trivial Pursuit, Monopoly ja Clue tutummin Cluedo ovat kymmenen eniten myydyimmän pelin listalla. (Rollins 2019, viitattu 21.4.2020.)

Europelejä vastaavasti Amerikassa tehtyjä pelejä kutsuttiin Amerikka tyyllisiksi peleiksi (american-style board games). Europelit olivat yleensä strategisia, rauhallisia ja resurssien keräämispelejä.

Amerikka tyylliset pelit ovat taas toisaalta pyritty tekemään mahdollisimman dramaattisiksi. Dramaattisuus tehdään peleihin teeman avulla, joka on hyvin tärkeä osa peliä ja sen etenemistä. Pelaajien välille yritetään luoda konfliktitilanteita ja pelaajien tarkoituksena on saada eliminoitua toisensa. Onnella on suuri merkitys näissä peleissä, sillä se lisää draaman tuntua, kun tulevia tapahtumia ei voi ennustaa ja koko pelin tilanne voi muuttua vain yhdellä nopanheitolla. Amerikka tyylliset pelit miellettiin usein huonommiksi ja vähäarvoisemmiksi juuri konfliktihakuisuuden ja tietynlaisen strategian puuttumisen vuoksi. Ajateltiin ikään kuin tämän tyyppiset pelit ovat huonompia, koska ei tarvitse osata ajatella ja luoda minkäänlaista taktiikkaa. (Rosell 2020, viitattu 21.4.2020.)

## **Aasia**

Eryityisesti Japani tunnetaan suurena pelinkehittäjämaana, josta moni nykypäivän kuuluisa peli on saanut alkunsa. Japani onkin eräs digitaalisten pelien kehityksen kärkimaista. Japanissa tunnettu lautapeli oli esimerkiksi Go, joka oli hyvin suosittu 70-luvulle asti. Sitä pelattiin edelleen, mutta oli enemmänkin vanhempien ihmisten suosiossa. 2000-luvun alussa Go sai taas uutta suosiota myös nuorempien pelaajien keskuudessa. (Mankkinen 2016, viitattu 20.4.2020). On käyty keskustelua lautapelien suosiosta Japanissa ja monet asiaa tutkineet ja havainnoineet harrastajat ja Japanissa asuvat ovat sitä mieltä, että lautapelejä pelaavat enimmäkseen lapset. Lautapelit eivät ole niinkään valtavirran juttu kuten Euroopassa. (BGG 2020b, viitattu 20.4.2020.)

Pelit ja muu populaarikulttuuri näkyy hyvin vahvasti tavallisessa katukuvassa Japanissa, vaikka ei välttämättä muuten näy tavallisen ihmisen elämässä tai tavoissa. Otaku-kulttuuri on tosin edelleen vahva, mutta sillä on hyvin negatiivinen näkymä monen mielessä erityisesti Aasiassa. Otaku voidaan vapaasti kääntää tarkoittamaan näitä surullisen kuuluisia peräkammarinpoikia, joista osa, jos ei jopa suuri osa asu vielä vanhempiensa kanssa aikuisella iällä. Heidän elämänsä voi koostua ainoastaan pelien pelaamisesta. Päivällä nukutaan, yö pelataan ja kaikki ulkona liikkuminen kuten kaupassa käynti toteutetaan yöaikaan. Suomessakin tällaista tietysti on, mutta ei näin suuressa mittakaavassa, eikä sillä varsinaisesti ole omaa termiä. Suomessa joissain populaarikulttuurin piireissä voidaan jopa törmätä otaku-elämän pienimuotoiseen ihannoimiseen ja sen tavoittelemiseen, koska täällä termi ei ole niin negatiivinen kuin syntyperämaassaan eikä varsinaisesti liitetä ”peräkammarinpoika-elämään”, vaan viitataan ennemminkin todella innokkaaseen harrastajaan.

Kiina on taas enemmän tunnettu juuri lautapeleistään. Esimerkiksi Kiinalainen Mahjong on vanha peli, mutta edelleen hyvin suosittu Aasian lisäksi myös länsimaissa. (Nakanishi 2018, viitattu 20.4.2020). Aiemmin mainittu Go on alun perin keksitty Kiinassa, josta se levisi Japaniin ja nosti

suositaan siellä. Monilla saattaakin tämän vuoksi olla väärinkäsitys Gon alkuperämaasta. (Mankinen 2016, viitattu 20.4.2020.)

## 4 LAUTAPELIMARKKINAT

Lautapelimarkkinat käsittävät lautapelien lisäksi myös korttipelien ja noppapelien myynnin. Pelien myynti tapahtuu kivijalkaliikkeiden lisäksi myös nettikaupoissa. (Wikipedia 2020, viitattu 3.2.2020.) Lautapelimarkkinoiden siirtyminen verkkokauppoihin antaa mahdollisuuksia myös pienemmille pelinkehittäjille menestyä, koska pelejä on helpompi myydä itse verkkokaupoissa.

Suosituimmista lautapeleistä tehdään jatkuvasti uusia kopioita, joissa pelin idea on sama, mutta pelin ulkoasu on eri teeman mukainen ja sääntöjä on tuunattu teeman mukaiseksi. Hyvänä esimerkkinä tästä on Monopoly. Monopolysta on julkaistu esimerkiksi milleniaaleille suunnattu Monopoly For Millennials, Game Of Thrones-sarjan faneille tv-sarjan teemainen versio ja yhden maailman suosituimman videopelin, Fortniten, teemainen versio (Hasbro 2020, viitattu 5.2.2020).

### 4.1 Lautapelimarkkinat Suomessa

Lautapelien suosio Suomessa on ollut nousussa oletusten vastaisesti. Lautapelien suosiota selittää sen sosiaalisilla vaikutuksilla. Lautapelit kokoavat pelaajia yhteen tilaan ja pelaajat ovat lautapelejä pelatessaan samalla lähtöviivalla iästä tai fyysisistä ominaisuuksista huolimatta. Lautapeleistä tehdyt digitaaliset versiot eivät vie suosiota pois itse fyysisiltä kopioilta. Esimerkiksi nuorisotaloilla pelataan edelleen paljon lautapelejä. (Valta 2016, viitattu 1.4.2020.)

Suomessa lautapelien suurimmat suomalaiset julkaisijat ovat Lautapelit.fi, Tactic, Competo ja Tuonela Productions. Näistä julkaisijoista Tactic on ainoa, joka on julkaissut omia lautapelejään. Muita Tacticin valmistamia pelejä on muun muassa Alias, Kimble, Molkky ja Piirrä ja arvaa. Lautapelit.fi on lautapeliharrastajille tärkein kotimainen julkaisija. Heidän julkaisemiaan pelejä on Carcassonne, Menoliput ja monia muita suosittuja lautapelejä. Competo taas on keskittynyt enemmän perhepelien julkaisuun. Aikaisemmin pelit julkaistiin Marekto-nimellä, mutta myöhemmin lautapelejä alettiin julkaisemaan nykyisellä Competo-nimellä. Tuonela Productions on pienempi oululainen peliyritys, jonka julkaisemaa lautapeliä nimeltä The Club on myyty jopa maailmanlaajuisesti. (Saari 2008, viitattu 1.4.2020.)

Lautapelioppaan mukaan suomalaisiksi lautapeleiksi luetaan suomalaisten suunnittelijoiden tuottamat pelit. Julkaisija voi siis olla suomalainen tai ulkomaalainen. Suomalaisista lautapeleistä kolme tunnetuinta lienevät Afrikan tähti, Alias ja Kimble. (Lautapeliopas 2020b, viitattu 1.4.2020.)

Afrikan tähti on Kari Mannerlan suunnittelema ja Pelikon julkaisema perhepeli. Mannerla suunnitteli elämänsä aikana muitakin lautapelejä, mutta Afrikan tähti on niistä ainoa suuren suosion saavuttanut. 50 vuoden aikana peliä onkin myyty noin 3,5 miljoonaa kopiota, joista noin puolet on myyty Suomessa. Afrikan tähdessä pelaajan taidoilla ei ole niinkään väliä, koska tuurilla on suuri vaikutus pelin kulkuun. Pelistä on olemassa muutamia huomommin menestyneitä versioita ja vuonna 2014 on julkaistu lisäosa Afrikan tähti: Retkikunnat. Lisäosa tuo peliin uusia haasteita ja jännitystä. (Saari 2009, viitattu 6.4.2020.)

Alias on Mikko Koivusalon suunnittelema sananselitys partypeli, jonka julkaisijana toimii Tactic. Peliä oli myyty vuoteen 2015 mennessä jopa yli viisi miljoonaa kopiota. Alias oli jo vuonna 2015 käännetty 20 eri kielelle, sekä sitä myytiin useassa kymmenessä eri maassa. Säännöiltään peli on hyvin yksinkertainen perusversiossa, mutta pelistä on myös julkaistu erilaisia muunnoksia. Näissä muunnoksissa sanoja voi esimerkiksi joutua selittämään pantomiimina tai kaikki sanat liittyvät tiettyyn teemaan. Aliaksesta on tehty myös perheen pienimmille oma versionsa, jossa sanojen paikoilla korteissa on kuvat sanoista, joita selitetään. Peli ei koskaan käy tylsäksi, koska se sisältää paljon sanoja ja uusia versioita Aliaksesta ilmestyy jatkuvasti. (Saari 2019, viitattu 6.4.2020.)

Kimbleä alettiin valmistaa jo vuonna 1967 Aarne Heljakan toimesta. Peliä valmistetaan Porissa samassa tehtaassa, josta myös Alias tulee. Kimble on koko perheen lautapeli, josta julkaistaan edelleenkin uudennäköisiä painoksia. Pelin idea on hyvin yksinkertainen, mutta koukuttava. Pelaaminen vaatii tuurin lisäksi myös hieman taktikointia, jos haluaa päihittää kanssapelaajat. (Tactic Games Oy 2020, viitattu 6.4.2020.)

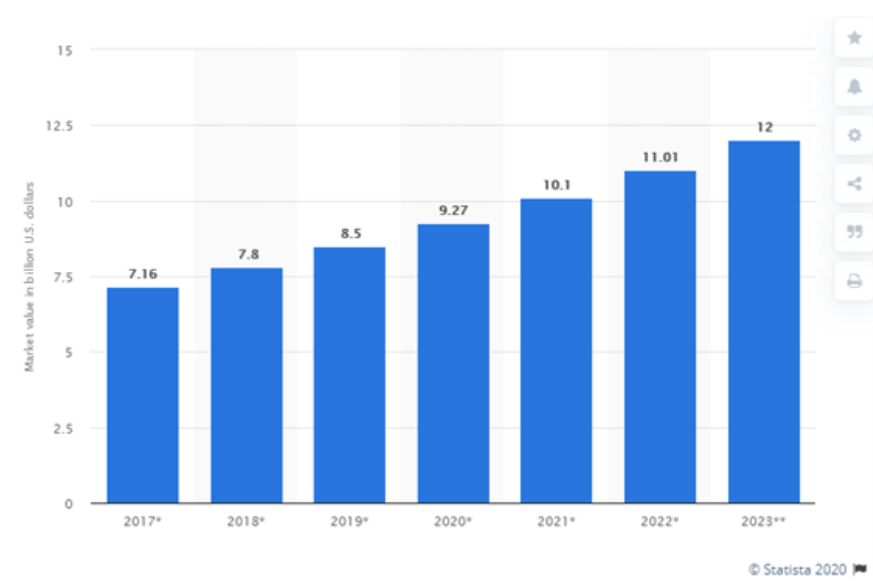
Suomen Leluyhdistys ry jakaa vuosittain Vuoden Peli-palkinnon Suomessa julkaistuille lautapeleille. Palkinnon on tarkoitus kehittää lautapeliä arvoa ajanvietteenä, lasten taitojen kehittäjänä ja nostaa esiin uusia pelejä. Vuoden Peli-kilpailussa kilpaillaan neljässä eri kategoriassa: partypeleissä, perhepeleissä, strategiapeleissä ja lastenpeleissä. (Suomen Leluyhdistys 2020, viitattu 6.4.2020.)

## **4.2 Lautapelimarkkinat ulkomailla**

Lautapeliä suosio on jatkanut kasvuaan huolimatta digitaalisten pelien suosioista. Jotkut lautapelit ovat jopa toimineet videopelien inspiraationa. Suurimpana lautapeliä teemana esiin nousee stra-

tegiapelit ja korttipelit, joissa kootaan pelaamista varten oma korttipakka. Lautapelit kokoavat perheitä, sekä ystäviä yhteen ja antavan helpon, hauskan tavan viettää aikaa yhdessä. (Freeman 2012, viitattu 27.1.2020.)

Lautapelimarkkinat ovat kovassa kasvussa. Globaalien lautapelimarkkinoiden odotetaan nousevan arvossaan yli 12 miljardiin dollariin vuoteen 2023 mennessä (Kuvio 5). Markkinoiden kasvua jouduttaa lautapelikahviloiden lisääntyminen maailmalla ja pelikokemuksien uudistaminen esimerkiksi mobiilisovelluksien tai uusien strategisten ominaisuuksien kautta. Maailman suurimpia lautapelivalmistajia ovat Asmodee Editions, Hasbro, Mattel ja Ravensburger. (PR Newswire 2018, viitattu 27.1.2020.)



*KUVIO 5. Lautapelimarkkinoiden arvioitu arvonnousu vuodesta 2017 vuoteen 2023 (O'Connell, 2019. Viitattu 27.1.2020)*

Maailman viisi myydyintä peliä kautta aikojen ovat Shakki, Tammi, Backgammon, Monopoly ja Scrabble. Shakkia myydään jo pelkästään Yhdysvalloissa vuosittain noin kolme miljoonaa kappaletta ja Pohjois-Amerikan shakkipelien myynnin on arvioitu saavuttavan jopa 40,5 miljoonan dollarin arvo vuonna 2022. On arvioitu, että tammea on myyty maailmanlaajuisesti 50 miljardia kappaletta. Backgammonin arvioitu vastaava myyntiluku on 88 miljoonaa. Vuonna 2011 Monopolya oli myyty jopa 275 miljoonaa kappaletta. Scrabblea taas oli myyty vuoteen 2017 mennessä 150 miljoonaa kappaletta. (Lee 2019, viitattu 5.2.2020.)

Näitä viittä myydyintä peliä yhdistää se, että ne kaikki ovat teemaltaan strategiapelejä, sekä jokaisessa näissä peleissä pelaaja voi itse toiminnallaan vaikuttaa voittomahdollisuuksiinsa. Shakki ja

tammi ovat pelejä, joissa pelaaja ei todennäköisesti elämänsä aikana pääse pelaamaan kahta täysin samanlaista peliä. Nämä lautapelit myös opettavat pelaajalle kärsivällisyyttä, itsenäisyyttä päätösten tekoon ja loogista ajattelua. Näiden lisäksi pelaajan muisti ja mielikuvitus kehittyvät. (Chueca 2020, viitattu 1.4.2020.)

## 5 CADAROS' MAZE

Tässä kappaleessa kerromme mikä on Cadaros' Maze. Käymme läpi pelin tarinan, teeman ja mistä idea peliin sai alkunsa. Kappale sisältää myös suunnitelmamme pelin julkaisuun.

### 5.1 Mikä on Cadaros' Maze

Cadaros' Maze on strateginen fantasia lautapeli, jossa päätavoitteena on löytää pelilaudalta kultakallo ja päästä pakoon sen kanssa. Suunnitelimme lautapelistä perhepelin, jota pelaajat voisivat pelata uudestaan ja uudestaan kyllästymättä siihen. Yhden pelin kesto on noin puoli tuntia. Päädyimme fantasiateemaan, koska se on erittäin suosittu teema lautapeleissä varsinkin Euroopan alueella. Linnat ja velhot kiinnostavat erityisesti nuorempia pelaajia.

Pelilaudan tapahtumat sijoittuvat vanhan linnan kellariin. Linnassa asuu velho nimeltä Cadaros, jonka kadonnutta aarretta pelaajat koittavat etsiä. Pelin tarina sijoittuu keskiajalle, kun noitiin vielä uskottiin. Tarinamme velhoa, Cadarosta, syytetään kylässään tapahtuvista kauheuksista. Hän päättää paeta vihaisia kyläläisiä ja kadottaa kiireessään arvokkaan kultaisen kallon linnansa kellariin. Cadaros ei enää uskalla palata etsimään aarrettaan, koska liikkuvat seinät saavat hänet eksymään ja joku tai jokin tuntuu vaanivan häntä kellarissa.

Pelilauta koostuu 49 laatasta, joista neljä on kiinnitetty pelilaudan kulmiin kiinni. Nämä kiinteät laatat toimivat pelaajien aloitus- ja lopetuspisteinä. Peliin mahtuu kolme tai neljä pelaajaa kerrallaan. Pelissä on mukana myös korttipakka ja kaksi kultakalloa. Pelin säännöt ja sisältö käydään läpi tarkemmin myöhemmin tässä raportissa.

Pelinkehityksemme alkoi Digital Publishing LABissa syksyllä 2019. Digital Publishing LAB on digitaaliseen julkaisemiseen keskittynyt LAB-mallinen opintojakso. LABissa opiskellaan projektien parissa projektiryhminä. Projektien tehtävänannot voivat tulla yrityksiltä tai LABin ohjaavalta opettajalta. Opintojakson tavoitteena on suunnitella valmis tuote ja tehdä tuotteesta resurssien mukaan demoversio. Projektiryhmäämme kuului meidän lisäksi kolme henkilöä: kaksi visuaalisen suunnittelun opiskelijaa ja yksi audion ja journalismin vaihto-opiskelija Belgiasta.

LAB-oppimismalli on kehitetty vuosien 2012-2014 aikana Oulun ammattikorkeakoulussa. Lyhyesti kuvattuna LABien tarkoitus on työllistää opiskelijoita yrityksiin tai luoda demojen pohjalta yrityksiä,

joissa opiskelijat työllistävät itse itsensä. (Heikkinen 2014, viitattu 10.5.2020.) LAB-mallilla toimiva Oamk LABs on palkittu monena vuonna yhtenä parhaista yrittäjyyteen valmentavista koulu-  
tuksista (BusinessOulu 2017, viitattu 10.5.2020).

Itse idea lautapeliin nousi esille jo heti LABin alussa, kun ideoimme porukalla yhdessä aiheita, joista teemme projekteja. Yhtenä aiheena oli siis lautapeli, jossa oli mukana AR-ominaisuuksia. AR, eli Augmented Reality, tarkoittaa lisättyä todellisuutta. Sitä käytetään esimerkiksi Pokemon GO-pelissä, kun pokemonit näkyvät puhelimen ruudun läpi kaduilla. Esitellessämme projektiamme LABissa tuomareille, monet kyseenalaistivat AR ominaisuuksien tarpeellisuuden pelissä. Lautapelis-  
tämme jäi lopulta pitkän harkinnan jälkeen AR-ominaisuudet kokonaan pois, koska koimme ettei se tuo pelillemme mitään lisäarvoa.



KUVIO 6. Vasemmalla laattojen valmistus ja oikealla pelikortit, sekä posterit

Valmistimme demot pakkausta ja pelikortteja lukuun ottamatta käsin (Kuvio 6) Pelilauta ja laatat leikattiin vanerista. Laattoihin liimasimme valokuvapaperille tulostetut grafiikat ja siistimme reunat leikkaamalla. Pelinappulat teimme pahvista ja paperille tulostetuista grafiikoista. Korteille ja hahmoille ompelimme samettikankaasta pussukat, jotta niiden säilytys on hieman helpompaa. Pakkaukset ja kortit tilasimme netistä. LABin loppuessa joulukuussa 2019 lautapelimme demo oli vihdoin valmis ja se olikin pelattavissa kampuksemme galleriassa (Kuvio 7).



*KUVIO 7 Cadaros' Maze esillä galleriassa*

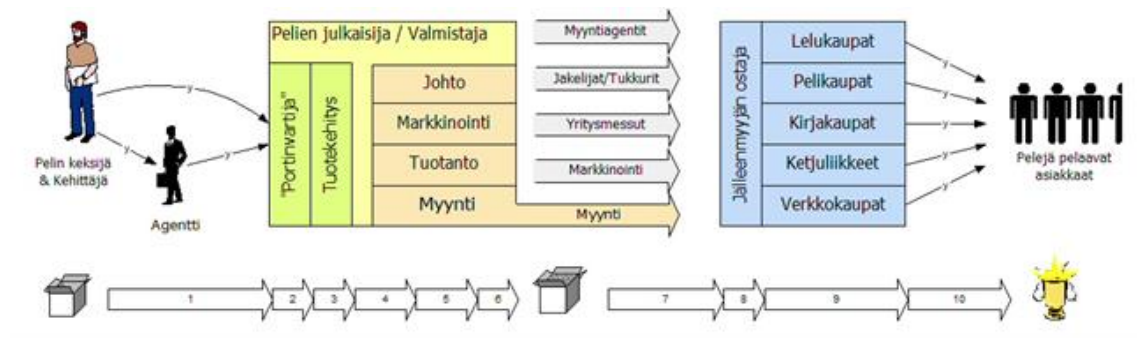
## **5.2 Markkinointi ja myynti**

Tarkkaa kohderyhmää pelillämme ei ole digitaalisten tai harrastepelien lailla. Perhepeleillä on laaja kohderyhmä, johon kuuluu kaikenikäiset ihmiset sukupuolesta ja statuksesta riippumatta. Kohderyhmä valitaan yleensä pelin teeman ja vaikeusasteen mukaan. Todella monimutkaiset pelit ovat yleensä suunnattuja lautapeliharrastajille, joista voidaan valita vieläkin tarkempi kohderyhmä halutessaan. Helposti lähestyttävät ja opittavat pelit ovat yleensä perhepeleiksi luokiteltuja. Perhepelit ovat myös ulkoasultaan yleensä sarjakuvamaisia ja värikkäitä.

Halusimme kehittää Cadaros' Mazen siihen pisteeseen, että voisimme tehdä julkaisusopimuksen julkaisijan kanssa. Julkaisijoista meille sopivimpia ovat perhepeleihin suuntautuneet yritykset, mutta myös muut lautapelejä julkaisevat yritykset voisivat kiinnostua meidän pelistämme. Tactic ja Competo ovat esimerkiksi tällaisia suomalaisia perhepeleihin suuntautuneita julkaisijoita, joihin haluamme olla yhteydessä.

Lautapelin matka pelinkehittäjältä asiakkaalle voi olla yllättävän pitkä. Matkaa havainnollistetaan kuviossa 8. Roll D6 Games Oyn sivuilta löytyy yksinkertainen selitys, miten heidän kanssaan toimitaan, jos sopimus pelin julkaisemisesta saadaan aikaiseksi. Ensimmäiseksi julkaisija testaa ja arvioi tarjottua lautapeliä. Hyväksyessään lautapelin julkaisukelpoiseksi, julkaisija ja pelin kehittäjä tekevät yhdessä lisenssisopimuksen. Yleensä lautapelien myynnistä maksetaan kehittäjälle rojalti,

jonka suuruus on noin 4-8% jälleenyntihinnasta. Tavallisimmin lisenssisopimus kestää kolmesta neljään vuotta, jonka jälkeen sopimusta voidaan jatkaa kerrallaan vuodella eteenpäin molempien osapuolien sitä halutessa. Julkaisijasta riippuen, pelinkehittäjä voi saada lisenssisopimuksen ohella muitakin etuja. Tällaisia etuja voivat olla esimerkiksi ilmaiset kappaleet omasta lautapelistä, ilmaiset liput pelitapahtumiin tai jopa ura pelinkehityksen parissa. (Roll D6 Games 2020a, viitattu 6.4.2020.)



KUVIO 8. Pelin matka kehittäjältä pelaajalle (Roll D6 Games 2020b, viitattu 8.4.2020)

Tavoitteenamme olisi saada Cadaros' Maze ensisijaisesti julkaistavaksi suomen markkinoille. Euroopan lautapelimarkkinoilla kilpailu on paljon kovempaa ja isommille julkaisijoille lautapelin tarjoaminen myös vaatisi todennäköisesti enemmän vaivannäköä. Euroopan markkinoille halutessaan lautapeliämme täytyisi testata paljon nykyistä enemmän ja kaikki materiaali pitäisi kääntää englanniksi julkaisijaa varten. Suomalaiset julkaisijat eivät todennäköisesti vaadi lautapelistämme parempaa versiota testaamiseen, kuin mikä demomme pelistä nyt on. Julkaisija tekee yleensä itse grafiikat lautapeliin myyntiä varten, joten tämänhetkiset grafiikkamme ovat riittävät eikä niitä tarvitse tehdä itse uudestaan. Myyntiä varten Cadaros' Maze kaipaisi uuden nimen, koska nykyinen ei ole tarttuva tai edes helposti muistettava. Pelin nimen tulisi olla kohderyhmälle ja kohdemarkkinoille sopiva, sekä nimen tulisi kuvata peliä jotenkin.

## 6 SUUNNITTELU

Tässä luvussa käsittelemme projektin aikana käytettyjä toteutusohjelmia, pelin grafiikoita ja sääntöjä miten ne ovat muuttuneet kehityksen aikana. Meillä oli ennestään hieman kokemusta tietyistä toteutusohjelmista ja siksi halusimme käyttää niitä lisää oppiaksemme paremmin niiden käyttöä.

Projektin aikana meillä ei ollut varsinaista opetusta näihin kyseisiin ohjelmiin liittyen. Lisäksi meidän silloisessa Digital publishing LAB -ryhmässä oli visuaalisen suunnittelun opiskelijoita, joilta sai tarvittaessa apua.

Kellään meistä ei ollut aikaisempaa kokemusta pelisuunnittelusta varsinkaan lautapelisuunnittelusta, joten siksi tämä prosessi on ollut erittäin opettavainen. Kiinnostus digitaalisia pelejä kohtaan ja rento lautapeliä peluu silloin tällöin oli myös syy kiinnostukselle aloittaa tämän projektin suunnittelu.

### 6.1 Toteutusohjelmat

Adobe Illustrator on sekä ammattilaisten että harrastelijoiden suosiossa oleva piirtotyökalu. Työsäänsä sitä käyttävät muun muassa web- ja graafiset suunnittelijat. Illustrator on loistava työkalu vektorigrafiikoiden tekoon. Vektorigrafiikka tarkoittaa sitä, että kuvaa voidaan pienentää ja suurentaa hyvinkin paljon ilman, että kuvan tarkkuus kärsii. (American Graphics Institute 2019, viitattu 19.4.2020.)

Tarvitsimme peliimme paljon grafiikkaa, joten Illustrator oli eniten käytetty ohjelma projektimme aikana. Kaikki hahmot, kortit ja laatikon suunnittelu tehtiin Illustratoriä käyttäen. Näin saimme kuvista todella hyvälaatuisia vektorigrafiikkakuvia, mikä oli tarpeen printtaamista varten.

Adobe Photoshop on laajalti tunnettu digitaalinen kuvankäsittelyohjelma. Ohjelmaa voidaan käyttää monipuolisesti monella eri laitteella tableteista pöytäkoneisiin. (Adobe 2020, viitattu 19.4.2020). Photoshopia käytimme Illustratorilla tehtyjen kuvien väritykseen ja efektien lisäämiseen. Se tuntui paljon helpommalta tällä ohjelmalla monipuolisten työkalujen ansiosta. Esimerkiksi pelilaatikon kaikki muu paitsi ääriviivat toteutettiin photoshopilla.

Adobe InDesignia käytetään muun muassa sanomalehtien ja flyereiden tekoon. Se sopii erityisesti monisivuisten ja paljon tekstiä sisältävien tiedostojen muokkaamiseen, (American Graphics Institute 2020, viitattu 19.4.2020.) siksi käytimmekin sitä pelimme sääntökirjan lopulliseen tekemiseen, sillä se sisältää monta sivua, runsaasti tekstiä ja kuvia.

## 6.2 Grafiikat

Aluksi teimme tunnekartan, johon jokainen etsi itseään miellyttäviä grafiikoita muista peleistä, sekä digitaalisista että lautapelistä. Tunnekarttaa käytettiin määrittelemään pelin teemavärejä, piirtotyyliä ja logoa.

Pelin grafiikoiden suunnittelu lähdettiin ensimmäisen teeman pohjalta, joka oli luolastoteemainen aarteenetsintä. Teeman muuttuessa fantasiapohjaiseksi, myös grafiikat lähtivät siihen suuntaan tukemaan teemaa hieman paremmin. Pelin ulkoasu muuttui kehityksen aikana monta kertaa.

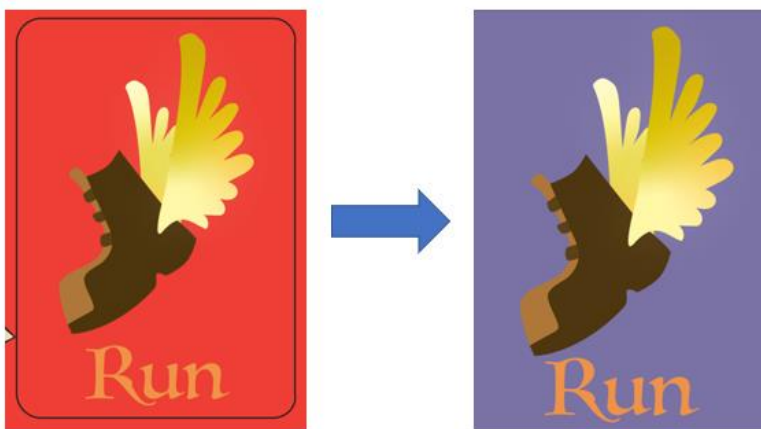
Kuvioista 9-12 näkee korttien ulkoasun kehitystä. Kuviossa 9 ensimmäisenä kuvana on teleporttikorttia edeltävä dynamiittikortti. Vanhaan luolastoteemaan kehitimme dynamiittikortin, jolla pystyi räjäyttämään laatoissa olevia seiniä ja kulkemaan näin niiden läpi. Kun luolastoteemasta luovuttiin, dynamiittikortti kävi tarpeettomaksi ja keksimme tilalle nykyisen teleporttikortin. Kuvioista myös huomaa kuinka korttiemme värit poikkesivat toisistaan liikaa ensimmäisissä versioissa, joten muuttimme kaikkien korttien värit samankaltaisiksi pohjaväritään violeteiksi.



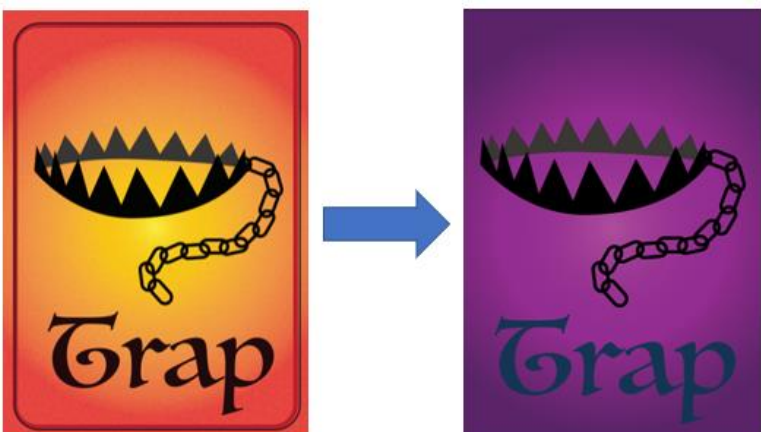
KUVIO 9. Teleporttikortin kehitystä



KUVIO 10. Kääntökortin kehitystä



KUVIO 11. Juoksukortin kehitystä



KUVIO 12. Ansakortin kehitystä

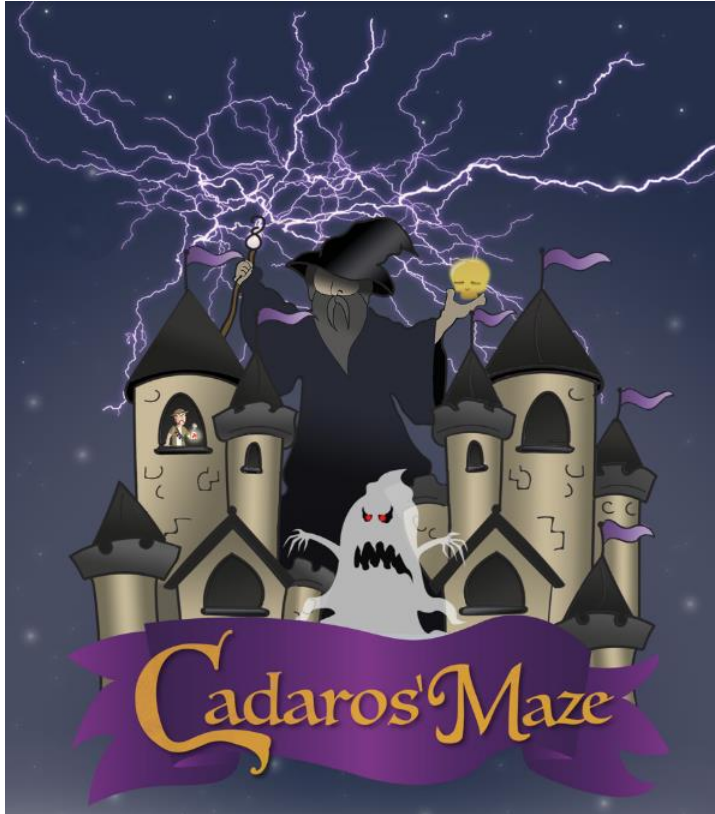
Pelin maksimi pelaajamäärä on neljä, joten tarvitsimme myös neljä erilaista hahmoa. Mietimme millaisia hahmojen tulisi olla, olisiko ne vain erivärisiä palikoita, jotka pelkästään merkkäavat pelaajan sijainnin laudalla. Teeman kehittyessä halusimme kuitenkin ihmismäiset hahmot kuvaamaan aarteensijöitä pelkkien palikoiden sijaan. Ihmismäiset hahmot ovat myös mielenkiintoisemman

näköisiä ja teemaa tukevia. Keksimme jokaiselle hahmolle nimet ja taustatarinat ja miksi juuri he ovat päätyneet linnaan etsimään aarretta. Pohdimme hahmojen 3D-tulostamista, mutta aika ei enää riittänyt vaan projekti piti saada valmiiksi tiettyyn päivämäärään mennessä. Päädyimme tekemään pahvista hahmojen prototyypit. Liimasimme hahmojen jalkoihin tuen, jotta ne pysyvät hyvin pystyssä laudalla. Teimme myös hahmojen yläosaan pienen aukon, johon pelaaja pystyy laittamaan pahvisen kultakallon kuvan, kuvaamaan kenellä kulta sillä hetkellä on. Tämä toi peliin heti enemmän selkeyttä, kun konkreettisesti näkee kullan sijainnin laudalla. Kuviosta 13 näkee tämän prototyypin lopulliset hahmot.



KUVIO 13. Pelihahmot

Pelin laatikosta (kuvio 14) haluttiin tehdä kutsuva ja muista erottuva. Väreissä pysyttiin pelin tummissa teemaväreissä violetissa ja sinisessä. Laatikon sivuihin laitoimme kirkkaita salamoita tummansiniselle pohjalle, jotta pelilaatikko erottuisi hyllyssä ollessaan muista peleistä. Laatikon kanteen haluttiin kuva Cadaros-velhosta ja hänen linnastaan, sekä pelin logo isolla eteen näkyviin. Laatikon takakannessa on yleisesti peleistä löytyvät pelin arvioitu kesto, pelaajien määrä ja suositusikäraja. Takakannesta löytyy myös pätkä pelin taustatarinasta herättämään pelaajan mielenkiinto. Loput tarinasta pelaaja voi lukea sääntökirjasta.



KUVIO 14. Pelilaatikon kansi

### 6.3 Säännöt

#### **Pelin tavoite**

Pelin tavoitteena on löytää pelilaudan laatoista kultaisen pääkallon kuva (kuvio 15). Kultakallon löydyttyä, sen löytäneen pelaajan on paettava aloitusruutuaan vastapäiseen nurkkaan pelilaudan toiselle puolelle. Pelilaudalla on yhteensä kaksi kultakalloa.



KUVIO 15. Kultakallo

#### **Pelin aloitus**

Pelilaatat sekoitetaan ja asetetaan laudalle selkäpuoli (kuvio 16) ylöspäin. Pelikortit sekoitetaan ja jokaiselle pelaajalle jaetaan kolme korttia ennen pelin alkua, loput kortit asetetaan pöydälle selkäpuoli (kuvio 17) ylöspäin.



*KUVIO 16. Pelilaatan selkäpuoli*



*KUVIO 17. Pelikortin selkäpuoli*

### **Pelin kulku**

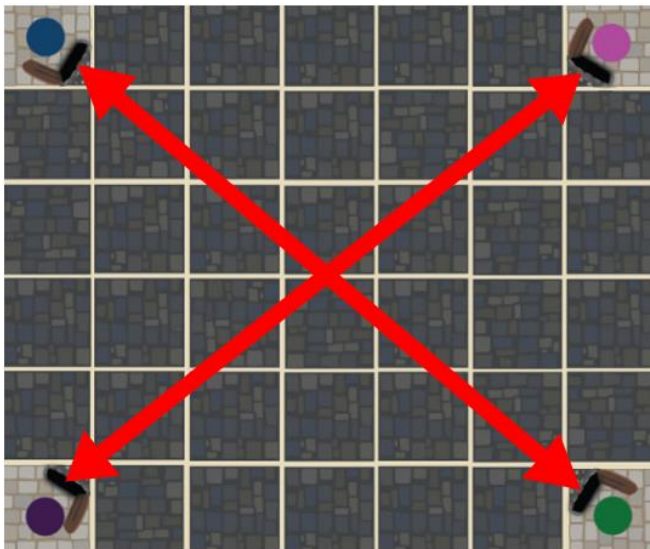
Nuorin pelaaja aloittaa ja vuorot kulkevat myötäpäivään. Pelilaudalla (kuvio 18) liikutaan yksi askel eli laatta kerrallaan. Laatta käännetään, jos sitä ei ole vielä käännetty. Kun laatta on käännetty, pelaaja toimii laatassa olevan kuvan mukaan, kaikissa laatoissa ei ole kuvia, silloin ei tapahdu mitään.

Laatoissa on seiniä. Kun pelaaja on kääntänyt laatan kuvapuoli ylöspäin voi hän kääntää laattaa ja päättää mihin suuntaan laatassa oleva seinä osoittaa. Seinä ei voi kuitenkaan osoittaa suuntaan, josta pelaaja tuli laatalle, sillä oletuksena seinien läpi ei voi kulkea. Jokaisella vuorolla on pakko liikkua.



KUVIO 18. Pelaaja liikkuu omalla vuorolla yhden laatan kerrallaan

Kun joku pelaajista löytää kultakallon on hänen paettava aloitusruutuaan vastapäiseen nurkkaan (kuvio 19). Pelaajan löytäessä kullan, muut pelaajat voivat ryöstää sen häneltä.



KUVIO 19. Kullan kanssa pako vastapäiseen nurkkaan

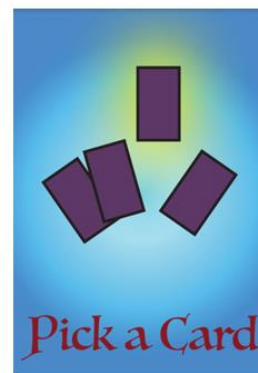
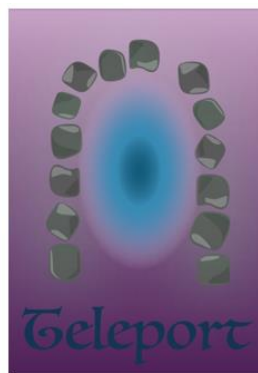
### Kullan ryöstö

Kulta voidaan ryöstää toiselta pelaajalta saapumalla samalle laatalle hänen kanssaan. Sen jälkeen ryöstäjä ottaa välittömästi kaksi askelta haluamaansa suuntaan päästäkseen pakoon. Ryöstetyn on odotettava yksi vuoro, sillä hänet on tyrmätty.

### Erilaiset kortit ja laatat

Kortteja on seitsemää erilaista tyyppiä (kuvio 20). Kääntökortti (turn), juoksukortti (run), askel taakse (step back), ansa (trap), teleportti (teleport), ota kortti (pick a card) ja villikortti (wild card). Kortteja voi pelata vain omalla vuorolla yksi kerrallaan.

Kääntökortilla pelaaja saa kääntää mitä tahansa kuvapuoli ylöspäin olevaa laattaa ja päättää mihin suuntaan laatan seinä osoittaa. Juoksukortilla pelaaja saa ottaa yhden ylimääräisen askeleen jo käännetuille laatoille. Askel taakse -kortilla, pelaaja saa valita yhden toisen pelaajan ja pakottaa hänet ottamaan yhden askeleen haluamaansa suuntaan. Ansakortilla yksi pelaaja voi pakottaa toisen pelaajan jättämään yhden pelivuoron väliin. Teleporttikortilla voidaan siirtyä laatasta olevan seinän toiselle puolelle. Ota kortti -kortilla, pelaaja saa valita toiselta pelaajalta yhden kortin hänen kädestään. Jos kellään ei ole korttia, se nostetaan pakasta. Villikortti voi olla mikä tahansa edellä mainituista korteista, pelaaja saa itse päättää millaisena korttina sen käyttää.

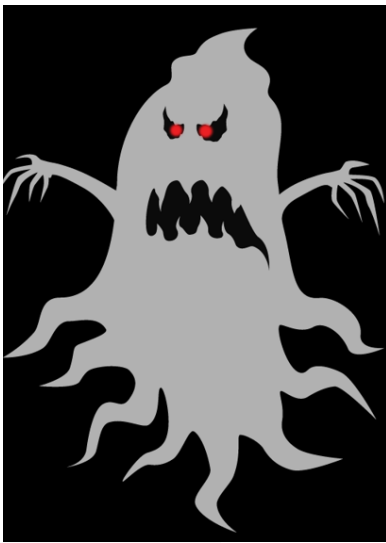


KUVIO 20. Erilaiset korit

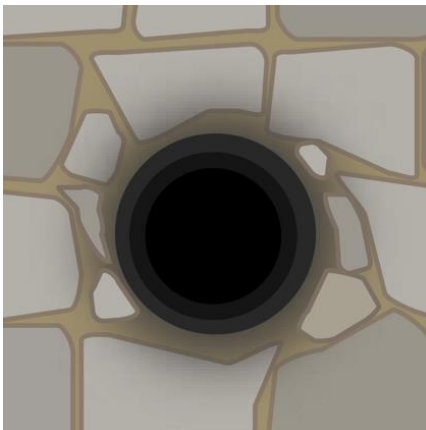
Pelilaudan laatoissa on erilaisia kuvia. Jos laatasta löytyy symboli (kuvio 21), pelaaja nostaa pakasta yhden kortin. Jos laatasta löytyy haamu (kuvio 22), pelaajan täytyy odottaa yksi vuoro. Mustia salatunneleita (kuvio 23) käytetään siirtymään tunnelista toiseen omalla vuorollaan.



*KUVIO 21. Kortinnosto kuvio*



*KUVIO 22. Haamu*



*KUVIO 23. Salainen tunneli*

Lähdimme suunnittelemaan sääntöjä siltä pohjalta, että halusimme pitää ne mahdollisimman yksinkertaisina ja nopeaoppisina. Haimme vaikutteita omista pelikokemuksista kuten Afrikan Tähdessä ja Muuttuvasta labyrintista. Saimmekin paljon palautetta siitä, kuinka pelimme muistuttaa näitä kahta, mutta on silti täysin erilainen ja uusia elementtejä tuova. Sääntöjen puolesta pelimme

on siis helposti lähestyttävä, sillä säännöt ovat samankaltaisia muihin valtavirta- ja perhepeleihin verrattuna, joihin monet kasuaalipelaajat ovat tottuneet.

Pelin kulku koostuu kahdesta osasta. Ensin kaikki keskittyvät etsimään kultaa. Kun kultaa on löydetty alkaa kunnon ajojahti, jossa kullattomat pelaajat yrittävät varastaa kultaa sen haltijoilta ja samaan aikaan kullalliset pelaajat yrittävät paeta ulos linnasta mahdollisimman nopeasti voittaakseen pelin. Tämä mekaniikka pitää pelin tuoreena ja jännitystä yllä koko session ajan.

Aluksi suunnittelimme pelin tapahtuvan synkässä luolastossa, jossa pelaajat etsivät kultaa-arteita. Halusimme kuitenkin tuoda peliin hieman jotain väriä ja taustatarinaa, joten koimme, että pelkkä tunneli ei ole riittävä pelin teemaksi. Päädyimme fantasiateemaan, joka on pysynyt samankaltaisena koko kehityksen ajan.

Suunnittelimme pelille taustatarinan, joka hieman avaisi pelin teemaa ja tapahtumia. Taustatarina toi peliin heti enemmän syvyyttä ja auttoi meitä ideoimaan peliä eteenpäin. Teema ja tarina näkyvät säännöissä siten, että pelaajat ikään kuin taistelevat Cadaros-velhon kadonneesta aarteesta. Päätehtävä onkin löytää se linnasta ensimmäisenä mahdollisimman nopeasti ja paeta linnan kellarista sen kanssa ilman, että tulee ryöstetyksi.

Grafiikoilla ei ollut niin suurta merkitystä julkaisemisen kannalta enää tässä kehityksen vaiheessa, koska useimmat julkaisijat teettävät lautapeleihin grafiikat ammattilaisten kanssa. Halusimme kuitenkin tietää, mitä parannettavaa grafiikoissamme oli ja miten niistä saisi paremmin myyvät.

Kävimme keskustelemassa Karoliina Niemelän kanssa lautapelimme grafiikoista helmikuussa 2020. Niemelä oli Digital Publishing LABin vetäjänä ja näin ollen tunsimme lautapelimme ja sen kehitysprosessin. Kävimme keskustelun aikana läpi pelin teemaa ja graafista ulkoasua. Totesimme yhdessä, ettei lautapelimme LABin jäljiltä ollut teemaltaan kovin yhtenäinen. Lautapelimme kaipaisi tarkemman värikartan, jonka pohjalta esimerkiksi hahmojen ja pelin laatikon väritystä voisi alkaa miettiä uudelleen. Värikartassa tulisi olla kolme pääväriä, joita lautapelimme grafiikoissa käytetään. Teemaamme sopisi esimerkiksi kultaa, violetti ja harmaa. (Niemelä, haastattelu 18.2.2020.)

Niemelän mukaan pelin hahmot eivät näytä kuuluvan samaan perheeseen. ”Miksi juuri nuo hahmot, miten ne liittyvät tähän peliin?” Niemelä kysyykin osuvasti meiltä. Tällä samaan perheeseen kuulumisella tarkoitetaan, ettei hahmojen tyyli ole yhtenäinen ja ne eivät näytä pelin taustatarinaan so-pivilta. Hahmoista ja pelikorteista puuttui myös kontrastia. Pelikorttien tekstit eivät erottuneet taust-

toista hyvin ja korttien taustavärikykset eivät sopineet yhteen. Niemelä mainitsee myös, että hahmoista täytyy olla taustatarina kirjoitettuna sääntökirjaan, jotta ne tuntuisivat pelin tarinaan sopivilta. (Niemelä, haastattelu 18.2.2020.)

Pohdimme myös yhdessä, miten pelin laatikosta saisi myyvän. Laatikkoon tulisi lisätä jotain pelilaudalla esiintyviä elementtejä, kuten laatoissa esiintyvää lattiaa tai pelihahmoja. Pelin tyyliä voisi myös muuttaa sarjakuvamaisempaan tyyliin, jos myymme sitä perhepelinä. (Niemelä, haastattelu 18.2.2020.)

Keskustelimme myös lautapelimme nimestä ja pohdimme kuinka nimi täytyisi muuttaa suomalaiseksi tai muuten helposti lausuttavaksi nimeksi, jos haluaisimme itse myydä sitä Suomessa. Cadaros' Maze on vaikea lausua ja se ei jää mieleen asiakkaille. Yksittäinen sana tai yhdyssana toimisi paremmin nimenä. Tällainen nimi voisi olla esimerkiksi "Kultavaras" tai "varas". Molemmat sanat kuvastavat hyvin pelimme ideaa, vauhdikkuutta ja ne jäävät helposti mieleen. (Niemelä, haastattelu 18.2.2020.)

## 7 TESTAUS

Tässä osiossa käsittelemme lautapelin testaamista. Käymme läpi erilaisia testausmenetelmiä ja miten olemme hyödyntäneet niitä pelimme kehityksessä. Kerromme myös testaustuloksista ja analysoimme niitä.

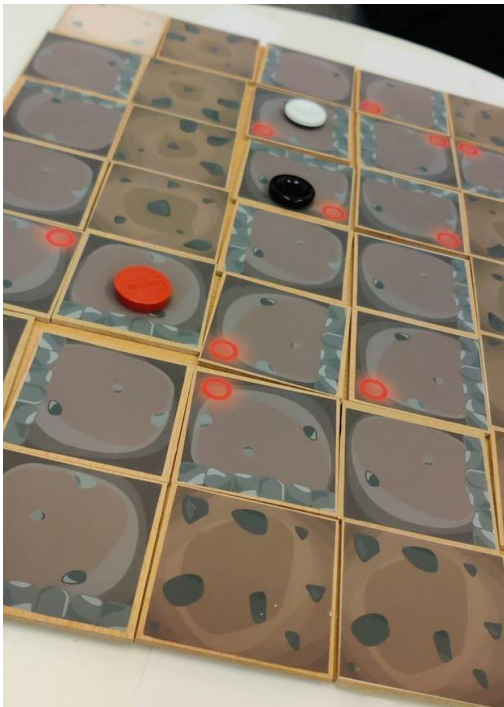
### 7.1 Testausmenetelmät

Lautapelin testaaminen voidaan jakaa karkeasti neljään osaan, jotka ovat rakennetestaus, hienosäätötestaus, hajoitustestaus ja käytettävyytestaus. Rakennetestaus tapahtuu yleensä heti kun pelistä saadaan ensimmäinen prototyyppi valmiiksi. Tämän vaiheen tavoitteena on selvittää, onko peli pelattava ja onko ideassa potentiaalia lähteä kehittämään sitä seuraavalle tasolle. Hienosäätötestauksessa peli viedään testattavaksi ulkopuolisille pelaajille, joilta saa arvokasta palautetta pelattavuudesta. Samalla näkee, onko peliä hauska pelata ja millaisia ongelmakohtia pelissä vielä on. Näiden kahden testausvaiheen jälkeen peli on jo melkein valmis. Kolmannessa vaiheessa, hajoitustestauksessa, pelaajia pyydetään testaamaan pelin rajoja ja koittamaan rikkoa peli. Pelistä saattaa paljastua strategioita tai tapoja, joilla pelin aina voittaa tai pelin saa kestävästi liian pitkään. Viimeisen testausvaiheen tarkoituksena on enää hienosäätää sääntökirjaa tai muita ohjeita, eikä itse peliin ja sen pelattavuuteen enää puututa. (Roll D6 Games 2020c, viitattu 19.2.2020.)

Lautapeliä kehittäessä, on tärkeää tehdä paljon testausta. Prototyyppijä voi pelata omassa kavereiirissä tai viedä prototyyppijä esimerkiksi pelikerhoihin tai tapahtumiin pelattavaksi. Pelikerhoissa on yleensä paljon kokeneita pelaajia, joilta saa hyvää palautetta heidän kokemuksensa ansiosta. Pelin kehittäjän tärkeimmäksi vastuuksi näissä testausilloissa jääkin palautteen kerääminen. Osa pelaajista ei välttämättä osaa kommentoida prototyyppiä, jos häneltä ei kysytä kysymyksiä. Palautetta voi kysyä lomakkeilla tai suullisesti. Suulliset palautteet kannattaa aina kirjata ylös, jotta niihin voi palata myöhemmin peliä kehittäessään eteenpäin. (Malmioja 2016, viitattu 19.2.2020.)

## 7.2 Testaustulokset ja analysointi

Pelimme ensimmäiset testaukset tapahtuivat Digital Publishing LABissa omalla kehittäjäporukalla, johon kuului viisi henkilöä. Teimme pelistä ensimmäisen prototyypin noin kaksi viikkoa idean syntymisen jälkeen. Pelatessamme prototyypillä, huomasimme useasti, ettei pelilaudalla liikkuminen ollut aina hauskaa tai kultakallon ryöstäminen ei toiminut. Välillä pelimme päättyi pattitilanteeseen, jossa kukaan pelaajista ei voinut voittaa peliä tai peli venyi aivan liian pitkäksi. Kirjoitimme sääntöjä uusiksi ja aloimme ideoimaan peliin lisää sisältöä. Lisäsimme muun muassa pelikortteja, sekä kummituksia. Lopulta saimme pelin idean toimimaan tarpeeksi hyvin, että sitä pääsi testaamaan ulkopuolisilla pelaajilla.



KUVIO 24. Ensimmäinen pelattava prototyyppi

Toisessa testausvaiheessa, hienosäätötestauksessa, annoimme pelin pelattavaksi muille Digital Publishing LABissa opiskeleville henkilöille. Testihenkilöt olivat siis opiskelijoita ja vaihto-opiskelijoita, jotka pelasivat lautapelejä normaalisti vain perheidensä tai kavereidensa kanssa muutaman kerran vuodessa. Testaajiksi he olivat oivallisia, koska näimme miten ymmärrettäviä säännöt ja pelin pelattavuus on kokemattomille pelaajille. Huomasimmekin pian, että säännöt eivät olleet tarpeeksi selkeästi kirjoitetut, koska jouduimme koko ajan selittämään sääntöjä pelaajille. Pelatessa myös tuli uusia tilanteita vastaan, joissa peli venyi liian pitkäksi ollakseen enää hauska pelattava. Saimme myös palautetta pelin grafiikoista. Grafiikat eivät sopineet yhteen tai eivät vastanneet teemaa. Teema oli epäselvä ja laatat kaipasivat jotain, joka tekisi niistä mielenkiintoisemman näköiset.

Mitä kauemmin peli kesti, sitä tylsemmäksi se kävi. Tämä oli ehkä suurin ongelma, koska emme tiedäneet miten loppupeliin saisi lisää interaktiota. Pelimme testaajat kuitenkin ongelmista huolimatta tykkäsivät pelistä ja sen ideasta.

Testasimme lautapeliämme Oulu game LABissa 4.10.2019. Testihenkilömme olivat yleisesti peleistä kiinnostuneita nuoria aikuisia ja aikuisia henkilöitä. Halusimme testata pelin sääntöjen toimivuutta ja nähdä pitävätkö muut pelimme ideasta. Keräsimme palautetta lomakkeella ja suullisesti. Lomakkeeseen vastasi 16 peliämme testannutta henkilöä ja suullista palautetta antoi näiden lisäksi kymmenen henkilöä.

How did you like it overall

16 responses

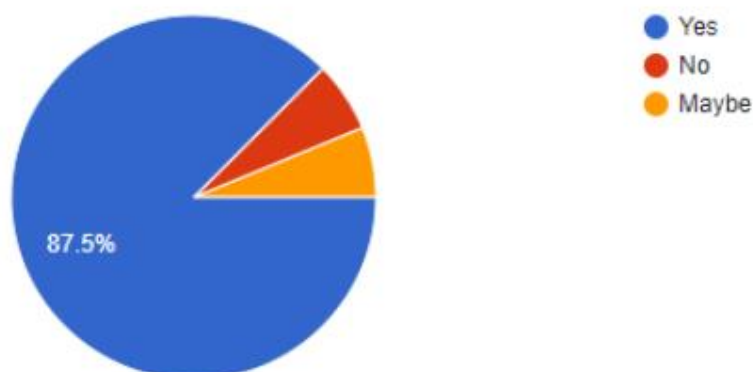


*KUVIO 25. Kuva palautelomakkeesta, jossa kysyttiin testaajien mielipiteitä.*

Palaute pelin ideasta oli pääosin positiivista (Kuvio 25) ja saimme hyviä kehitysehdotuksia koskien pelin sääntöjä. Ehdotuksena tuli muun muassa lisätä tunneli peliin, jonka läpi voisi kulkea pelilaudalla. Ensimmäisen demoversion grafiikat eivät kuitenkaan olleet teemaan sopivat ja se tuli ilmi palautteessa useasti. Laatoissa näkyvät kellarin seinät eivät erottuneet pohjaväristä tarpeeksi ja se hankaloitti hämärässä pelaamista paljon. Kortin nostamiseen tarkoitettu symboli oli pelaajien mukaan liian kirkas ja oli epäselvää, kuinka toimia laatalta, jossa symboli tulee vastaan. Grafiikoista ei myöskään ilmennyt pelimme teema selkeästi. Päätimme tehdä seuraavaan versioon kokonaan uudet grafiikat, jotka sopisivat paremmin pelin teemaan ja tarinaan. Tärkeimpänä palautteena testaajat kuitenkin kertoivat, että he voisivat pelata peliä uudestaankin (Kuvio 26). Tämä kertoi meille, että idea oli tarpeeksi hyvä ja kannattava jatkokehittää.

## Would you play it again?

16 responses



KUVIO 26. Testaajien vastauksia kysymykseen ”Pelaisitko peliämme uudelleen?”

Maanantaina 17.2.2020 kävimme Amarillossa kokoontuvan pelikerhossa testaamassa peliämme. Testaajat olivat kokeneempia lautapelien pelaajia ja ikäryhmältään vanhempia, kuin kenelle pelimme on suunnattu. Kyseisen testausvaiheen piti olla käytettävyytestausta, mutta illan myötä siitä tuli enemmänkin hajoitustestausta. Tämä testiryhmä antoi todella hyviä muutosehdotuksia peliimme. Puhuimme heidän kanssaan muun muassa siitä, miten sääntökirjaa voisi parantaa luettavammaksi, miten peliin voisi lisätä interaktiivisuutta ja miten loppupelistä saadaan pelaajille mielenkiintoisempi. Päädyimme heidän kanssaan testaamaan muutamaa uutta sääntömuutosta, jotka tuntuvat hyviltä. Loppupelin kannalta tärkein muutos oli, että lisäsimme avatuilla laatoilla liikumiseen nopeutta. Pelaajat saavat siis jatkossa liikkua avatuilla laatoilla yhden laatan sijaan kaksi laattaa kerrallaan. Päätimme myös poistaa jokerikortin pelistä, koska kokeneempien pelinkehittäjien mukaan se ei ole tarpeellinen kortti näin nopeatempoisessa pelissä. Jokerikortin poistaminen helpottaa myös sitä, ettei jokaista korttia täydy muistaa ulkoa jo pelin alusta lähtien. Kuulimme testaajilta pelin keston olevan hyvä, vaikka aiemmin luulimme sen olevan hieman liian lyhyt. Pelimme ollessa enemmän perhepeli, noin 20-30 minuutin pelinkesto on vain hyväksi. Tällöin nuoremmatkin pelaajat jaksavat keskittyä koko pelin ajan. Kokeneemmatkin pelaajat totesivat, ettei pelissämme ole suurempia ongelmia. Pelin myyntiin asti saaminen vaatii vain sääntöjen hienosäätöä ja selkeämmin kirjoittamista.

Tarkoituksenamme oli käydä testaamassa lautapeliämme alle kymmenvuotiailla lapsilla, mutta koronavirustilanteen vuoksi emme sitä opinnäytetyöprosessin aikana voineet tehdä. Lautapelin kehityksen kannalta olisi ollut tärkeää testata toimivuutta myös nuoremmillakin pelaajilla. Lapsien

kanssa pelatessa olisi nähnyt kuinka helposti ymmärrettävät säännöt ovat ja kuinka nopeasti peliä oppii pelaamaan. Samalla olisi nähnyt onko pelissämme liikaa vai liian vähän liikkuvia osia ja kuinka helposti esimerkiksi laattojen kääntäminen sujuu nuoremmilta. Lapsien kanssa olisi myös voinut testata helpotettuja sääntöjä, jotka peliin voisi lisätä. Helpotetuissa säännöissä esimerkiksi pelikortteja saisi nostaa aina yhden omalla vuorollaan, jos kortteja ei kädessä ole. Lapsien kanssa pelatessa olisi nähnyt onko kullan ryöstö liian monimutkaista ja tarvitsisiko sitä helpottaa nuorempia pelaajia varten.

## 8 LOPPUTULOS

Opinnäytetyömme tarkoituksena oli jatkaa lautapelimme kehitystä siihen pisteeseen, että voimme tarjota peliämme julkaisijalle. Tavoitteenamme oli selvittää, millaista on kehittää ja julkaista oma lautapeli. Raportissamme käymme näiden asioiden lisäksi myös läpi lautapelimarkkinoita ja tutustumme lisää lautapeliin historiaan, sekä kulttuuriin eri maissa.

Opinnäytetyöraporttia varten haastattelimme lautapeliharrastajia, lautapeliin kehittäjiä ja LABin aikana meitä ohjannutta opettajaa. Mielestämme haastattelut olivat hyvä lisä kirjallisten lähteiden lisäksi. Haastattellessa alan asiantuntijoita saimme myös rakentavaa palautetta meidän henkilökohtaisesta lautapelinkehitysprosessistamme.

Lautapeliin kehityksestä kertovia hyviä lähteitä ja foorumeja löytyy paljon internetistä. Suomeksi ja englanniksi löytyy esimerkiksi paljon pelinkehittäjien blogeja, joissa kerrotaan mitä kaikkea kannattaa ottaa huomioon ja mihin kannattaa oikeasti panostaa kehityksen aikana. Kokeneet kehittäjät kertovat mielellään vinkkejä aloittelijoille. Näistä blogeista oli paljon apua, kun otimme selvää lautapeliin testauksesta ja julkaisusta.

Cadaro's Maze on ensimmäinen lautapelimme, joten kehitysprosessi on ollut pitkä ja opettavainen. Vaikka haasteita oli matkan varrella monia, saimme kuitenkin valmiiksi toimivan prototyypin pelistämme. Ehkä suurin haasteemme kehityksen alussa oli kokemattomuutemme ja ettemme osanneet alusta alkaen toimia ryhmänä yhtenäisesti. Grafiikkojen ja pelin tarinan yhteensovittaminen vei meiltä paljon aikaa LABin aikana. Jouduimmekin tekemään grafiikat kokonaan uusiksi kolme kertaa jo LABin aikana. Jos meillä olisi ollut enemmän aikaa, olisimme tehneet prototyypillemme yhtenäisemmät ja värikykseltään paremmat grafiikat ennen LABin viimeistä arviointia.

Prototyypin valmistaminen oli työläämpää kuin oletimme. Toivoimme LABin aikana, että olisimme voineet hyödyntää budjettiamme ja tilata prototyypit joltain yritykseltä. Tilaaminen kuitenkin osoittautui todella kalliiksi, joten jouduimme valmistamaan prototyypit käsityönä. Tilasimme kuitenkin prototyyppeihin pelikortit ja pakkaukset netistä. Epäonneksemme postin lakko osui juuri tälle ajalle, ja pakettiemme toimitukset viivästyivät muutamalla viikolla. Saimme kuitenkin paketit juuri ennen viimeistä arviointia.

Lautapelin testaaminen on haastavampaa, kuin osasimme olettaa. Meitä jäi harmittamaan, ettemme tehneet alusta alkaen kunnollista kirjanpitoa testauksesta. Emme myöskään suunnitelleet

LABin aikana, mitä ja miten halusimme testata peliä. Tämä kirjanpidon ja suunnittelemisen puute johti siihen, ettemme saaneet testaamisesta irti niin paljon, kun halusimme. Myöhemmässä vaiheessa kun testasimme peliä lautapeliharrastajien kanssa, olimme miettineet etukäteen mitä haluamme kysyä pelaajilta ja mitä tavoittelemme testaamiselta. Saimme siltä kerralta parempia kehitysehdotuksia ja testaustuloksia. Olisimme halunneet saada testaustuloksia nuoremmiltakin pelaajilta, mutta päiväkodit sulkivat ovensa vierailijoilta koronaviruksen vuoksi.

Kokonaisuutena lautapelin kehitysprosessi oli mielenkiintoinen ja hauska kokemus. Saimme paljon uusia kokemuksia tuotekehityksestä, testauksen ja suunnittelun tärkeydestä, sekä projektityöskentelystä. Olemme tyytyväisiä pelimme prototyyppiin kaikista vaikeuksista huolimatta. Aiomme tämän opinnäytetyön jälkeen vielä ottaa yhteyttä julkaisijoihin ja toivomme saavamme sopimuksen heidän kanssaan.

## LÄHTEET

Achavanuntakul, S. 2011. Sekigahara: The Unification of Japan. Viitattu 28.1.2020, <https://www.flickr.com/photos/fringer/6285244949/>.

Adobe. 2020. Viitattu 19.4.2020, <https://www.adobe.com/products/photoshopfamily.html>.

American Graphics Institute. 2019. What is Adobe Illustrator. Viitattu 19.4.2020, <https://www.agitraining.com/adobe/illustrator/classes/what-is-adobe-illustrator>.

American Graphics Institute. 2020. What is InDesign. Viitattu 19.4.2020, <https://www.agitraining.com/adobe/indesign/classes/what-is-indesign>.

BGG. 2020a. Game Genres, Viitattu 28.1.2020, [https://boardgamegeek.com/wiki/page/Game\\_Genres](https://boardgamegeek.com/wiki/page/Game_Genres).

BGG. 2020b. How popular are Board games in Japan?. Viitattu 20.4.2020, <https://boardgamegeek.com/thread/2353144/how-popular-are-board-games-japan>.

Bentley, N. 2020. Abstract Strategy Games: The Definitive Guide (2020 Edition). Viitattu 28.1.2020, <https://www.nickbentley.games/abstract-strategy-games-online-guide/>.

BusinessOulu, 2017. Oamk LABs valittu maailman parhaaksi innovatiivisen yrittäjyyden koulutukseksi. Viitattu 10.5.2020, <https://www.businessoulu.com/fi/uutiset/oamk-labs-valittu-maailman-parhaaksi-innovatiivisen-yrittajyyden-koulutukseksi.html>.

Chueca, A. 2020. 10 reasons to play chess. The big benefits of chess! Viitattu 1.4.2020, <https://www.albertochueca.com/blog/10-reasons-to-play-chess-benefits/>.

Dormans, J. 2006. On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules. Viitattu 4.2.2020, <http://gamestudies.org/0601/articles/dormans>.

Ehanuise. 2014. 11 - Production part 1 - printing, cardboard and cards. Viitattu 27.1.2020, [https://www.flatlinedgames.com/11\\_production\\_printing\\_cardboard\\_and\\_cards](https://www.flatlinedgames.com/11_production_printing_cardboard_and_cards).

Ernst, B., Loeffler, M., Niesch, H., Scholz, M., Schwarz, H., Steffen, O & Witruk, E. 2008. Impact of chess training on mathematics performance and concentration ability of children with learning disabilities. Viitattu 5.2.2020, <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ833690.pdf>.

Freeman, W. 2012. Why board games are making a comeback. Viitattu 27.1.2020, <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2012/dec/09/board-games-comeback-free-man>.

Gen Con. 2020. The Home of Tabletop Gaming. Viitattu 21.4.2020, <https://www.gencon.com/>.

Happy Strategerist. 2018. Video Games vs. Board Games: The Ultimate Showdown. Viitattu 22.4.2020, <https://nonstoptabletop.com/blog/2017/8/6/video-games-vs-board-games-the-ultimate-showdown>.

Hasbro. 2020. Monopoly Game. Viitattu 5.2.2020, <https://monopoly.hasbro.com/fi-fi/toys-games>.

Heikkinen, K.-P. 2014. Perusteet LAB-oppimismallista. LAB-oppimismallin lyhyt kuvaus. Viitattu 10.5.2020, <http://www.oamk.fi/epooki/2014/perusteet-lab-oppimismallista-lab-oppimismallin-lyhyt-kuvaus/>.

History of things. 2019. History of Board Games. Video. Viitattu 25.1.2020, <https://www.youtube.com/watch?v=0yezRPXOvdE>.

Jolin, D. 2016. The rise and rise of tabletop gaming. Viitattu 14.2.2020, <https://www.theguardian.com/technology/2016/sep/25/board-games-back-tabletop-gaming-boom-pandemic-flash-point>.

Kam, K. 2015. Why I Love Thematic Board Games. Viitattu 28.1.2020, <https://medium.com/board-games/why-i-love-thematic-board-games-288c4863123b>.

Lautapeliopas. 2020a. Vuosiäänestys. Viitattu 18.2.2020, [https://www.lautapeliopas.fi/vuosiaa-  
nestys/](https://www.lautapeliopas.fi/vuosiaa-<br/>nestys/).

Lautapeliopas. 2020b. Suomalaiset pelit. Viitattu 1.4.2020, [https://www.lautapeliopas.fi/luo-  
kat/suomalaiset-pelit/](https://www.lautapeliopas.fi/luo-<br/>kat/suomalaiset-pelit/).

Lee, A. 2019. The 20 Highest Selling Board Games of All Time. Viitattu 5.2.2020 [https://mo-  
neyinc.com/highest-selling-board-games-of-all-time/](https://mo-<br/>neyinc.com/highest-selling-board-games-of-all-time/).

Luke. 2018. On Defining Eurogames. Viitattu 14.2.2020,  
<https://startyourmeeples.com/2018/02/18/on-defining-eurogames/>.

Malmioja, K. 2016. Lautapelisuunnittelun askeleita 8-Pelitestaus. Viitattu 19.2.2020,  
<https://www.lautapeliopas.fi/artikkelit/pelisuunnittelu/lautapelisuunnittelun-askelaita-8-pelitestaus/>.

Mankkinen, J. 2016. Lautapeli teki suomalaisnuorukaisesta julkiksen Japanissa – go-peli on vai-  
keampaa kuin shakki. Viitattu 20.4.2020, <https://yle.fi/uutiset/3-8576235>.

McCann, S. 2016. Carcassonne. Viitattu 28.1.2020, [https://www.flickr.com/photos/san-  
chom/36300233963](https://www.flickr.com/photos/san-<br/>chom/36300233963).

Merwe, R. 2017. Analog vs. Digital: Boardgame Edition. Viitattu 22.4.2020, [https://me-  
dium.com/@rianvdm/analog-vs-digital-boardgame-edition-ddb53d172be8](https://me-<br/>dium.com/@rianvdm/analog-vs-digital-boardgame-edition-ddb53d172be8).

Monger, J. 2017. A Board Gamer's Guide to Wargaming. Viitattu 28.1.2020, [https://www.meep-  
lemountain.com/articles/board-gamers-guide-wargaming/](https://www.meep-<br/>lemountain.com/articles/board-gamers-guide-wargaming/).

Nakanishi, M. 2018. Board Games in Asia. Viitattu 20.4.2020, [https://www.thebubble.org.uk/cul-  
ture/board-games-asia/](https://www.thebubble.org.uk/cul-<br/>ture/board-games-asia/).

Niemelä, K. 2020. Lehtori, viestintä, Oulun ammattikorkeakoulu. Haastattelu 18.2.2020.

O'Connell, L. 2019. Global board games market value from 2017 to 2023. Viitattu  
27.1.2020, <https://www.statista.com/statistics/829285/global-board-games-market-value/>.

Pair of Dice Paradise. 2017. Senet | Board Games Throughout History. Video. Viitattu 25.1.2020, [https://www.youtube.com/watch?v=tVCyW2nx\\_R0](https://www.youtube.com/watch?v=tVCyW2nx_R0).

PR Newswire. 2018. Global Board Games Market Outlook and Forecast 2018-2023: Major Players are Asmodee Editions, Hasbro, Mattel & Ravensburger. Viitattu 27.1.2020, <https://www.prnewswire.com/news-releases/global-board-games-market-outlook-and-forecast-2018-2023-major-players-are-asmodee-editions-hasbro-mattel--ravensburger-300693174.html>.

Pilon, M. 2015. The secret history of Monopoly: the capitalist board game's leftwing origins. Viitattu 26.1.2020, <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2015/apr/11/secret-history-monopoly-capitalist-game-leftwing-origins>.

Robbins, C. 2013. What Is a Eurogame. Viitattu 28.1.2020, <http://gameempirepasadena.com/what-is-a-eurogame/>.

Roll D6 Games. 2020a. Pelitestaus. Viitattu 19.2.2020, <http://www.rolld6.com/pelikehittajalle/pelitestaus/>.

Roll D6 Games, 2020b. Pelin julkaisu. Viitattu 8.4.2020, <http://www.rolld6.com/pelikehittajalle/pelin-julkaisu/>.

Roll D6 Games. 2020c. Sopimus pelin julkaisusta. Viitattu 6.4.2020, <http://www.rolld6.com/pelikehittajalle/sopimus/>.

Rollins, B. 2019. The 10 Most Popular Board Games and How They Made Gaming Better. Viitattu 21.4.2020, <https://brandonthegamedev.com/the-10-most-popular-board-games-of-all-time-and-why-they-made-board-gaming-better/>.

Roll20. 2020. Introduction To Tabletop RPGs. Viitattu 4.2.2020, [https://wiki.roll20.net/Introduction\\_To\\_Tabletop\\_RPGs](https://wiki.roll20.net/Introduction_To_Tabletop_RPGs).

Rosell, N. 2020. What is an Ameritrash/American-Style Board Game? Detailed Look. Viitattu 21.4.2020, <https://agogegameacademy.com/what-is-an-ameritrash-american-style-board-game-detailed-look/>.

Saari, M. 2008. Tärkeimmät lautapeliin julkaisijat. Viitattu 1.4.2020, <https://www.lautapeliopas.fi/artikkelit/tarkeimmat-lautapeliin-julkaisijat/>.

Saari, M. 2009. Afrikan tähti. Viitattu 6.4.2020, <https://www.lautapeliopas.fi/peliarvostelut/afrikan-tahti/>.

Saari, M. 2019. Alias. Viitattu 6.4.2020, <https://www.lautapeliopas.fi/peliarvostelut/alias/>.

Suomen Leluyhdistys. 2020. Mikä ihmeen Leluyhdistys? Viitattu 6.4.2020, <https://suomenleluhydistys.fi/yhdistyksen-esittely/>.

Tactic Games Oy. 2020. Kimble 50. Viitattu 6.4.2020, <https://www.kimble.fi/wordpress/index.php/kimble-50/>.

Taverna Lautapelikahvila. 2020. Tervetuloa Tavernaan. Viitattu 18.2.2020, <http://lautapelikahvila.fi/>.

TheKnight. 2019. Board Game Types, A Quick Classification. Viitattu 28.1.2020, <https://tableknight.com/board-game-genres/>.

TheSchoolRun. 2020. 13 ways playing board games benefits your child. Viitattu 5.2.2020, <https://www.theschoolrun.com/benefits-of-board-games-for-kids>.

Valta, L. 2016. Lautapelit elävät nousukautta – digitaalinen pelimaailma ei jyrännyt perinteitä. Viitattu 1.4.2020, <https://yle.fi/uutiset/3-9356849>.

Wall, H. 2018. The Full History of Board Games. Viitattu 26.1.2020, <https://diceygoblin.com/blogs/board-game-news/the-full-history-of-board-games>.

Wikimedia Commons. 2018. File:Modern Senet. Viitattu 25.1.2020, [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Modern\\_Senet.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Modern_Senet.jpg).

Wikimedia Commons. 2004. File:BoarbGamePatentMagie. Viitattu 26.1.2020, <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:BoardGamePatentMagie.png>.

Wikipedia. 2020. Hakusana: tabletop game industry. Viitattu 3.2.2020, [https://en.wikipedia.org/wiki/Tabletop\\_game\\_industry](https://en.wikipedia.org/wiki/Tabletop_game_industry).

Wired. 2019. Board Games Are Getting Really, Really Popular. Viitattu 21.4.2020, <https://www.wired.com/2019/12/geeks-guide-board-games/>.