



Kirsi Thessman

# Korttipelin suunnittelu: ideasta prototyypiksi

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Muotoilija (AMK)

Muotoilun tutkinto-ohjelma

Korttipelin suunnittelu: ideasta prototyypiksi

29.4.2024

## Tiivistelmä

Tekijä(t):	Kirsi Thessman
Otsikko:	Korttipelin suunnittelu: ideasta prototyypiksi
Sivumäärä:	78 sivua + 1 liite
Aika:	29.4.2024
Tutkinto:	Muotoilija (AMK)
Tutkinto-ohjelma:	Muotoilun tutkinto-ohjelma
Pääaine:	Teollinen muotoilu
Ohjaaja(t):	Lehtori Juha Ainoa

---

Opinnäytetyön aiheena on muotoiluprosesseja sekä pelisuunnittelun menetelmiä hyödyntämällä, suunnitella korttipeli ideasta prototyypivaiheeseen saakka. Korttipelistä on tarkoitus valmistaa pitkälle viety prototyyppi, joka pitää sisällään pelin teeman, tarinan, pelisysteemin sekä visuaalisten elementtien suunnittelun. Tavoitteena on suunnitella viihdyttävä ja helposti lähestyttävä korttipeli, jonka oppiminen käy nopeasti. Lisäksi pelille on tarkoitus suunnitella kiinnostava ja hauska visuaalinen ilme, jonka avulla pelimekaniikkojen ymmärtäminen helpottuu. Korttipeli pääasiallinen kohderyhmä koostuu nuorista sekä nuorista aikuisista, jotka ovat kiinnostuneita fantasia- ja eläinteemaisista, kevytmekaniikkaisista kortti- ja lautapeleistä.

Tutkimusmenetelmät, joita opinnäytetyössä käytetään, ovat vertailuanalyysi sekä käyttäjätestaus. Opinnäytetyö on aiheellinen, sillä ainakin useiden lähteiden mukaan valtaosa suomalaisista pelaa jonkinlaisia pelejä edes silloin tällöin. Voidaan siis päätellä, että peleille on kysyntää.

Opinnäytetyön jälkeen korttipelin jatkosuunnitelma pitää sisällään sen työstön valmiiksi peliksi. Tämän jälkeen voidaan pohtia pelin markkinointipuolta.

Asiasanat: pelimuotoilu, graafinen suunnittelu, kuvitus, korttipeli, peli

---

## Abstract

Author(s): Kirsi Thessman  
Title: Designing a Card Game: from an Idea to a Prototype  
Number of Pages: 78 pages + 1 appendices  
Date: 29 April 2024

Degree: Bachelor of Culture and Arts  
Degree Programme: Design  
Major: Industrial Design  
Instructor(s): Juha Ainoa, Senior Lecturer

---

The purpose of the thesis was to design a card game from the idea to the prototype stage by utilizing design processes and game design methods. The aim was to create as advanced a prototype of the game as possible, which includes designing the theme, the story, the game system and the visual elements of the game. The goal was to design an entertaining and easily approachable card game that can be learned quickly. Additionally, the intention was to design an engaging and fun visual appearance, which facilitates the understanding of the game mechanics. The primary target audience for the card game consists of young people and young adults who are interested in fantasy and animal-themed card and board games with light game mechanics.

The research methods used in the thesis include benchmarking and user testing. The thesis is relevant because, according to several sources, the majority of Finns play some kind of games at least occasionally indicating that there is demand for games.

After the thesis, the further plan of the card game includes finishing the game. After this we can think about the marketing aspect of the game.

Keywords: game design, graphic design, illustration, card game, game

---

## Sisällys

1	Johdanto	6
2	Taustoitus	7
2.1	Käsitteet	7
2.2	Aiheen raja	15
2.2.1	Työn aiheellisuus ja tavoitteet	16
2.2.2	Tutkimushaaste	17
2.2.3	Viitekehys	17
2.3	Muotoiluprosessit	19
2.3.1	Design Sprint	19
2.3.2	Double Diamond	21
2.4	Pelisuunnittelu	22
2.4.1	Pelin rakenne ja suunnittelun lähtökohdat	23
2.4.2	Pelisuunnittelun työvaiheet	29
3	Tutkimus	32
3.1	Miksi pelejä pelataan?	32
3.2	Millaisia pelejä on?	33
3.3	Benchmarking	37
3.3.1	Esimerkki 1: Exploding Kittens (2015)	38
3.3.2	Esimerkki 2: Root (2018)	41
3.4	Benchmarking yhteenveto	43
3.5	Design drivers	46
4	Suunnitteluprosessi	47
4.1	Proto 1	49
4.2	Proto 2	51
4.3	Visuaalisuus	52
4.4	Proto 3	55
4.5	Käyttäjätestaus	57
4.5.1	Pelitestaus 1: Toimiiko idea	58
4.5.2	Pelitestaus 1: Analysointi	60
4.5.3	Pelitestaus 2: Parannukset	61
4.5.4	Pelitestaus 2: Analysointi	64
4.5.5	Pelitestaus 3: Ammattilaiset	64
4.5.6	Pelitestaus 3: Analysointi	65
5	Lopputulos	65

5.1	Teema	65
5.2	Tarina	66
5.3	Systeemi	66
5.3.1	Pelin valmistelut	66
5.3.2	Pelin aloitus ja kulku	67
5.4	Prototyypin esittely	68
6	Yhteenveto	73
	Lähteet	73
	Kuvalähteet	76
	Liitteet	79

# 1 Johdanto

Opinnäytetyöni käsittelee ideoimani korttipelin suunnittelua ja toteutusta ideavaiheesta prototyypivaiheeseen saakka. Päädyin tähän aiheeseen, koska halusin, että valitsemassani aiheessa olisi joitakin visuaalisuutta ja piirtämistä vaativia elementtejä. Halusin myös, että aihe yhdistäisi opiskelujani sekä kiinnostuksen kohteitani, mikä tässä tapauksessa tarkoittaa pelejä; niiden pelaaamista ja ideointia. Olen aikaisemmin pintatasolla ideoinut erilaisia pelikonsepteja, mutta en ole lähtenyt toteuttamaan näitä ideoita. Tämä on siis ensimmäinen kerta, kun lähdän perusteellisesti kehittämään ideoimaani peliä hyvin suunnitelluksi prototyypiksi saakka.

Inspiraationa pelin syntyyn toimivat erilaiset tietokoneella sekä pelikoneilla pelattavat fantasia ja seikkailu RPG-pelit, joita olen itse pelannut. Minua kiinnosti erityisesti tuoda jollakin tavalla mukaan monista RPG-peleistä tunnusomainen ominaisuus valita oma hahmo tai ryhmä, jonka taitoja sekä varusteita kehittämällä voi voittaa vihollisiaan ja näin edetä pelissä. Tätä ajatusta jalostamalla lähdin kehittämään peli-ideaani. Mainittakoon, että suunnittelemani peli ei ole roolipeli, vaikka se on niistä saanutkin ideansa. Pelissä ei esimerkiksi tule olemaan monista pöytäroolipeleistä tuttuja elementtejä, kuten johdattavaa narratiivia eikä esimerkiksi pelinohjaajaa, joka on vastuussa tarinan luomisesta ja kertomisesta (Roolipelitiedotus 2023).

Tavoitteenani on suunnitella pitkälle viety prototyyppi korttipelistä. Prototyypin on tarkoitus pitää sisällään pelin maailman ja tarinan, sääntöjen ja pelimekaniikojen, komponenttien sekä visuaalisten elementtien suunnittelun ja kehittämisen. Tavoitteenani on suunnitella viihdyttävä korttipeli, jonka oppiminen käy mahdollisimman helposti. Haluan luoda peliin kiinnostavan ja hauskan visuaalisen ilmeen, jonka avulla pelimekaniikkojen ymmärtäminen on helpompaa. Pelin

suunnittelua varten aion tutkia, mitkä elementit vaikuttavat korttipelin kiinnostavuuden syntyyn ja miksi. Sekä kuinka visuaalisilla elementeillä voidaan helpottaa pelin ymmärtämistä ja oppimista.

Tutkimusmenetelmät, joita käytän opinnäytetyössäni ovat *benchmarking* sekä käyttäjättestaus kysymysten ja havainnoinnin avustuksella. Opinnäytetyössäni taustoitan työtäni ja kerron käyttämistäni muotoiluprosesseista. Lisäksi avaan pelisuunnittelun rakennetta ja työvaiheita, jonka jälkeen pohjustan aiheitani kertomalla hieman erilaisista peleistä sekä, miksi pelejä pelataan ja mitkä ovat hyvien pelien tunnusomaisia merkkejä. Kerron myös *benchmarkkauksistani* ja analysoin niiden sisältöä. Seuraavaksi tuon esille suunnitteluprosessiani, ja tämän jälkeen esittelen lopputuloksen. Lopuksi on vielä yhteenveto, joka pitää sisällään opinnäytetyön pohdintaa ja päätelmiä sekä jatkosuunnitelmia.

## 2 Taustoitus

### 2.1 Käsitteet

On hyvä näin alkuun tietää joitakin peleihin ja pelisuunnitteluun liittyviä keskeisiä käsitteitä, joita aion opinnäytetyössäni käsitellä.

**Fantasia:** kaunokirjallisuuden laji, joka pitää sisällään mielikuvituksen tuotetta sekä legendoja ja satuja. Yleensä fantasia tarinoissa esiintyy taikuutta sekä muita yliluonnollisia ilmiöitä (Risingshadow i.a.). On olemassa erilaisia fantasian tyylejä, muun muassa klassista fantasiaa, korkeaa fantasiaa sekä matalaa fantasiaa.

Klassinen fantasia: kuvitteellisia maailmoja ja tapahtumia kuvaavan fantasiakirjallisuuden alalaji. Klassiseen fantasiaan lukeutuvat: seikkailufantasia, miekka ja magia, matala- sekä korkeafantasia, kauhufiktio, tieteisfiktio sekä fantastinen tai maaginen realismi (Korpua & Hirsjärvi & Kovala & Välisalo 2021).

Korkea fantasia: usein käytetty näkökulma korkeaan fantasiaan on J.R.R. Tolkienin esittämä määritelmä, jossa fantasia on jaettu kahteen maailmaan: meidän maailmaamme, eli ensisijaiseen maailmaan, ja fantasian maailmaan, eli toissijaiseen maailmaan niiden ontologisen, eli perimmäisen todellisuuden aseman perusteella. Tämän mukaan ensisijainen maailma on realistinen ja toissijainen fiktiivinen maailma on omalakinen, mutta ensisijaisen maailman säännöille alisteinen. Korkea fantasia sijoittuu tähän toissijaiseen maailmaan (Korpua & Hirsjärvi & Kovala & Välisalo 2021). Yksinkertaisesti selitettynä korkean fantasian maailmat ovat eri ja erilaisia kuin meidän omamme; niillä on muun muassa oma historiansa, kulttuurinsa ja mytologiansa, jotka monesti sisältävät maagisia elementtejä ja kuvitteellisia olentoja. Tämän tyylliset maailmat sijoittuvat usein keskiaikaiseen ympäristöön. Korkeaa fantasiaa voidaan myös kutsua eepiseksi fantasiaksi tai klassiseksi fantasiaksi. Esimerkki korkeasta fantasiasta on J.R.R. Tolkienin Taru sormusten herrasta (Hirschberger 2023) (kuvat 1. ja 2.).



Kuva 1. Taru sormusten herrasta -kirja (Grossman 2010). Kuva 2. Taru sormusten herrasta -elokuva (Harrisson 2023).

Matala fantasia: Matalan fantasian maailma sijoittuu yleensä meidän todellisuuteemme. Se yhdistää arkipäiväisiä asioita fantasian elementteihin, esimerkiksi taikuuteen. Esimerkki matalasta fantasiasta on Rick Riordanin Percy Jackson & Olymposlaiset -kirjasarja (Hirschberger 2023) (kuva 3.).



Kuva 3. Kuvassa kolme kappaletta Percy Jackson ja Olymposlaiset -kirjasarjan kirjoja. (Thessman 2024).

**Hahmot (peleissä):** Eri medioissa hahmot ovat monesti se elementti, joka ajaa eteenpäin toimintaa ja ohjaava meitä tarinan tapahtumien läpi. Joskus katsoja tai pelaajan tiedot ja maailmankuva ovat tiukasti liitetty tietyn hahmon perspektiiviin. Toisinaan katsojalla tai pelaajalla on taas niin sanottu kaikkietävä perspektiivi, jolloin tietämys ei nojaudu vain tietyn hahmon näkökulmaan. Monesti lautapeleissä hahmot eivät ole keskeisessä roolissa. Joissakin peleissä peli kyllä ilmentää pelaajan pelissä olevana hahmona, joka on pelisysteemin mekaanisesti validoima, kuten Gloomhavenissa, mutta monet pelit eivät sijoita pelaajaa hahmoksi maailmaan tai tekevät sen vain pinnallisesti. Joskus pelaajat asetetaan jonkin hahmon rooliin esimerkiksi johtamaan armeijaa, mutta näitä hahmoja ei ole narratiivisesti pohjustettu eikä pelissä ole mekaniikkoja, jotka tukevat näiden hahmojen olemassaoloa. (Calleja 2022, 121–122).

**Immersio:** voi tapahtua, kun pelaaja asetetaan pelimaailmaa asuttavan hahmon asemaan ja tällä hahmolla on merkitys kyseisessä maailmassa. Immersio-käsitteellä on eri merkityksiä, mutta sillä voidaan esimerkiksi tarkoittaa sitä, kun pelaajalle luodaan mahdollisuus kokea asuttavansa pelimaailmaa (Calleja 2022, 123).

**Keskiaika:** on aikakausi, joka sijoittui suurin pirtein vuosiin 400–1500 (Jyväskylän yliopisto 2008).

**Kevyt peli:** viitataan peleihin, jotka ovat nopeita ja hyvin helppoja oppia. Niissä ei monesti ole monimutkaisia sääntöjä tai mekaniikkoja. Kevyet pelit sopivat pelattavaksi perheen ja sellaisten ihmisten kanssa, jotka eivät yleensä pelaa pelejä (Tousignant 2021).

**komponentit:** Pelin komponentteja ovat kaikki pelin fyysiset osat. Näitä ovat esimerkiksi nopat, kortit ja kaikki mitä, tulee mukana pelilaatikossa, ja jopa pelilaatikko itse. Komponentit mahdollistavat pelimekaniikkojen käytäntöönpanon, eli toisin sanoen ne mahdollistavat asiat, joita pelissä tehdään (Beltrami 2020).

**Konsepti:** kertoo yhteisen vision projektille. Konsepti on ikään kuin toimenpidesuunnitelma, jonka avulla voidaan saavuttaa yhteinen päämäärä. Se kertoo kuvin ja sanoin projektin tavoitetilan ja toimii ohjurina prosessissa (Muodoste 2022).

#### **Kortit (pelissä esiintyvät):**

*Character*-kortti eli hahmokortti: pelissä esiintyvä korttityyppi, joka edustaa pelissä hahmoa pelimaailmasta.

*Item*-kortti eli esinekortti: pelissä esiintyvä korttityyppi, joka edustaa tiettyä tavaraa tai asiaa pelimaailmasta.

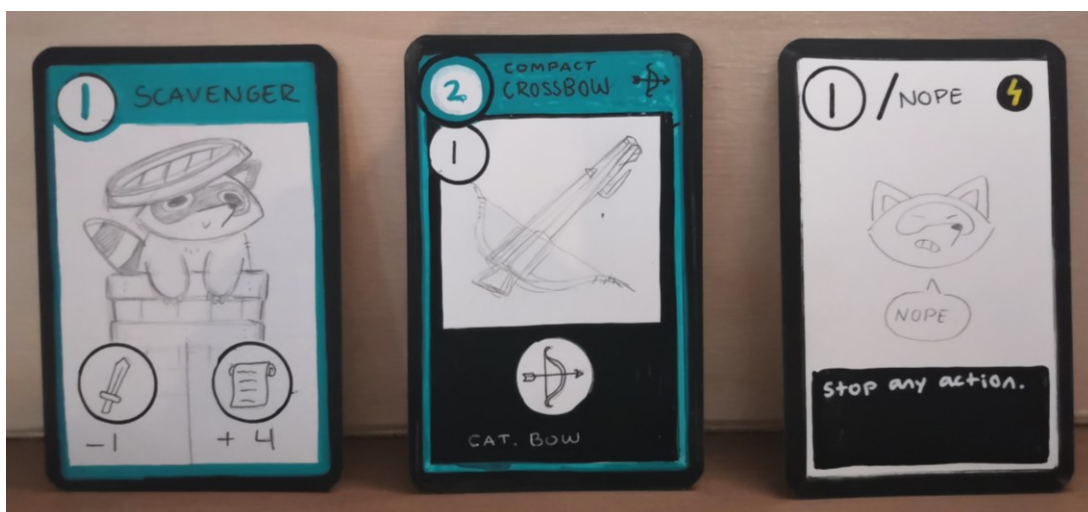
**Klaani:** saman eläinkunnan *character*-kortit muodostavat yhdessä klaanin. Korttipelissäni on neljä eri klaania, eli yhteisöä, joista pelaaja valitsee yhden edustettavakseen.

*Special*-kortti: tai erikoiskortti on pelissä esiintyvä kortti, jolla on erityinen toiminto. Esimerkki pelissä esiintyvistä special-kortista on *nope*-kortti, jonka avulla

pelaaja voi kumota minkä tahansa toiminnon. Peliin kuuluu kaksi erilaista *special*-korttikategoriaa: *action*-kortit sekä *reaction*-kortit.

*Action*-kortit: kortteja voi käyttää ainoastaan sille tarkoitettulla vuorolla.

*Reaction*-kortit: voi käyttää milloin vain pelin aikana. *Reaction*-kortit on merkattu salamakuvakkeella helpottamaan *action*-korteista erottamista.



Kuva 4. Pesukarhuklaanin *character*- ja *item*-kortit, sekä *special*-kortti (Thessman 2024).

**Narratiivi:** yksinkertaisesti laitettuna narratiivi tarkoittaa kertomusta (Tieteen termipankki 2023). Pelimaailmassa suunnittelijat, kriitikot sekä pelaajat usein käyttävät termiä joko kuvaamaan pelin sisäistä ennalta kirjoitettua ja suunniteltua tarinaa tai tarinan osia, joita he kokevat ollessaan vuorovaikutuksessa pelin kanssa. Joskus sillä tarkoitetaan molempia (Calleja 2022, 128).

**Pelimaailma:** kuviteltu todellisuus, jonka avulla peli kiinnitetään johonkin aikaan ja paikkaan (Jotudin 2019). Pelimaailma tarkoittaa sitä maailmaa, jossa peli tapahtuu. Toisella tavalla sanottuna pelimaailma on maailma, jota pelaajat voivat kuvitella asuttavansa ilman viittauksia tarkkaan valmiusasteeseen, laajuuteen tai kokoon. Pelimaailmat vaihtelevat suuresti kokojensa puolesta; peli voi sijoitua yhteen huoneeseen tai laajaan avoimeen maailmaan (Calleja 2022, 113).

**Pelin säännöt:** määräävät mitä pelaaja saa tai ei saa tehdä pelin aikana tai miten pelaajat ovat vuorovaikutuksessa pelin ja toistensa kanssa, ja samalla ne määrittävät pelimaailman luonteen. Ne myös määräävät pelin voittoon edellyttävät olosuhteet (Calleja 2022, 32–33). Säännöt ovat pelisuunnittelijan työkaluja pelin kehittämisessä. Sääntöjen avulla suunnittelija luo pelimaailmalle rakenteellisen todellisuuden. Kun säännöt yhdistetään kuvitukseen, komponentteihin ja tekstiin, voidaan herättää pelaajan mielikuvitus ja tuoda pelimaailma henkiin. Lyhyemmin sanottuna säännöt muuttavat kuvat ja komponentit systeemiksi ja joskus kuvitteelliseksi maailmaksi, jota pelaajat voivat asuttaa ja jossa he voivat olla vuorovaikutuksessa yhdessä (Calleja 2022, 46).

**Pelimekaniikka tai -mekanismi:** koostuu säännöistä ja vuorovaikutuksesta. Pelimekaniikka on pelin systeemin sisäistä toimintaa (Beltrami 2020). Mekaniikat ovat pelin rakenteen kulmakivi. Ne kertovat pelaajalle, miten jotakin voidaan tehdä (Jotudin 2018). Pelimekaniikka on luonteeltaan aina performatiivista, eli toisin sanoen pelimekaniikka on toiminto, joka on vuorovaikutuksessa pelimaailman kanssa pelin sääntöjen rajoittamana. Pelit koostuvat vaihtelevasta määrästä mekaniikkoja (Calleja 2022, 53–53). Ne ovat pelin rakennuspalikoita, jotka kertovat miten peli toimii ja mitä pelaajat tekevät vuorojen aikana. Esimerkkinä mekaniikista on Monopolin heittä ja liiku mekaniikki; pelaaja heittää omalla vuorollaan noppaa ja liikkuu sen osoittaman silmäluvun verran eteenpäin pelilaudalla (kuva 5.). (Saari 2008). Pelin mekaniikkojen avulla pelaajille luodaan merkityksellisiä ja mielenkiintoisia mahdollisuuksia kommunikoida ja toimia pelissä (Beltrami 2020).



Kuva 5. Monopolin pelailua (Hasbro i.a.).

**Pelisysteemi:** koostuu pelin mekaniikoista. Se tarkoittaa ikään kuin pelin rakenteellista kokonaisuutta; systeemit ovat pelin toiminnan perusta (Achterman 2011).

**Prototyyppe:** sana tulee kreikan kielen sanasta *proto*, joka tarkoittaa ensimmäistä tai varhaisinta eli jotakin sellaista, josta muut asiat kehittyvät. Prototyypointi on työkalu, joka auttaa havainnollistamaan, mikä ideassa toimii ja mikä ei. Prototyypin ei tarvitse olla valmis esitys tai malli suunniteltavasta asiasta, vaan se voi olla havainnollistava malli (Järvinen 2021).

**Tabletop-peli:** laajempi käsite lautapelikäsitteestä. Se kattaa lautapelit, mutta sen lisäksi myös pelejä, kuten miniatyyri sotapelit, roolipelit ja korttipelit. Toisin sanoen, termi kattaa pelit, joita pelataan pöydällä tai vastaavalla alustalla. *Tabletop*-pelillä ei ole varsinaista suomenkielistä vastinetta ja monesti *tabletop*-peleistä puhuttaessa käytetään sen sijaan lautapeli-termiä (Metro Hobbies 2022). Opinnäytetyössäni käytän myös pääsääntöisesti lautapeli-termiä kattamaan pelilyylit, jotka *tabletop*-termi kattaa.

**Tarina:** Yksi tapa ymmärtää tarinakäsite on siten, että se edustaa tapahtumia, jotka ovat tapahtuneet pelimaailmassa. Se pitää sisällään muun muassa historiaa, politiikkaa sekä kokonaisuudessa yleisen maailmankuva. Tarina on maailman kokonaisuus, kun taas narratiivi on juuri pelissä tapahtuva kerronnallisuus. (Calleja 2022, 134). Toinen tapa miten tarinakäsitettä käytetään on, että tarina on keskeinen elementti pelissä, joka pitää sisällään pelimaailman kokemisen mekaniikan, sääntöjen ja komponenttien avulla. Tarinan on yksi elementti, jonka avulla voidaan luoda immersiota peliin. Tarinan avulla esitetään pelin tavoitteet, mitä pelissä tehdään ja miksi. Lisäksi pystytään myös seuraamaan pelin etenemistä (Jotudin 2019).

**Teema:** tarkoittaa sitä, miten peli koetaan ja ymmärretään, pääasiassa esteettisten ja narratiivisten, eli tarinankerronnallisten elementtien kautta (Beltrami 2020). Teemaa käytetään monesti, kun viitataan pelimaailman aikakauteen ja yleiseen ympäristöön, johon peli sijoittuu. Teemalla voidaan myös viitata pelin narratiivisiin näkökulmiin, jotka voivat vaihdella käsikirjoitetuista tarinoista tai korteista paikkakortteihin tai muihin tarinankerronnallisuutta luoviin elementteihin. Lisäksi teemaa käytetään, kun viitataan pelin visuaalisiin kuvituksiin tai komponentteihin. Viimeiseksi teema-termiä voidaan myös käyttää ilmaisemaan pelaajan kokemuksia pelimaailmasta ja sen paikoista, hahmoista ja esineistä, jotka ovat olemassa maailmassa. Nämä yhdistetään monesti immersioon, eli pelaajan kokemaan tunteeseen, että hän on sisällä pelimaailmassa (Calleja 2022, 100–101). Teeman avulla pelaaja saadaan välittämään pelistä (Beltrami 2020).

**UX (User Experience):** On tuotteen tai palvelun käyttökokemus. UX-suunnitteluun sisältyy käyttöliittymän selkeys ja visuaalisuus, käytön intuitiivisuus sekä palvelun tai tuotteen käyttämisen helppous ja vaivattomuus (Virtanen 2016).

## 2.2 Aiheen rajaus

Päädyin valitsemaan opinnäytetyöni aiheeksi korttipelin suunnittelun, koska siinä yhdistyy taiteellisuus, pelit sekä opiskelemani ala. Opinnäytetyöni pitää sisällään korttipelin ideoinnin sekä pitkälle viedyn prototyypin valmistamisen. Inspiraationa pelin syntyyn ovat toimineet erilaiset RPG-pelit, erityisesti tietokoneella sekä pelikoneilla pelattavat fantasia ja seikkailu videoroolipelit, joita olen pelannut. Halusin tuoda RPG-peleistä tuttuja elementtejä korttipelimuotoon, mutta aikomukseni ei ole luoda varsinaista roolipeliä. En ole suunnittelemassa peliä, jossa olisi vahva kerronnallinen narratiivi tai joka vaatisi pelaajaa eläytymään tiettyyn hahmoon; pelaajan ei tarvitse kommunikoida muiden pelaajien kanssa tietynä hahmona tai perustaa päätöksiään ja valintojaan sopimaan juuri tämän hahmon identiteettiin, niin kuin roolipeleissä on tapana (Truong 2024).

Teen pelistä 2–4 henkilön pelattavan pelikokonaisuuden, joka on niin sanottu peruspelipaketti. Peli rakentuu siten, että siihen on mahdollista tehdä lisäosia, jolloin useampi henkilö voi pelata peliä yhdessä. Näiden lisäosien suunnittelu tai valmistaminen eivät kuitenkaan kuulu opinnäytetyöhöni sillä ne eivät ole välttämättömiä pelin pelaamisen kannalta. Aikaa ei myöskään ole riittävästi niiden suunnitteluun. Peruspelipaketin prototyyppi pitää sisällään pelin maailman ja tarinan, sääntöjen, pelimekaniikkojen ja -systemien, osien sekä visuaalisten elementtien suunnittelun ja kehittämisen. Pelin pääasiallisena kohderyhmänä ovat kevyistä, eli lyhyistä – vähän strategista suunnittelua vaativista – fantasiapeleistä sekä kortti- ja lautapeleistä kiinnostuneet nuoret sekä nuoret aikuiset.

Valmiin tuotteen valmistaminen ei kuulu opinnäytetyöhöni. Opinnäytetyöhön varatussa ajassa ei ole realistista valmistaa korttipeliä alusta loppuun. Kokeneilla pelivalmistajilla, kuten Mark Osterhausilla, jolla on kokonainen tiimi kehittämässä peliä, voi mennä arviolta noin 6–9 kuukautta saada peli ideasta valmiiksi tuotteeksi (Tinsman 2008, 120). En myöskään aio opinnäytetyössäni perehtyä

markkinointiin. Markkinointi on laaja alue, joka vaatisi asiaan syvällisempää perehtymistä. Aika ei näin ollen riitä siihen.

### 2.2.1 Työn aiheellisuus ja tavoitteet

Pelaaminen on mielekäs tapa viettää aikaa niin yksin kuin seurassakin. Pelejä ja pelitapoja on runsaasti erilaisia. Vuodesta toiseen lautapelit ja palapelit niin kuin myös videopelit ja pelisovellukset pysyvät ihmisten suosiossa. Lauta- ja korttipelien suosio on kasvanut tasaista vauhtia viime aikoina ja näyttää siltä, että niiden markkina jatkaa kasvuaan vielä tulevaisuudessakin niin Suomessa kuin muuallakin maailmassa, joten uusille peleille on tarvetta (Pelikaupunki 2023).

Ei ole epäilystäkään, etteikö suomalaiset tykkäisi pelata pelejä. Tampereen yliopiston suorittaman tutkimuksen mukaan 98,2 % suomalaisista pelaa pelejä ainakin edes silloin tällöin. Suomalaisista ainakin 97,8 % pelaa ainakin joskus ei-digitaalisia pelejä. Aktiivisesti pelaavia on jopa 80,7 % (Kinnunen, Mäyrä & Taskinen 2020).

Tavoitteenani on suunnitella mukaansatempaava muiden seurassa pelattava korttipeli, jonka oppiminen käy mahdollisimman vaivattomasti ja nopeasti. Pysin luomaan peliin pelin teemaan sopivan visuaalisen ilmeen, joka on samalla kiinnostava ja hauska. Pelin visuaalisten elementtien tarkoituksena on pelaajan kiinnostuksen herättämisen lisäksi auttaa pelaajia ymmärtämään pelin sääntöjä ja mekaniikkoja.

### 2.2.2 Tutkimushaaste

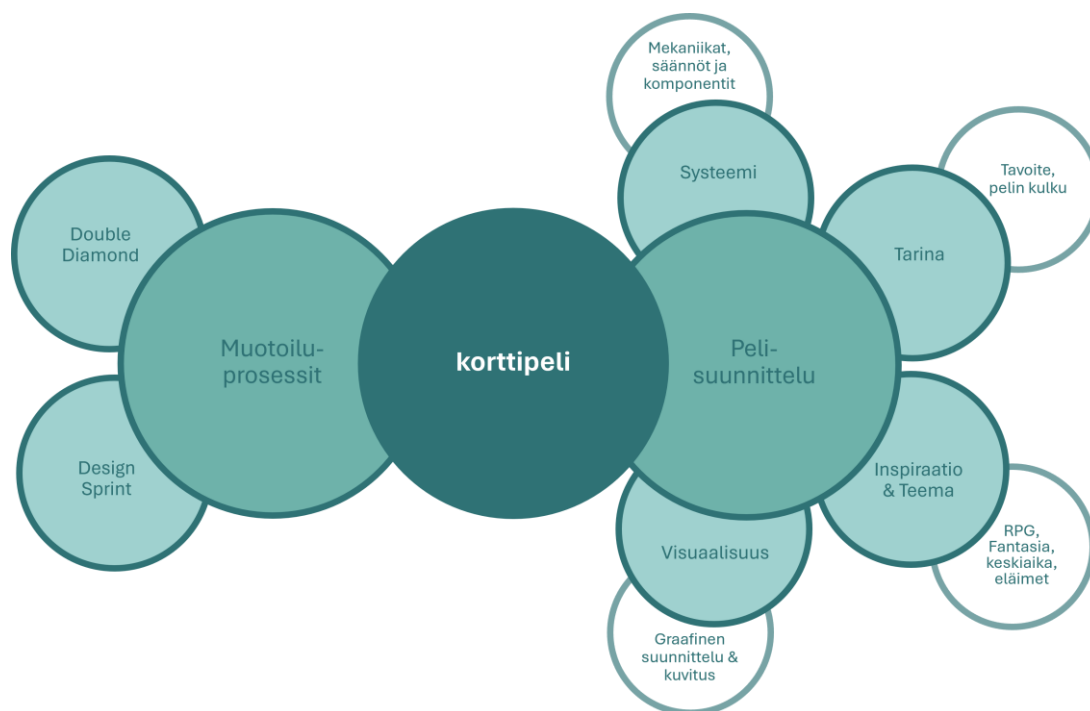
Opinnäytetyössäni haen vastauksia siihen, mitkä elementit vaikuttavat onnistuneen korttipelin luomiseen ja miksi, sekä mitkä seikat vaikuttavat korttipelin kiinnostavuuden syntyyn ja miksi. Lisäksi tutkin, kuinka visuaalisilla elementeillä voidaan helpottaa pelin ymmärtämistä ja oppimista.

### 2.2.3 Viitekehys

Opinnäytetyössäni lähden suunnittelemaan korttipeliäni pelisuunnittelun pohjalta samalla hyödyntäen tuotemuotoiluprosesseja, kuten *Design Sprinttiä* ja *Double Diamondia*. Pelisuunnittelun olen jakanut pelin inspiraatioon ja teemaan, systeemiin, visuaalisuuteen sekä tarinaan.

Systeemi- eli toiminnallisuusosuus pitää sisällään pelin mekaniikkojen, sääntöjen ja komponenttien suunnittelun. Nämä asiat vaikuttavat pelin rakenteelliseen kokonaisuuteen. Tarina osio taas pitää sisällään pelin tavoitteet ja pelin kulun. Inspiraatio-kohta viittaa siihen, mistä peli on saanut ideansa. Tutkin tämän lisäksi myös erilaisia ja eri tyyliä *tabletop*-pelejä, jotta saisin kattavan kuvan siitä, minkälaisia ja -tyylinä pelejä on jo markkinoilla. Teemaosiolla viitataan siihen, minkä tyyliin pelimaailmaan peli sijoittuu. Ja lopuksi, visuaalisuudella tarkoitan pelin graafisen suunnittelun sekä kuvituksen osuuksia. Näihin kuuluvat

muun muassa korttien, sääntökirjan ja muiden fyysisten osien asettelut, fontit ja kuviot, sekä korttien kuvitukset.

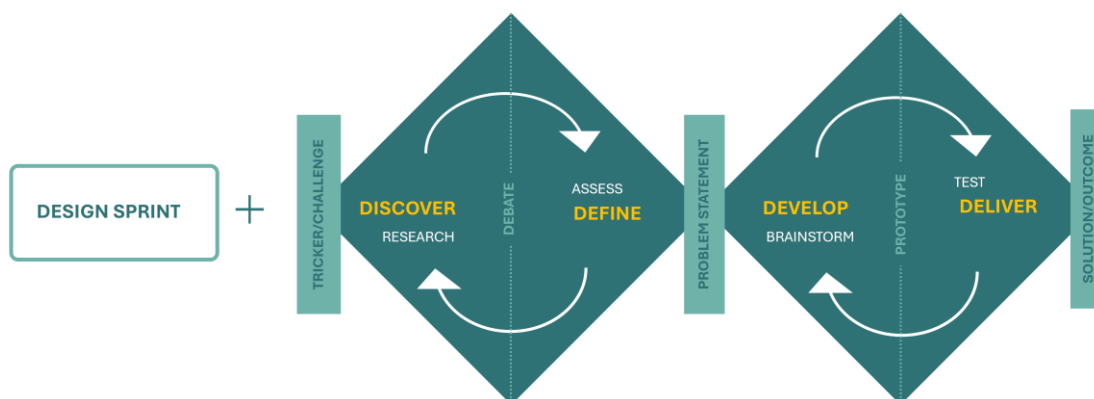


Kuva 6. Viitekehys visuaalisesti havainnollistettuna (Thessman 2024).

Vaikka jokainen osa on jaoteltu omaan kategoriaan, ne ovat kytköksissä toisiinsa. Kokonaisuutena toimivaa peliä ei voi suunnitella siten, että kunkin osion suunnittelee erillään muista. Esimerkiksi visuaalisten elementtien on sovittava pelin teemaan ja niin edelleen. Pelikokemus syntyy pelikokonaisuudesta, ei vain esimerkiksi pelimekaniikoista; se on yhdistelmä pelimekaniikkoja, visuaalisia elementtejä, komponentteja sekä pelin ja pelaajien vuorovaikutusta (Calleja 2022, 181–182). Hyvän pelin on toimittava pelin jokaisella osa-alueella. (Calleja 2022, 184).

## 2.3 Muotoiluprosessit

Muotoiluprosessini yhdistää *Design Sprint* -menetelmän sekä *Double diamondin*, eli tuplatimantin (kuva 7.). Mielestäni näiden yhdistäminen takaisi onnistuneimman prosessin, koska yhdistämällä nämä kaksi saan molempien parhaimmat puolet käyttöön. *Design sprintin* etu on nopeus, ja peliä suunniteltaessa on tärkeää saada ensimmäinen prototyyppi pelitestaukseen. Tuplatimantin avulla taas saadaan kokonaisvaltainen ymmärrys aiheesta, parhaat ideat tuotua esille ja hiottua prototyyppien avulla tuote tai palvelu huippuunsa.



Kuva 7. Muotoiluprosessia visuaalisesti havainnollistava kuva (Thessman 2024)

### 2.3.1 Design Sprint

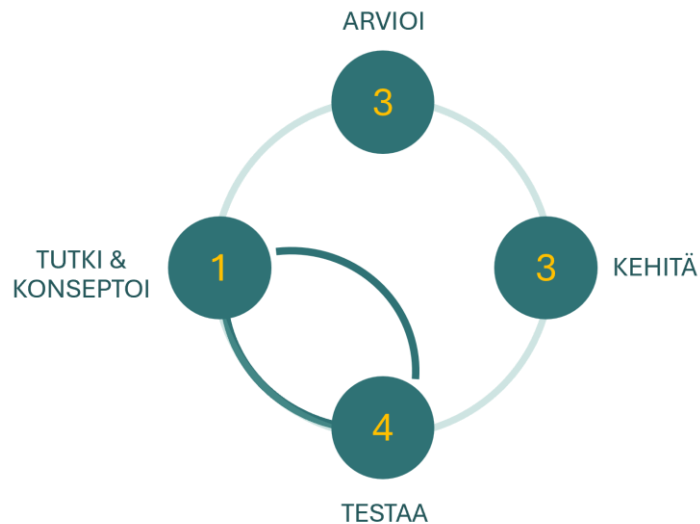
*Design Sprint* (kuva 8.) on menetelmä, jonka avulla saadaan luotua nopeasti uusia tuotteita ja palveluja. Viikon aikana ideoidaan ja näistä ideoista jalostetaan konsepti ja tästä konseptista tuotetaan prototyyppi. Prototyyppi testataan testikäyttäjien kanssa ja näin prototyyppi saadaan validoitua.

*Design Sprint* -konseptin on kehittänyt noin kymmenen vuotta sitten Googlella työskennellyt Jake Knapp, joka oli huomannut, että viikon mittaiset ”hackathon”-hankkeet olivat paljon aikaansaavampia kuin perinteiset tuotantometodit, joissa

saattoi kestää jopa vuosi kehittää konseptia. Pitkät prosessit veivät paljon resursseja, jotka monesti monilla ovat hyvin rajalliset. Hankkeen riski kasvaa, mitä pidempi aika ja mitä enemmän resursseja siihen käytetään, joten nopeilla toimintatavoilla saadaan vähennettyä riskejä (Gusatinsky i.a.). *Sprinttiä* on pidetty tehokkaana keinona nopeiden ideoiden sekä prototyyppien luomiseksi käyttäjätestauksen avulla (Sari & Tedjasaputra 2017). *Design Sprint* on noin viikon (5–7 päivän) mittainen prosessi, jonka avulla saadaan vastauksia suunnittelu-, idea- ja prototyyppihaasteisiin käyttäjätestauksen avulla. Yhdessä työskentelyn avulla voidaan tiivistää kuukausien työskentely yhteen viikkoon. Ensimmäisenä päivänä kartoitetaan ongelma ja valitaan lähtökohta. Seuraavana päivänä luonnostellaan paljon erilaisia ideoita. Kolmantena päivänä tehdään ratkaisuja ja luodaan testattavia hypoteeseja ideoista. Neljäntenä päivänä luodaan prototyyppi ja viimeisenä päivänä testataan sitä oikeiden ihmisten kanssa. Testauksen aikana katsotaan, miten ihmiset reagoivat prototyyppiin ja sen jälkeen haastatellaan ihmisiä. Päivän lopussa tiedetään mitä hyvää ja huonoa prototyyppissä on ja mitä on tehtävä seuraavaksi (GV i.a.).

Itse käytän *Design Sprinttiä* ideani perustan luomiseksi, mutta jatkan konseptin kehittämistä lisäämällä *Design Sprinttiin* tuplatimantti-prosessin. Kun puhutaan nopeudesta, helposti voi syntyä idea pintapuolisista ratkaisuista. Tämän vuoksi yhdistin *Design Sprint* -menetelmän tuplatimantti -prosessiin, ja sovelsin niitä kokonaisuudeksi, jonka avulla saadaan kattava, ammattimainen ja toimiva ratkaisu. Opinnäytetyön tekemisessä on vain hyvin rajallinen määrä aikaa, joten halusin mahdollisimman nopeasti tietää, onko idea toimiva; ei ole aikaa jäädä pyörittelemään tuohon tuomittua ideaa, minkä vuoksi *Design Sprint* oli sopiva tapa aloittaa projekti. *Design Sprintistä* saamaani prototyyppiä lähdin hiomaan, kehittämään, pohjustamaan ja muuttamaan tuplatimantin avulla. *Design Sprint* toteutetaan monesti työryhmän kanssa, mutta koska teen opinnäytetyöni yksin

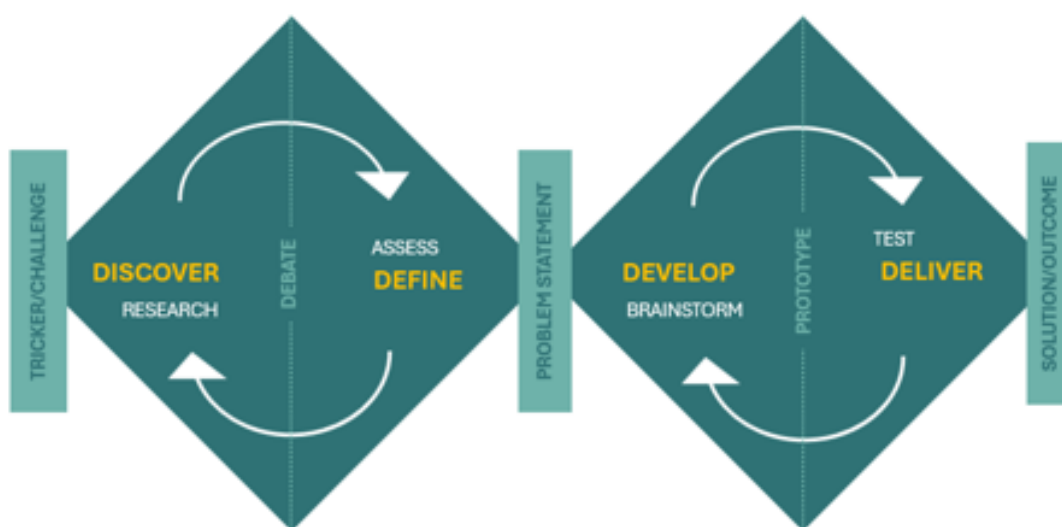
sovelsin sen menetelmiä itsenäiseen työskentelyyn. Prototyyppien testausvaiheessa mukana oli tietenkin testiryhmiä.



Kuva 8. Havainnollistava kuva *Design Sprint* -mallista. Malli kiteyttää *Design Sprintin* tuplatimantin neljän vaiheen mallista (Thessman 2024).

### 2.3.2 Double Diamond

Tunnetuimman muotoilun prosessimallin on esittänyt *British Design Council*. Kyseinen malli on nimeltään *Double Diamond* eli tuplatimantti (kuva 9.). Nimensä mukaisesti tuplatimantti koostuu kahdesta ”timantista”. Ensimmäinen timantti käsittää ratkaistavan ongelman ymmärtämisen. Tämä tarkoittaa asiakasymmärryksen keräämistä ja sen kiteyttämistä. Toinen ”timantti” pitää sisällään ratkaisunkehittämisen. Tuplatimantin kumpikin ”timantti” jaetaan kahteen osaan, jolloin saadaan tuplatimantin neljä eri vaihetta. Timanttien ensimmäisissä puolikkaissa tietojen keruuseen ja ideoihin suhtaudutaan avoimesti, ilman arviointia. Timanttien toisissa puolikkaissa tietoa ja ideoita arvioidaan ja analysoidaan, jotta pystytään keräämään parhaat ajatukset (Innanen 2018).



Kuva 9. Havainnollistava kuva *UK Design Councilin* tuplatimantista (Thessman 2024).

## 2.4 Pelisuunnittelu

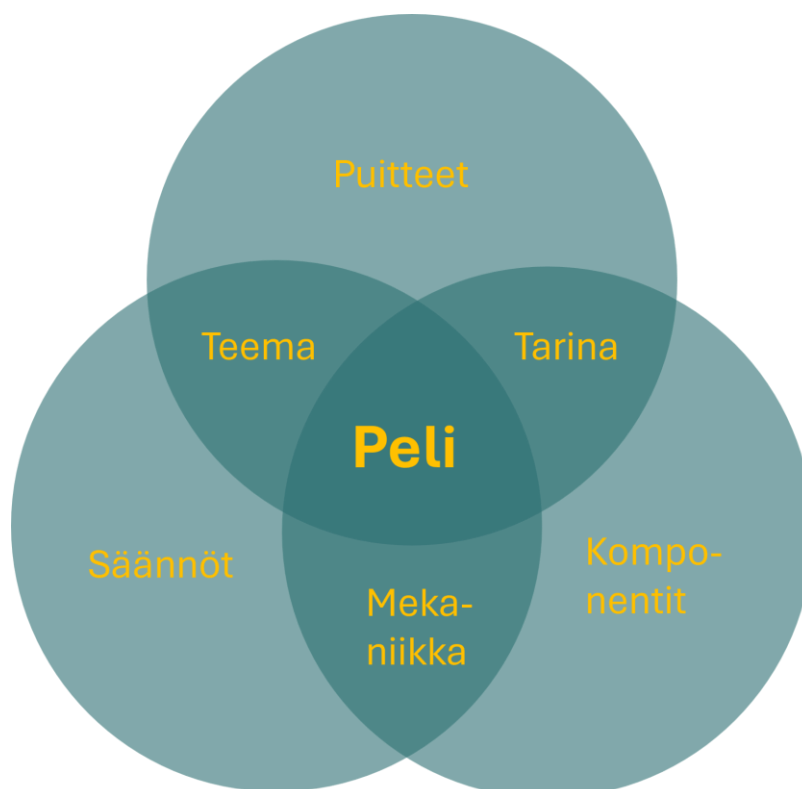
Aluksi kerron yleisesti pelisuunnittelusta, mitä siinä on hyvä ottaa huomioon sekä suunnittelun vaiheista. Lopuksi avaan pelisuunnittelua saman mallin mukaan kuin, miten olen viitekehyksessäni pelisuunnittelun jakanut. Avattavat osa-alueet ovat systeemi, tarina, inspiraatio ja teema sekä visuaalisuus.

Lauta- ja korttipelien suunnitteluun on monia erilaisia lähestymistapoja. Prosessi itsessään on täynnä luovuutta ja ongelmanratkaisua; ideoinnista konseptin prototypointiin ja pelimekaniikkojen jalostukseen. Pohjimmiltaan pelisuunnittelu on pelaajia kiinnostavien ja viihdyttävien elämysten luomista. Pelisuunnittelu on prosessi, jossa suunnitellaan pelin säännöt, mekaniikat, tavoitteet ja kokonaiskokemus. Täytyy päättää, miten peliä pelataan, mitä haasteita ja esteitä pelaajat kohtaavat ja miten he ovat vuorovaikutuksessa pelimaailman ja toisten pelaajien kanssa (Elvtr i.a.). Lisäksi pelin pituutta on tärkeä miettiä tarkkaan. Hyvä peli on sopivan pituinen juuri sille kohderyhmälle, jolle se on tarkoitettu. Eri kohderyhmät pitävät erilaisista peleistä, ja erilaiset pelit vaativat eri kestoja. Pelin

kestoa on tärkeä miettiä, sillä jos peli on liian pitkä, voi olla hankala saada ihmiset pelaamaan sitä. Jos peli ei ole tarpeeksi pitkä, se ei välttämättä ole kovin kummoinen kokemus, jolloin sitä ei haluta pelata uudestaan. Jos peli kestää aloituksesta loppuun tunnin, voi olla hyvä harkita olisiko mahdollista lyhentää se 20 minuuttiin. Näin pelaajat voivat kokeilla sitä ilman suurta ajallista sitoutumista. Jos pelistä pidetään, sitä voi aina pelata uuden kierroksen. Pelit, kuten Pokeri ovat hyviä siitä, että niiden kierrokset kestävät vain pari minuuttia, mutta halutessaan voi pelata useamman tunnin. Kaikki on täysin pelaajien valittavissa. On olemassa tietenkin pelejä, jotka vaativat pidemmän ajan pelata. Tällaisia ovat esimerkiksi useimmat roolipelit. Näiden pelien markkinaosuus on kuitenkin melko pieni verrattuna lyhyempiin peleihin (Tinsman 2008, s.173). Monet pelit käyttävät sääntöjen, kuvitusten ja fyysisten komponenttien yhdistelmää luodakseen pelistä mielikuvia, jotka jaetaan muiden pelaajien kanssa. Tätä varten täytyy luoda myös pelimaailma (Calleja 2022, 19–20).

#### 2.4.1 Pelin rakenne ja suunnittelun lähtökohdat

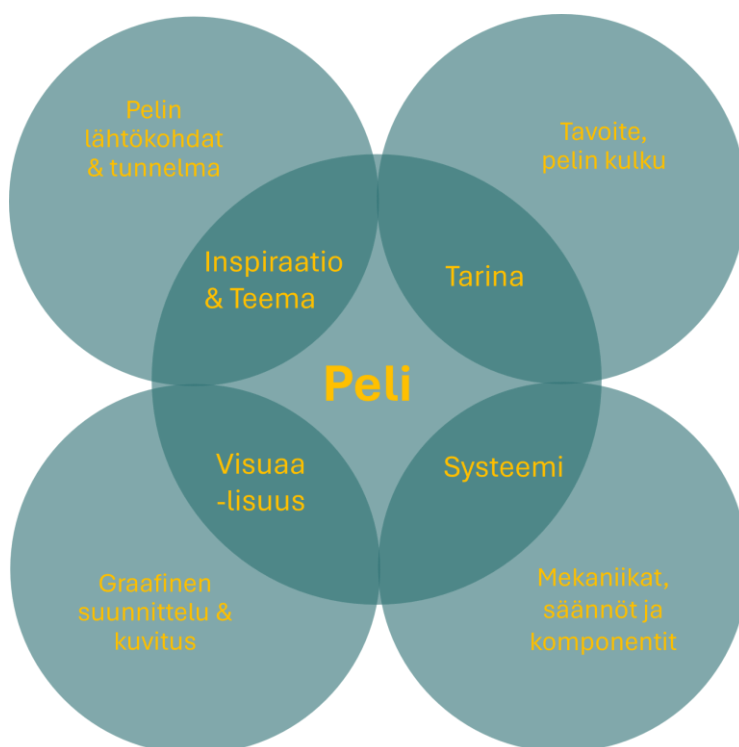
Alla olevassa kaaviossa (kuva 10.) on esitetty yksinkertainen lähestymistapa pelin rakenteeseen. Tämän lautapelioppaan esittämän mallin mukaan peli koostuu ylätasoon osista: mekaniikoista, tarinasta ja teemasta, jotka taas rakentuvat alatason osista: puitteista, komponenteista sekä säännöistä. Puitteet tarkoittavat pelin visuaalista ilmettä, pelin laajuutta sekä tunnetta, joka pelaajille tulee pelistä. Säännöt ohjeistavat kuinka peliä pelataan sekä minkälainen sääntökirja on. Komponentit taas ovat pelin fyysiset osat. Yhdistelemällä ylätasoon osia saadaan muita pelin osia. Yhdistelmäparit ovat yksi lähtökohta lähestyä suunnittelemaan. Peliä lähdetään kehittämään ottamalla yksi näistä pareista tarkastelun keskipisteeksi (Malmioja 2020).



Kuva 10. Kalle Malmiojan esittämän mallin mukainen kuva pelin rakenteesta (Thessman 2024).

Monet käyttävät pelisuunnittelussa tämän tyylistä mallia tai variaatiota tästä mallista, mutta useilla pelisuunnittelijoilla on myös ihan omat lähtökohdansa pelin suunnitteluun. Nämä lähtökohdat saattavat muuttua seuraavaa peliä suunniteltaessa. Pelisuunnittelija Reiner Knizia kuvailee, että samanlainen lähestymistapa tuottaa samantyyliä lopputuloksia. (Tinsman2008, 21). Hän myös kertoo, että suunnittelijan kannattaa luoda omanlaisensa tyyli pelinkehitykseen (Tinsman 2008, 23).

Tein oman kaavion (kuva 11.) korttipelin rakenteesta lautapelioppaan kaavion sekä viitekehysten pohjalta, jotta kokonaisuus on mahdollisimman selkeä. Lisäksi on helpompi ymmärtää vaiheet sitten, kun kerron oman korttipelini vaiheista. Kaavion mukaan peli koostuu sisätason osista: Inspiraatiosta ja teemasta, systeemistä, tarinasta sekä visuaalisuudesta, jotka taas rakentuvat ulkotason osista: pelin lähtökohdista ja tunnelmasta, mekaniikoista, säännöistä ja komponenteista, tavoitteista ja pelin kulusta sekä graafisesta suunnittelusta ja kuvituksesta. Kaaviossa pallot, eli osa-alueet, ovat kosketuksissa toistensa kanssa ja luovat yhtenäisen kuvion, joka viittaa siihen, että kaikki alueet vaikuttavat kaikkiin osa-alueisiin suunnittelussa. Peliä ei voi suunnitella ilman, että miettii kaikkia osia kokonaisuutena. Kaavion jälkeen kerron näitä neljästä eri sisätason vaiheista sekä niiden sisällöistä pelisuunnittelun näkökulmasta.



Kuva 11. Pelin rakenne (Thessman 2024).

### Inspiraatio ja teema.

Pelit luovat mukaansatempaavia kokemuksia tarinoiden, mielenkiintoisten hahmojen sekä kiehtovien ympäristöjen avulla. Pyritään luomaan immersion tunne, eli pelaajille tunne siitä, että astutaan sisään pelimaailmaan (Elvtr i.a.). Immersion kannalta on tärkeää, että pelimaailma on uskottava ja looginen ja se pysyy konsistenttinä. Tämä tarkoittaa, että maailman on pysyttävä uskollisena itselleen ja voitava perustella, miksi tiettyjä asioita tapahtuu sen sisällä (Jotudin 2019). Kaikkia pelejä ei ole suunniteltu asettamaan pelaajia pelihahmon rooliin ja roolipelaamaan näitä, mutta kuten Adam Sadler toteaa, monet teemaan perustuvat pelit voivat. Tällaisissa peleissä on annettu mahdollisuus astua jonkun toisen saappaisiin niin sanotusti. On pelaajista kiinni, kuinka paljon he haluavat olla pelissä mukana (Calleja 2022, 123).

### **Systemi.**

Systemi on pelin rakenteellinen kokonaisuus, joka koostuu muun muassa mekaniikoista, säännöistä sekä komponenteista. Mekaniikat koostuvat säännöistä ja vuorovaikutuksesta; ne ovat se elementti, jotka saavat pelin toimimaan. Ne määrittelevät mitä pelaajat voivat ja eivät voi tehdä, sekä heidän haasteensa ja toimintojen lopputulokset (Elvtr i.a.). Suunnittelijan tulee tehdä pelistä haastava, mutta ei kuitenkaan liian vaikea tai myöskään liian helppo. Tavoitteena on löytää oikea tasapaino pelin kohderyhmän kannalta, jotta peli pelaajat pysyvät motivoituneita (Elvtr i.a.).

Mekaniikat ja säännöt määrittävät kuinka paljon pelaajat voivat vaikuttaa toisiinsa pelin aikana ja kuinka paljon huomiota heidän täytyy kiinnittää muiden pelaajien tekemisiin. Iso osa jännityksestä lautapeleissä tulee siitä, kun yrittää miettiä, mitä muut pelaajat aikovat tehdä ja kuinka itse onnistuu päihittämään heidät (Calleja 2022, 229). Pelaajalla on oltava tietty määrä valtaa vaikuttaa pelin kulkuun, jotta pelaajasta tuntuu, että valinnoilla ja teoilla on merkitystä (Elvtr i.a.). Peliin on kuitenkin myös tärkeää lisätä elementtejä, jotka tuovat peliin satumanvaraisuutta ja epävarmuutta.

Säännöt ovat pelisuunnittelijan työkaluja pelin kehittämisessä. Sääntöjen avulla suunnittelija luo pelimaailmalle rakenteellisen todellisuuden. Kun säännöt yhdistetään kuvitukseen, komponentteihin ja tekstiin, voidaan herättää pelaajan mielikuvitus ja tuoda pelimaailma henkiin. Lyhyesti sanottuna säännöt muuttavat kuvat ja komponentit systeemiksi ja joskus kuvitteelliseksi maailmaksi, jota pelaajat voivat asuttaa ja jossa he voivat olla vuorovaikutuksessa yhdessä (Calleja 2022, 46).

Hyvät säännöt eivät kuitenkaan pelkästään riitä. Sääntöjen on myös oltava selkeästi opittavissa. Tähän tarvitaan hyvä sääntökirja. Hyvä sääntökirja esittelee pelin tavoitteen, pelin komponentit, ja selkeällä jäsentelyllä pelikierron sekä pelivuoron tapahtumat (Svensk 2019).

Lauta- ja korttipelit ovat käsinkosketeltava asia. Pelin komponenttien muoto, paino ja tekstuuri vaikuttavat kokemukseemme pelistä (Calleja 2022, 163). Komponentit mahdollistavat asiat, joita pelissä tehdään (Beltrami 2020). Pelimekaniikat opitaan ja pelataan komponenttien avulla (Jotudin 2019).

### **Tarina.**

Narratiiveja on erilaisia ja suunnittelijan on mietittävä minkälaisia narratiivisia haalua tuoda peliinsä. Joissakin peleissä on esimerkiksi käsikirjoitettu narratiivi. Se sisältää tarinaelementtejä, jotka pelintekijät ovat ennalta kirjoittaneet peliin. Lautapeleissä tällaisia elementtejä ovat esimerkiksi maailma ja hahmojen taustatarinat, tapahtumakortit, tarinakirjat sekä kuvailevat tekstit korteissa. On olemassa myös ennalta kirjoittamatonta narratiivisia, joka mahdollistaa narratiivin luomisen pelin aikana (Calleja 2022, 139).

Pelissä on tärkeää, että pelaajilla ymmärrys pelin eri vaiheista ja etenemisestä. Monissa peleissä pelaajien on mahdollista pelatessaan ansaita palkintoja onnis-

tuessaan, mikä tukee etenemisen tuntua (Elvtr i.a.). Lisäksi on tärkeää olla selkeät päämäärät ja tavoitteet pelaajille, jotta heillä on selkeä tarkoitus ja suunta pelatessaan. Pelin päätavoitteet saadaan, kun voiton edellytykset on määritelty säännöillä (Calleja 2022, 33). Pelaajilla on koko ajan hyvä olla käsitys siitä, kuka on johdossa. Jos kaikkien pisteet ovat salaisia ja paljastetaan vasta lopussa, pelissä ei ole jännittyneisyyttä. Pelaajien peli tapa on monesti erilainen riippuen heidän silloisesta sijoituksestaan pelissä. Ilman selkeää kuvaa siitä, miten pärjää pelissä, et voi muuttaa pelityyliäsi ja menetät mahdollisuuden kokea jännittäviä hetkiä (Tinsman 2008, 176).

### **Visuaalisuus.**

Pelisuunnittelussa visuaalisuus koostuu graafisesta suunnittelusta sekä kuvituksesta. Nämä vaikuttavat pelin kaikkien komponenttien visuaalisiin elementteihin.

Graafinen suunnittelu käyttää kuvia, tekstiä ja värejä luomaan visuaalista sisältöä, joka välittää tiettyä sanomaa katsojille. Graafinen suunnittelu pyrkii viestimään tavalla, joka inspiroi kohdeyleisöä toimimaan tietyin tavoin. Suunnittelijan on huolellisesti valittava typografiat, fontit, kuvat, värit sekä muodot, mitä käyttää, jotta kaikki sopivat yhteen ja saadaan parhaiten kohdeyleisöön vaikuttava kokonaisuus (Upwork 2022). Graafisen suunnittelun merkitys pelisuunnittelussa on kasvanut viime vuosina, kun peleistä on tullut koko ajan monimutkaisempia ja moniosaisempia kokonaisuuksia. Hyvää graafista suunnittelua on se, että kaikki informaatio on helposti saatavilla ilman, että se vie huomiota itse pelin pelaamisesta (Calleja 2022, 187).

Kuvitukset auttavat välittämään tarinaa, ideoita ja konseptia. Kuvittajan työ on jossain taiteen ja graafisen suunnittelun välimaastossa (Upwork 2022).

## 2.4.2 Pelisuunnittelun työvaiheet

Äsken avasin pelin rakennetta ja pelisuunnittelun lähtökohtia, ja seuraavaksi pelisuunnittelun työvaiheita, jotka ovat konsepti- ja suunnitelma-, prototyyppi- ja iteraatio-, visujen työstö-, sekä testaus- ja tasapainotusvaihe. Aion kertoa hie- man jokaisesta vaiheesta.

**Konsepti ja suunnitelma.** Tässä vaiheessa syntyy pelin varhainen, alustava idea, konsepti. Pelille laaditaan yksityiskohtainen suunnitelma, jossa määritellään päämäärät, tavoitteet ja kohderyhmä sekä hahmotellaan pelin ydinmekaniikka. Suunnitelmassa huomioidaan myös pelin rakennetta, kuten tasoja tai lukuja sekä vaikeustason eteneminen.

**Prototyyppi ja iteraatio.** Prototyyppi- ja iteraatiovaiheessa pelistä luodaan alkeellinen versio, jotta voidaan testata ydinmekaniikkoja sekä konseptia. Prototyyppi mahdollistaa suunnittelijan tehdä kokeiluja, kerätä palautetta sekä säädellä pelattavuutta. Iteraatio pitää sisällään pelin jalostamisen sekä parantelun pelitestauksesta saamansa palautteen pohjalta. Suunnittelija analysoi pelikokemuksen, käsittelee ongelmat ja huolenaiheet sekä tekee muutoksia parantaakseen pelin laatua. Iteraatiovaihe voi sisältää useita testijaksoja, tiedonkeruuta sekä muutosten lisäystä, kunnes peli on hiottu.

**Visujen työstö.** Tämä vaihe keskittyy pelin visuaalisten elementtien suunnitteluun. Taiteilijat työskentelevät hahmosuunnittelun, ympäristötaiteen ja visuaalisten efektien parissa (Elvtr i.a.). Graafiset suunnittelijat taas suunnittelevat pelin visuaaliset osat, kuten kortit, säännöt ja pelilaatikon välittämään haluttua sanomaa sekä luomaan hyvän käyttäjäkokemuksen (Upwork 2022).

**Testaus ja tasapainotus.** Pelin testaus ja tasapainotus ovat välttämättömiä, jotta voidaan varmistaa pelin nautittavuus, reiluus sekä virheettömyys (Elvtr i.a.). Testaaminen tuottaa tietoa pelikokemuksesta, sen mekaniikoista, strategi-

oista ja yleensäkin kaikesta, mitä peli sisältää (Jotudin 2019). Testaajat pelaavat peliä ja etsivät ongelmia sekä epätasapainoa. Suunnittelija kerää palautteen, tunnistaa ongelmat ja korjaa tiimin kanssa virheet.

Luotettava ja osaava pelitestausr ryhmä on suunnittelijalle kullan arvoinen. Pelitestaajat ovat suuri apu huonojen ideoiden karsimisessa. Vaikka on hauska testata peliä kavereiden kanssa, on myös varmistettava, että saa kriittistä palautetta ihmisiltä, joita ei tunne. Pelitestausta jaetaan usein kolmeen osaan:

**Prototyypin kehitys.** Tässä vaiheessa suunnittelijalla on pelattava peli. Pyrkimyksenä on saavuttaa tavoitteesi hauskan, helppokäyttöisen, sopivan strategisen sekä pituisen pelin luomiseksi, samalla ottaen huomioon testaajien palautteen. Prototyypin kehitysvaihetta on jatkettava, kunnes pelin ominaisuudet on saatu viimeistelyä (Tinsman 2008, 180–181). Ensimmäisiä pelitestauksia varten valmistetaan hyvin yksinkertainen prototyyppi, jolla voidaan testata mekaniikan ideaa; toimiiko se ja onko se hauska. Jos ydinmekaniikka ei ole riittävän hauska, on turha käyttää enempää aikaa siihen (Calleja 2022, 56–57).

**Tasapainotus.** Tässä pelitestaussvaiheessa pelisysteemi on valmis. Tässä vaiheessa aletaan hienosäätää erinäisten hahmojen, vihollisten, esineiden, korttien ja muiden osien taitoja sekä tilastoja, joiden kanssa pelaajat ovat vuorovaikutuksessa (Tinsman 2008, 181). Tasapainotukseen kuuluu myös hankaluuden, rytmityksen sekä mekaniikkojen säätämisen, optimaalisen pelikokemuksen luomiseksi (Elvtr i.a.).

**Käytettävyystestaus.** Peli on lähes valmis, mutta on varmistettava, että peli on asiakkaiden mielestä helppo ymmärtää. Tässä vaiheessa on tärkeää, että peliä testaa loppukäyttäjää edustava henkilö. Testaajan halutaan lähestyvän pelin opettelua samalla tavalla kuin normaalissakin tilanteessa. On erittäin tärkeää, että pelillä on hyvin esitetyt säännöt ja ohjeet, koska suunnittelija ei voi

olla aina itse kertomassa, miten peliä pelataan. Hyvä apuväline sääntöjen ja ohjeiden kirjoittamiseen on katsoa ja lukea samantyyllisen pelin ohjekirjaa ja pelata valmiiden ohjeiden tyyli omiin ohjeisiin. Siitä on hyvä lähteä muovaamaan ohjekirjaa oman näköiseksi. Selkeiden ja helposti ymmärrettävien ohjeiden ja sääntöjen luominen on vaikeampaa kuin mitä monet uskovatkaan. On erittäin tärkeää, että pelillä on hyvin esitetyt säännöt ja ohjeet, koska suunnittelija ei voi olla aina itse kertomassa, miten peliä pelataan. Hyvä apuväline sääntöjen ja ohjeiden kirjoittamiseen on katsoa ja lukea samantyyllisen pelin ohjekirjaa ja pelata valmiiden ohjeiden tyyli omiin ohjeisiin. Siitä on hyvä lähteä muovaamaan ohjekirjaa oman näköiseksi (Tinsman 2008, 174–181). Seuraavaksi avaan seikkoja, joita pelisuunnittelijan olisi hyvä ottaa huomioon pelitestauksessa:

Älä hyppää heti auttamaan, kun jollakulla on ongelmia. Opit eniten tarkkailemalla, miten he yrittävät ratkaista ongelman. Kiinnitä huomiota, mistä he yrittävät löytää vastauksia.

Älä usko, mitä haluat uskoa. Kuuntele testaajia ja huomioi keräämäsi tiedot. Jos et ole valmis uskomaan dataa, tuhlaat vain kaikkien aikaa. Sinulla ei ole tietenkään velvollisuutta – tai edes tarkoitus – ottaa huomioon jokaisen pelitestaaja mielipiteitä parannuksiksi. On tärkeämpää huomioida ja kiteyttää asioita, joista useampi on samaa mieltä.

Älä anna vahvan persoonallisuuden hallita koko testiä. Paras tapa kerätä tietoa testaajilta on antaa testaajille pelitestauksen jälkeen kynä ja paperia ja pyytää heitä arvioimaan peliä paperille. Tämän jälkeen voidaan kaikki yhdessä keskustella pelistä.

Sopeudu lennossa. Jos näet ongelman pelitestauksen aikana ja keksit siihen ratkaisun siltä seisomalta, kokeile sitä. Cranium-pelin suunnittelijat ovat esimerkiksi kertoneet, että he saattoivat muuttaa pelin sääntöjä useamman kerran pelin aikana, jopa kesken kierroksen.

Osoita, että kuuntelet palautetta. Kirjoita testaaajien palautteet muistiin ja lue muistiinpanot ääneen testauksen päätyttyä. Tämä voi synnyttää lisää keskustelua, josta voi olla hyötyä.

Pidä huolta, että kaikki viihtyvät. On tärkeämpää, että ryhmällä on hauskaa ja he haluavat tulla takaisin, kuin mikään pelitestaus-sessio (Tinsman 2008, 182–183).

### 3 Tutkimus

#### 3.1 Miksi pelejä pelataan?

Korttipelit ovat keino testata taitojaan toisten pelaajien kanssa, mutta monet pelaavat korttipelejä ihan vain ajankulukseen. Saaren suorittaman pienimuotoisen tutkimuksen mukaan suomalaisten suosituimmat pelit ovat helpohkot ja kevyet korttipelit, joita myös lapset voivat pelata. Tällaiset pelit tarjoavat leppoista ajanviettoa (Saari 2013).

Iso osa pelien pelaamisen ilosta kumpuaa sen sosiaalisuudesta. Pelaaminen yhdessä auttaa meitä myös oppimaan lukemaan muiden aikomuksia sekä välttämään ja purkamaan konflikteja. Yhdessä pelaaminen auttaa vahvistamaan jo olemassa olevia ystävyys-suhteita sekä luomaan uusia. Osa lautapelien keskeistä vetovoimaa on muiden kanssa pelaaminen ja yhteenkuuluvuuden tunteen kokeminen (Calleja 2022, 20–21).

Joku voisi sanoa, että lautapelien pelaamiseen on yhtä monta syytä kuin on erilaisia lautapelejä. Joitakin pelaajia kiehtoo monimutkaiset sääntöjärjestelmät, jotka tarjoavat alustan pulmien ratkaisulle ja muiden kanssa kilpailemiselle. Toisten mielestä taas monimutkaiset sääntöjärjestelmät vievät huomiota pois itse pelin nauttimisesta. Toisia taas vetää puoleensa pelit, jotka tarjoavat rik-

kaan narratiivisen kokemuksen, ja toiset haltioituvat peleistä, joissa on käsin-kosketeltavia esteettisiä komponentteja. Jotkut pelaajat osallistuvat peli-iltoihin sosiaalisten kanssakäymisten vuoksi välittämättä paljoakaan siitä, mitä pelataan tai miten pärjää peleissä. Suurin osa ihmisistä pelaa pelejä kutienkin useammasta kuin yhdestä syystä (Calleja 2022, 23).

### 3.2 Millaisia pelejä on?

*Tabletop*-pelejä on olemassa paljon erityylisiä. Ne voidaan jakaa jopa 39 eri alakategoriaan, mutta määrä sekä lajittelu saattavat vaihdella hieman riippuen keltä kysyy. Pelien jaottelu kategorioihin voi olla välillä hankalaa, sillä monesti erot eri pelityyppien väleillä voivat olla hyvinkin lieviä (Hero Time i.a.). Tämän lisäksi eri pelityypit lähtökohtaisesti jakavat yhteisiä ideoita sekä näkökulmia, kuten säännöt, ohjurit sekä pelialueen (Piette, Stephenson, Soemers & Browne 2021).

Hero Times -pelinkehittäjien esittelemästä 39:stä eri pelityypistä keskityn esittelemään lautapelejä, korttipelejä, noppapelejä sekä RPG-pelejä, koska niillä on eniten vaikutusta oman korttipelini suunnitteluun.

Ensimmäisenä esittelen lautapelit.

Yksi suosituimmista ja aikaa kestävimmistä pelityypeistä on lautapelit. Lautapeleissä on joukko peliä ohjaavia sääntöjä, jotka määrittävät pelin alun ja lopun, sekä kilpailulliset elementit. Lautapelejä pelataan nimensä mukaisesti pelialueilla ja niissä on useimmiten mukana jonkin sorttisia pelinappuloita. Suurin osa lautapeleistä on suunniteltu 2–6 hengen pelattaviksi (Play and playground encyclopedia i.a.).

Seuraavaksi esittelen korttipelit.

Korttipelit ovat pelejä, joita nimensä mukaan pelataan korttipakalla yksin tai muiden kanssa. Korttipelejä voidaan pelata esimerkiksi perinteisellä ranskalaisenglantilaisella pakalla (kuva 12.), johon kuuluu 52 korttia. Pakka sisältää neljä eri maata, joita kutakin on kolmetoista kappaletta, ja mahdollisesti mukana on myös pari jokeria. Tällä yhdellä ja samalla pakalla voi pelata lukuisia erilaisia perinteisiä, tai niin sanotusti klassisia, korttipelejä, joita ovat muun muassa Pokeri, Patarouva ja Seiska. Tätä klassista pakkaa saatetaan monesti kutsua suosituimpien peliensä mukaan Pokeri- tai Bridgepakaksi. Korttipakkoja on runsaasti erilaisia. On valtavasti korttipelejä, joissa käytetään omia erikoispakkoja, joissa niin koko, kuvitus kuin määräkin voivat vaihdella. Erikoiskorttipakkoja käytetään paljon kaupallisissa peleissä. Esimerkkinä tällaisesta pelistä on muun muassa UNO (kuva 12.) (Saari 2013).



Kuva 12. Vasemmalla klassinen korttipakka ja oikealla kuva UNO-pelistä (Thessman 2024).

Muita suosittuja nykyaikaisia – erikoispakalla pelattavia – korttipelejä ovat esimerkiksi *Magic: The Gathering* sekä *Pokémon*. Nämä pelit eroavat perinteisistä korttipeleistä hyvin paljon niin korttien kuin pelimekaniikankin puolesta. Molemmat pelit kuuluvat korttipelikategorian lisäksi keräily(kortti)pelikategoriaan. Tällaiset pelit sisältävät pelielementtien – usein korttien – keräilyn ja vaihtelun.

Seuraavaksi esittelen noppapelit.

Noppapeliin pääelementtinä on pelin satunnaisuus. Näitä pelejä pelataan nopalla, joten pelaajalla on vain rajallinen kyky hallita peliä. Onnella on suuri

osuus pelin lopputulokseen. Noppapeleihin usein liittyy myös matematiikka. Useissa tämän tyyllisissä peleissä on tekniikoita, joiden avulla voi minimoida haittoja ja muuttaa kertoimet omaksi eduksi. Esimerkkinä tällaisesta pelistä on muun muassa *Yahtzee*. Myös monet lautapelit käyttävät noppaa tuodakseen peliin mukaan satunnaisuutta. Noppapeleissä on tärkeää löytää tasapaino satunnaisuuden ja pelin oman rakenteen välillä (Hero Time i.a.).

Lopuksi esittelen RPG-pelit.

RPG on lyhenne sanoista "*role playing game*", joka tarkoittaa roolipeliä. RPG-peleissä on oleellista, että pelaajat ottavat jonkinlaisen roolin – heidän on kyettävä samaistumaan hahmoonsa ja asettamaan itsensä hahmon saappaisiin. Pelaajien on myös kyettävä tekemään päätöksiä hahmonsa perusteella. Koska kyseessä on peli, on oltava myös sääntöjä ja mekaniikkoja, joita pelaajien on noudatettava (Truong 2024).

Roolipelejä on monia hyvinkin erilaisia; on erityyppisiä roolipelejä ja lisäksi roolipeleillä on useita eri alalajeja. Eri alalajeja ovat esimerkiksi toiminta-, taktiset- sekä avoimen maailman roolipelit. Erityyppisiä roolipelejä ovat taas muun muassa live-, pöytä-, tekstipohjaiset- sekä videoroolipelit. Itse keskityn opinnäytetyössäni pääasiassa videoroolipeleihin, koska nimenomaan juuri videoroolipelit toimivat pääasiallisena inspiraationa korttipelini suunnittelussa. Käytän korttipelini suunnittelussa myös elementtejä lautapeliroolipeleistä.

Videoroolipeleihin kuuluu tietokone- ja konsoliroolipelit. Videoroolipeleissä seurataan yleensä päätarinaa ja lisäksi ne myös pitävät usein sisällään erilaisia sivutehtäviä sekä valintoja, jotka vaikuttavat peliin. Osa videoroolipeleistä on yksinpelejä ja osa moninpelejä. Videoroolipeleihin kuuluu myös MMORPG-pelit, eli *massively multiplayer online role-playing games*, jonka suora suomennos olisi massiiviset monen pelaajan verkkoroolipelit. MMORPG-peleissä suuri joukko pelaajia voi pelata samanaikaisesti yhdessä. Tällaisissa peleissä on

usein avoin maailma, eli vapaasti kuljettava maailma, jota pelaajat voivat tutkia ja jossa he voivat olla reaaliajassa vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa. Esimerkkejä videoroolipeleistä ovat muun muassa Final Fantasy ja Dragon Age (Portal Cripto i.a.). Tietokoneella tai konsoleilla yksin pelattavia roolipeleiksi nimitettyjä pelejä (*story/single player RPG*) ei kaikissa piireissä pidetä varsinaisina roolipeleinä, mutta luokitellaan sellaisiksi kuitenkin. Sama pätee myös muihin yksin pelattaviin fiktion muotoihin (Roolipelitiedotus 2023).

Lautapeliroolipeleissä, eli RPG-lautapeleissä, yhdistyy roolipelien hahmonkehitys ja tarina sekä lautapelin mekaniikka. RPG-lautapeleissä oleellista ovat muunkaansa tempaava tarina ja hahmot sekä pelimekaniikat, joiden avulla pelaajat voivat hallita peliä. Esimerkkinä tällaisesta pelistä on muun muassa *Gloomhaven* (Hero Time i.a.).

Pöytäroolipeleissä pelataan ryhmän kanssa pöydän ääressä. Tämän tyyllisissä peleissä on yleensä mukana pelinohjaaja, joka kertomalla luo kuvitteellisen pelimaailman ja ohjaa pelaajia sen läpi. Pelaajat ovat eläytyneet tietyn hahmon rooliin ja tekevät päätöksiä ja valintoja hahmojen persoonia mukaillen. Pelaajien hahmot ovat monesti perusteellisesti mietittyjä ainutlaatuisine ominaisuuksineen ja piirteineen. Pöytäroolipeleissä, kuten esimerkiksi *Dungeon & Dragons* -pelissä, pelataan käyttäen apuna kynää, paperia ja noppia (kuva 13.). Monesti tämän tyyllisissä peleissä ei kilpailla toisiaan vastaan siinä mielessä, että lopulta olisi yksi voittaja; usein pelaajat työskentelevät yhdessä pelin läpi voittaakseen haasteet ja suorittaakseen tehtävät, jotka pelinohjaaja on laatinut (Portal Cripto i.a.).



Kuva 13. Noppia ja paperia D&D peliä varten (Villagracia 2023).

### 3.3 Benchmarking

*Benchmarking*- eli vertailuanalyysivaiheessa vertailen ja analysoin kahta peliä tiettyjen ominaisuuksien pohjalta; niiden keston, pelaajamäärien, sääntöjen ja opetteluun, komponenttien visujen ja käytettävyyden, pelin kulun sekä systeemin pohjalta. Lisäksi kerron kummankin *benchmarkingin* jälkeen, mitkä asiat siinä toivat inspiraatiota oman pelini suunnitteluun.

### 3.3.1 Esimerkki 1: Exploding Kittens (2015)



Kuva 14. Exploding Kittens -pelipaketti (Thessman 2024).

**Suunnittelija:** Elan Lee, Matthew Inman, Shane Small

**Julkaisija:** Exploding Kittens (2015), Asmodee Nordics (2018)

**Genre:** Huumori

**Ikäsuositus:** 7+

**Pelaajamäärä:** 2–5 pelaajaa

**Opettelun kesto:** 2 minuuttia

**Pelin kesto:** noin 15 minuuttia

**Komponentit:** Pelilaatikko, sääntökirja, 56 korttia

**Miksi valitsin?**

*Exploding Kittens* on hauska peli, jota voi pelata aina vain uudelleen. Sen opettelu käy nopeasti ja pelata voi lyhyen aikaa tai pidemmän aikaa – ihan miltä itsestä tuntuu. Keppostelu vastustajien kustannuksella sekä läheltä piti tilanteet lisäävät pelin koukuttavuutta. Valitsin *Exploding Kittens* -pelin, koska kaikki nuo luettelemani elementit ovat sellaisia, joita haluan omaan peliini. Tämän vuoksi ajattelin, että peliä on hyvä tarkastella ja analysoida tarkemmin.

### Pelistä:

Pelissä pelaajat nostavat vuorollaan kortteja korttipinosta, kunnes joku pelaajista nostaa *exploding kitten*-kortin ja häviää pelin. Pakka koostuu korteista, joiden avulla pelaaja voi välttää räjähtämisen ja sabotoida muiden pelaajien peliä. Peli kuvailee itseään venäläiseksi ruletiksi, mutta kissanpennuilla (Saarto 2021).

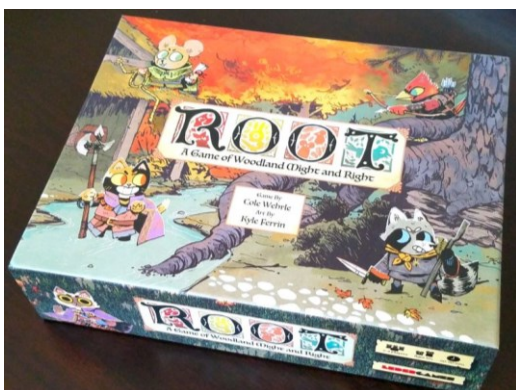
	Hyvää	Huonoa
<b>Pakkaus</b>	Sopivan pienikokoinen,	Ei ole esteettinen,
<b>Säännöt ja opettelu</b>	Pelivuoron kulun ymmärtää melko nopeasti. Sääntökirjassa on kaikki tarvittava tieto: miten peli toimii, esimerkivuoro, pelivuoron kulku, pelin päättyminen, kortit selitettynä. Sääntökirjan kuvat ja fontit ovat miellyttäviä ja sääntöjä on helppo lukea.	Joidenkin korttien toiminnot ovat hieman hämmentäviä; lähinnä korttikombot. Taittuva sääntökirja aiheuttaa turhaa kääntelyä ja vääntelyä, mikä hidastaa tietyn ohjeen löytymistä.
<b>Korttien visut &amp; käytettävyys</b>	Hauskat kuvitukset. Eri kortit on helppo erottaa toisistaan. Symbolit auttavat korttien tunnistuksessa. Jokaisessa kortissa lukee sen toiminto.	Osassa korteista kuvituksissa tapahtuu paljon, mikä tekee kortista vaikealukuisen.

<b>Pelin kulku</b>	Jännitys kasvaa, mitä pidemmälle peli etenee. Muiden pelaajien sabotointi. Omaa vuoroa ei tarvitse odottaa pitkään.	-
<b>Systeemi</b>	Tuuria ja taktikointia on hyvässä suhteessa. Peli on mekaniikoiltaan melko yksinkertainen.	-
<b>Extra</b>	Pelin osallistujamäärää voi kasvattaa hankkimalla toisen kappaleen peliä. Pelistä on erilaisia lisäosia.	-

Elementit, jotka inspiroivat omaa peliä:

- Korttien toiminnot inspiroivat *special*-kortteja
- Korteissa lukee kuvaus toiminnosta (*special*-kortit)
- Selkeämmät kuvitukset; ei liikaa kaikkea
- Pelin humoristisuus
- Korttien nosto -mekaniikka
- Pelaajamäärän kasvatus ja lisäosat

### 3.3.2 Esimerkki 2: Root (2018)



Kuva 15. Kuvassa *Root*-pelin pelilaatikko (Theel 2018).



Kuva 16. Kuvassa *Root*-peli levitettynä pöydälle (Leder Games i.a.).



Kuva 17. Kuvassa *Root*-pelin kortteja (Mission: fun & games i.a.).

**Suunnittelija:** Cole Wherle

**Julkaisija:** Leder Games

**Genre:** Fantasia, eläimet, sota, strategia

**Ikäsuositus:** 12+

**Pelaajamäärä:** 2–4 pelaajaa

**Opettelun kesto:** 2 h (kaikkien osien)

**Pelin kesto:** noin 60–90 minuuttia

**Komponentit:** (osia on niin paljon, että esittelen ne suppeasti) ohjekirjoja ja -lappuja, pahvisia komponentteja, puisia pelinappuloita, kaksi noppaa, kortteja, kaksipuolinen pelilauta, pelaajien omat pelilaudat

**Miksi valitsin?**

Valitsin pelin, koska siinä on samanlaisia teemoja kuin omassa korttipelissäni. Lisäksi siinä on kortteja sekä noppamekanismi, joiden käyttö kiinnosti. Halusin myös tarkastella korttien, pelilaudan sekä pelinappuloiden kokonaisuutta. Valintaani vaikutti myös paljon *Root*-pelin kortit, komponentit sekä sen laajuus. Ajattelin, että olisi hyvä tarkastella peliä, joka on monimutkainen ja pitkäkestoinen, ja jossa on muutenkin paljon meneillään, koska se on päinvastainen omien pelitavoitteideni kanssa. *Root*-pelissä on siis saman kaltaisia elementtejä kuin mitä haluan omaan peliini, mutta vielä enemmän sellaisia, joita en halua.

### Pelistä:

Peli sijoittuu metsään, jota eri ryhmät haluavat hallita. Tavoitteena pelissä on kerätä 30 pistettä. Pisteitä saa muun muassa tuhoamalla vastustajien rakennuksia ja *tokeneita*, sekä rakentamalla esineitä. Muitakin keinoja pisteiden saamiseksi on. Noppia pelissä käytetään aiheuttamaan vahinkoa sotureille. Pelissä on yhteiset perussäännöt, mutta jokaisella pelaajalla on myös omat sääntönsä. *Root* on hyvin strateginen peli ja siinä on paljon erilaisia valintoja ja yhdistelmiä, joten jokainen pelikerta voi olla varsin erilainen (Saari 2021).

	Hyvää	Huonoa
<b>Pakkaus</b>	Esteettinen.	Melko painava.
<b>Säännöt ja opettelu</b>	Omaa vuoroa varten alkusetelma-lappu, joka kertoo, mitä voit tehdä vuorolla; lappu on iso apu ennen kuin on oppinut pelin kunnolla. Sääntökirja, jossa sisällys esitetty selkeästi.	Täytyy nähdä paljon vaivaa. Vie paljon aikaa. Peli on monimutkainen. Alkuun tulee paljon sääntövirheitä.
<b>Korttien visut &amp; käytettävyys</b>	Visut sopivat teemaan. Eri kortit erottuvat toisistaan.	Osassa korteissa paljon tekstiä. Fontti hankalalukuista.

<b>Pelin kulku</b>	Pelistä saa täysin erilaisia kokemuksia irti valitsemalla eri näkökulman, eli ryhmän.	Alkuun melko vaivalloista.
<b>Systeemi</b>	Mekaniikat itsessään melko yksinkertaisia, mutta mahdollistavat silti	Sopii parhaiten neljälle pelaajalle; pelistä saa eniten irti, kun on täydet neljä henkeä mukana.
<b>Extra</b>	Kokonaisuus on hyvin yhtenäinen; kaikki osat sopivat toisiinsa.  Peliin saa lisäosia, jolloin mukaan voi tulla lisää pelaajia tai voi itse vaihdella ryhmiä.	-

Elementit, jotka inspiroivat omaa peliä:

- Korttien ja muiden komponenttien asettelut sekä värien käyttö niin, etteivät eri kortit ja ryhmät mene sekaisin.
- Noppamekaniikka
- Pelin lisäosat

### 3.4 Benchmarking yhteenveto

	<i>Exploding Kittens</i>	<i>Root</i>
<b>Genre</b>	Huumori	Fantasia, eläimet, sota, strategia
<b>Ikäsuositus</b>	7+	12+
<b>Pelaajamäärä</b>	2–5 (+5)	2–4 (ainakin +2)

<b>Opettelun kesto (noin)</b>	2 minuuttia	2 tuntia
<b>Pelin kesto (noin)</b>	15 minuuttia	60–90 minuuttia
<b>Komponentit</b>	Pelilaatikko, sääntökirja, 56 korttia	ohjekirjoja ja -lappuja, pahvisia komponentteja, puisia pelinappuloita, kaksi noppaa, kortteja, kaksipuolinen, yhteinen pelilauta, pelaajien omat pelilaudat
<b>Pakkaus</b>	Sopivan pienikokoinen Ei esteettinen	Painavahko. Esteettinen.
<b>Säännöt ja opettelu</b>	<p>Pelivuoron kulun ymmärtää melko nopeasti.</p> <p>Sääntökirjassa on kaikki tarvittava tieto</p> <p>Sääntökirjan kuvat ja fontit ovat miellyttäviä ja sääntöjä on helppo lukea.</p> <p>Taittuva sääntökirja aiheuttaa turhaa kääntelyä ja vääntelyä, mikä hidastaa tietyn ohjeen löytymistä.</p>	<p>Omaa vuoroa varten alkuasetelma-lappu, joka kertoo, mitä voit tehdä vuorolla. Lappu on iso apu ennen kuin on oppinut pelin kunnolla.</p> <p>Sääntökirja, jossa sisällys esitetty selkeästi.</p> <p>Täytyy nähdä paljon vaivaa pelin opettelua varten</p> <p>Vie paljon aikaa.</p> <p>Peli on monimutkainen.</p> <p>Alkuun tulee paljon sääntövirheitä.</p>

<p><b>Korttien visut &amp; käytettävyys</b></p>	<p>Hauskat kuvitukset.</p> <p>Eri kortit on helppo erottaa toisistaan.</p> <p>Symbolit auttavat korttien tunnistuksessa.</p> <p>Jokaisessa kortissa lukee sen toiminto.</p> <p>Joidenkin korttien toiminnot ovat hieman hämmentäviä; lähinnä korttikombot.</p> <p>Osassa korteista kuvituksissa tapahtuu paljon, mikä tekee kortista vaikealukuisen.</p>	<p>Visut sopivat teemaan.</p> <p>Eri kortit erottuvat toisistaan.</p> <p>Osassa korteissa paljon tekstiä.</p> <p>Fontti hankalalukuista.</p>
<p><b>Pelin kulku</b></p>	<p>Jännitys kasvaa, mitä pidemmälle peli etenee.</p> <p>Muita pelaajia voi sabotoida.</p> <p>Omaa vuoroa ei tarvitse odottaa pitkään.</p>	<p>Pelistä saa täysin erilaisia kokemuksia irti valitsemalla eri näkökulman, eli ryhmän.</p> <p>Alkuun melko vaivalloista.</p>
<p><b>Systeemi</b></p>	<p>Tuuria ja taktikointia on hyvässä suhteessa.</p> <p>Peli on mekaniikoiltaan melko yksinkertainen.</p>	<p>Mekaniikat itsessään melko yksinkertaisia, mutta mahdollistavat silti syällisen taktikoinnin</p> <p>Kokonaisuus on monimutkainen</p>

		Sopii parhaiten neljälle pelaajalle; pelistä saa eniten irti, kun on täydet neljä henkeä mukana.
<b>Extra</b>	Pelin osallistujamäärää voi kasvattaa hankkimalla toisen kappaleen peliä. Pelistä on erilaisia lisäosia.	Kokonaisuus on hyvin yhtenäinen; kaikki osat sopivat toisiinsa. Peliin saa lisäosia, jolloin mukaan voi tulla lisää pelaajia tai voi itse vaihdella ryhmiä.

*Root* on teemaltaan vakavampi, kuin *Exploding Kittens*, vaikka siinä onkin myös suloisia eläinhahmoja. Kummassakin pelissä näkyy korrelaatio pelin opetteluun ja pelin keston suhteen; jos pelin opettelu kestää pitkään pelin kestonkin pitäisi olla pitkä ja päinvastoin. Myös pelien valmistelut vievät hyvin eri ajan. *Exploding Kittens*-pelissä luetaan ohjeet ja jaetaan kortit, ja se on siinä. *Rootissa* taas on pelilauta ja -nappulat ja valtavasti komponentteja, jotka pitää valmistella. Pelien ikäsuositus on suurin pirtein sama, mutta *Rootilla* se on ymmärrettävästi korkeampi pelin strategisuuden ja pelin monimutkaisuuden vuoksi.

*Exploding Kittensissä* inspiroi humoristisuus, korttien nosto -mekaniikka, korttien toiminnot ja lisäosat, ja *Rootissa* myös lisäosat ja lisäksi noppamekaniikka, mutta myös hahmojen ulkonäkö sekä korttien ja muiden komponenttien asetellut sekä värien käyttö niin, etteivät eri kortit ja ryhmät mene sekaisin.

### 3.5 Design drivers

Tässä osiossa aion luetella ne tärkeimmät asiat, joita suunnitteluprosessissani pyrin ottamaan huomioon. Ensinnäkin pelin tulee olla hauska. Ei vain pelillisesti, vaan myös sisällön ja visujen kannalta. Haluan, että pelatessa valinnat ja kortit aiheuttavat hauskoja tilanteita.

Toiseksi. Pelin tulee olla kiinnostava. Pelissä täytyy olla yllätyksellisyyttä sekä mahdollisuuksia vaikuttaa pelin kulkuun. Pelissä täytyy olla vuorovaikutusta. Peli ei ole yksinpeli.

Ja kolmanneksi. Pelin tulee olla helppo ymmärtää. Niin sääntöjen, korttien kuin pelillisyyden kannalta. Haluan, että peli on helppo ja nopea oppia. Asiat ovat yhtenäisiä ja teeman mukaisia.

## 4 Suunnitteluprosessi

Pelin idea tuli omista pelikokemuksista. Olin jo aikaisemmin hovin vuoksi miettinyt peliä, jossa yhdistyisi RPG-pelien tyylinen pelaaminen siinä mielessä, että kehitetään oman hahmon kykyjä ja hankitaan hahmolle varusteita, jotka parantavat tämän ominaisuuksia. Olin aikaisemmin miettinyt lautapeliä, mutta päädyin korttipeliin sen vuoksi, että korttipelit on helppo kantaa mukanaan eri paikkoihin kevyen rakenteensa vuoksi. Vielä tärkeämpi syy sille, että valitsin korttipelin oli se, että saamani idea tuki paremmin korttipeliä kuin lautapeliä – ei ollut tarpeellista luoda pelille alustaa ja nappuloita, koska kortit toivat informaation ja mekaniikat paremmin esille.

Suunnitteluprosessin ensimmäinen vaihe oli Design Sprint, jonka aikana ideoin ensimmäisen pelikonseptin ja valmistin ensimmäisen prototyypin. Ihan ensimmäinen idea korttipelille – ennen prototyyppejä – oli samalla kierrosperiaatteella toimiva kuin lopullisessa pelissäkin: se kenellä on vahvin kortti/kortit voittaa. Keksinkin, että kortteja olisi eri vahvuisia. Olisi esimerkiksi vahvin kuningaskortti ja eri vahvuinen varaskortti ja niin edelleen. Sitten sain idean, että yllättävänä elementtinä pelaajat voisivat halutessaan nostaa yhteisestä kasasta kortin, joka olisi jonkinlainen lisävarustekortti (vastaava kuin lopullinen *item*- eli esinekortti), joka saattaisi lisätä tai huonontaa kortin vahvuutta. Pelin voittaisi pelaaja, jolla on eniten voittoja pelin päättyessä. Tästä idea kehittyi siihen, että korteilla voisi

olla vahvuuksia ja heikkouksia tiettyihin kortteihin. Aluksi ajattelin, että tämä päitisi vain hahmokortteihin, mutta nopeasti tulin siihen tulokseen, ettei se toimisi. Tästä päädyin siihen, että heikkoudet ja vahvuudet johtuisivat lisävarustekortteista – joista tässä vaiheessa muotoutui *item*-kortteja.

Samoihin aikoihin pohdin pelin tarinaa ja teemaa. Minulla oli valmiiksi mielessä tiettyjä elementtejä, jotka halusin peliin ja sen maailmaan. Tiesin esimerkiksi, että peli sijoittuisi fantasiamaailmaan ja, että pelin hahmot tulisivat olemaan eläimiä, jotka kuuluvat tiettyihin klaaneihin. Piti kuitenkin miettiä pelin narratiivin kannalta, että miksi eläinklaanit kilpailisivat pelin tarinassa. Pian keksin pelille alustavan taustatarinan: klaanit eivät tulleet toimeen keskenään ja heidän maailmansa oli sekasorrossa, koska klaanit eivät kyenneet tekemään yhteistyötä. Tämän seurauksena päätettiin kilpailusta, jonka voittaja klaani saa rakentaa jumal-patsaansa symboliksi voitostaan sekä sananvallan maan asioissa aina seuraavaan kilpailuun saakka.

Perusidea oli näin valmiina, mutta vielä piti miettiä pelimekaniikkaa ja sääntöjä peliin ennen kuin voisin valmistaa ensimmäisen prototyypin pelistä. Koska suunnittelen korttipelin, päädyin miettimään erilaisia korttipelejä; niiden mekaniikoita ja sääntöjä, korttien asettelua yms. Mieleeni tuli eräs korttipeli, jota olin pelannut kavereideni kanssa (pelin nimeä en muista). Kyseistä peliä pelataan klassisella korttipakalla, toisin kuin omaa korttipeliäni, mutta sen mekaniikka voisi silti toimia. Pelissä jokainen pelaaja asettaa kortteja väärinpäin eteensä pöydälle ja pelaajan tehtävänä on saada laskettua piilossa olevien korttien pistemäärä mahdollisimman alas. Pelaajat nostavat pakasta kortteja, joita voivat vaihtaa omiin kortteihinsa. Jotkut korteista saattavat olla myös erikoistoimintakortteja, jolloin pelaajalle saattoi tulla mahdollisuus katsoa kortteja tai sabotoida muiden peliä sekoittamalla kortteja tai vastaavaa. Tämän tyyllisestä mekaniikasta sain inspiraatiota ensimmäiseen prototyyppiin.

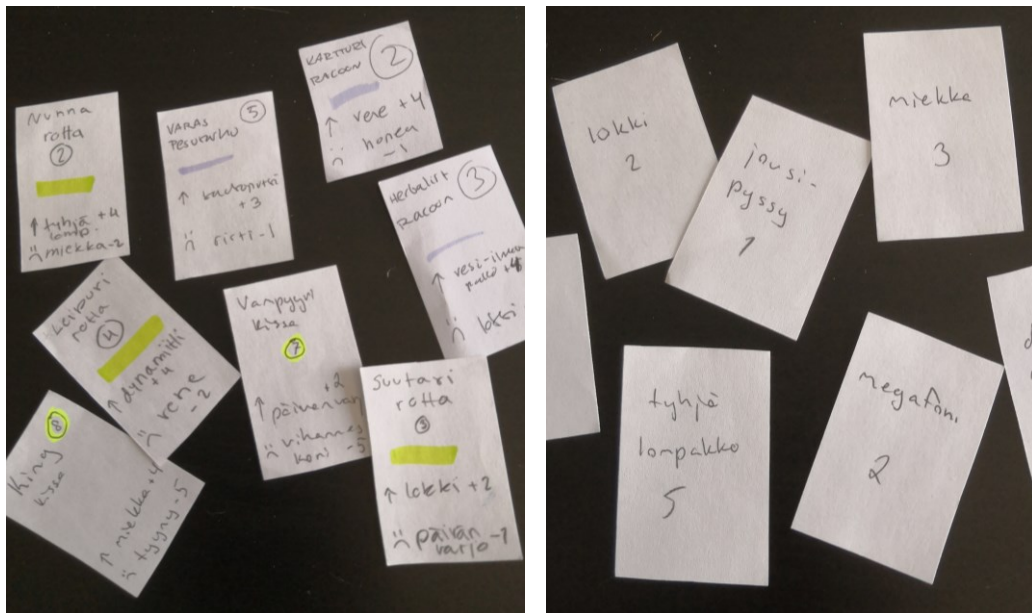
Alkaessani suunnittelemaan pelinsysteemiä pidin mielessäni minkä tyylistä peliä haluan lähteä suunnittelemaan. Minulle oli tärkeää, että peli olisi helposti lähestyttävä; yksinkertaiset säännöt ja mekaniikat, jotka ovat nopea oppia. Nämä asiat vaikuttivat siihen, minkälaisia mekaniikkoja ja sääntöjä toisin peliin.

## 4.1 Proto 1

Tämän jälkeen aloinkin valmistamaan ensimmäistä prototyyppiä. Proto 1 oli valmiina hieman alle viikon jälkeen, kun olin saanut idean pelille. Pyrkimyksenäni oli *Design Sprintin* mukaisesti saada mahdollisimman nopeasti kasaan pelattava prototyyppi. Kuten totesin jo osiossa 2.4.2 Pelisuunnittelun työvaiheet, paras tapa kehittää peliä on sitä käytännössä kokeilemalla, eli pelaamalla.

Proto 1 (kuva 18.) oli tehty leikkaamalla perus tulostuspaperista 3,5 cm x 5 cm kokoisia kortteja, joihin kirjoitettiin, mikä kortti on kyseessä ja pistemäärät. Hahmo kortteihin lisättiin myös vahvuus- ja heikkousesinekorttien nimet sekä niiden tuomat tai viemät pisteet. Lisäksi kortteihin lisättiin tietyn väriset viivat osoittamaan, minkä klaanin kortti on kyseessä. Tätä ensimmäistä prototyyppiä varten keksin lennosta klaanit, hahmokorttien hahmot sekä esinekorttien sisällöt. Ajatuksena oli, että ei ole väliä, mitä ne ovat, kunhan ne ajavat asiansa. Klaanit, jotka keksin prototyyppiä varten olivat kissa-, pesukarhu- sekä rottaklaanit. En tehnyt tässä vaiheessa kuin kolme eri klaania, koska meitä oli kolme pelaajaa. Hahmokorteissa oli hahmoja, kuten varaspesukarhu, leipurirotta ja vampyyrikissa. Esinekorkeissa taas asioita, kuten köysi, dynamiitti ja miekka. Tässä vaiheessa en miettinyt, mitkä hahmot ja asiat sopisivat pelin teemaa ajatellen. Proto 1:een tuli mukaan myös *tokenit*, jotka toimivat maksuvälineenä pelissä. Pelin häviäjä tai häviäjät antavat voittajalle vaaditun määrän *tokeneita*. Pelin voittaja oli pelaaja, joka sai ensimmäisenä kerättyä tietyn määrän *tokeneita*. Tokenit ovat oivallinen työkalu, jonka avulla pystyy seuraamaan pelin tilannetta. Proto 1:n *tokenit* olivat paperista leikattuja palasia. Lisäsin proto 1:een myös muutamia erityiskortteja eli *special*-kortteja. Niiden toimintojen seuraukset olivat

vielä melko lieviä, mutta niillä pääsi alkuun. Parempi kokeilla hiljalleen kuin, että heti siirtyisi niin sanotusti syvään päähän. Prototyypin testailusta kerron osiossa [4.5.1 Pelitestausta 1: Toimiiko idea.](#)



Kuva 18. Proto 1 (Thessman 2024).

Ensimmäisen prototyypin ja sen pelitestausten jälkeen syvennyin tutkimaan enemmän pelien suunnittelua; mitä pitää ottaa huomioon, miksi pelejä pelataan ja millaisia pelejä on markkinoilla. Keskityin myös vertailemaan erilaisia pelejä suorittamalla vertailuanalyysiä. Näistä kerron osiossa [3. Tutkimus](#). Nämä vaiheet kuuluvat tuplatimantin ensimmäisen timantin osioon, jossa kerätään ja kiitetään pohjatietoa.

## 4.2 Proto 2

Proto 2 (kuva 19.) sijoittuu tuplatimantin toiseen timanttiin, jossa testataan prototyyppiä ja parannellaan sitä. Proto 2:ta varten leikkasin uudet, isommat kortit paksummasta paperista. Uudet kortit olivat 4,2 cm x 7 cm kokoiset. Näihin kortteihin piirsin myös kuvat helpottamaan korttien tunnistusta ja muistamista. Tätä prototyyppiä varten lähdin tarkemmin miettimään, mitä hahmokortteja ja mitä esinekortteja pelissä on mukana. Halusin, että klaaneissa oli hahmoja, jotka sopisivat juuri kyseiseen klaaniin; klaanin eläimen yleisen imagon sekä itse määrittelemieni ominaisuuksien mukaan. Rottaklaani oli esimerkiksi maanläheinen ja ahkera klaani, joten siellä oli hahmoja, kuten maanviljelijärotta, leipurirotta ja kulkurirotta.



Kuva 19. Proto 2 (Thessman 2024).

Pelitestailujen edetessä, parantelin ja lisäilin prototyyppiin uusia asioita. Tein viimeinen neljännen klaanin ja sen kortit, ja vaikka pelitestaajia oli edelleen kolme, tuli peliin vähän vaihtelua uusien korttien myötä. Proto 2:n aikana mieleeni tuli *benchmarkkaamani Exploding Kittens* -peli, ja mietin, miten voisin soveltaa oppimaani omaan peliini. Mietin *Exploding Kittensin*-korttien toimintoja ja ajattelin, että pelissäni voisi olla enemmän toimintakortteja, *special*-kortteja. Uuden klaanin lisäksi tein siis myös uusia *special*-kortteja, joilla oli uusia toimintoja ja

muokkasin vanhoja. Tarkemmin proto 2:n pelitestauksesta kerron osiossa [4.5.3 Pelitestausta 2: Parannukset](#). Proto 2 ja sen pelitestausta vaihe olivat kaikkein pisin suunnitteluprosessivaihe, mutta sinä aikana pelistä muotoutui oikeasti pelattava ja toimiva kappale.

### 4.3 Visuaalisuus

Kun proto 2:n pelitestausta lähestyivät loppua, rupesin tosissani miettimään pelin lopullista visuaalista ulkomuotoa. Täytyi miettiä ja suunnitella eri korttien asettelut, värit, muotojen koot ja tyylit (kuvat 20. ja 21.). *Character*-korttien hahmot piti suunnitella ja piirtää. *Item*-kortit täytyi suunnitella ja piirtää, ja niiden kategorioiden piti suunnitella symbolit. Tämä vaihe vaati paljon pohdiskelua ja luonnostelua.

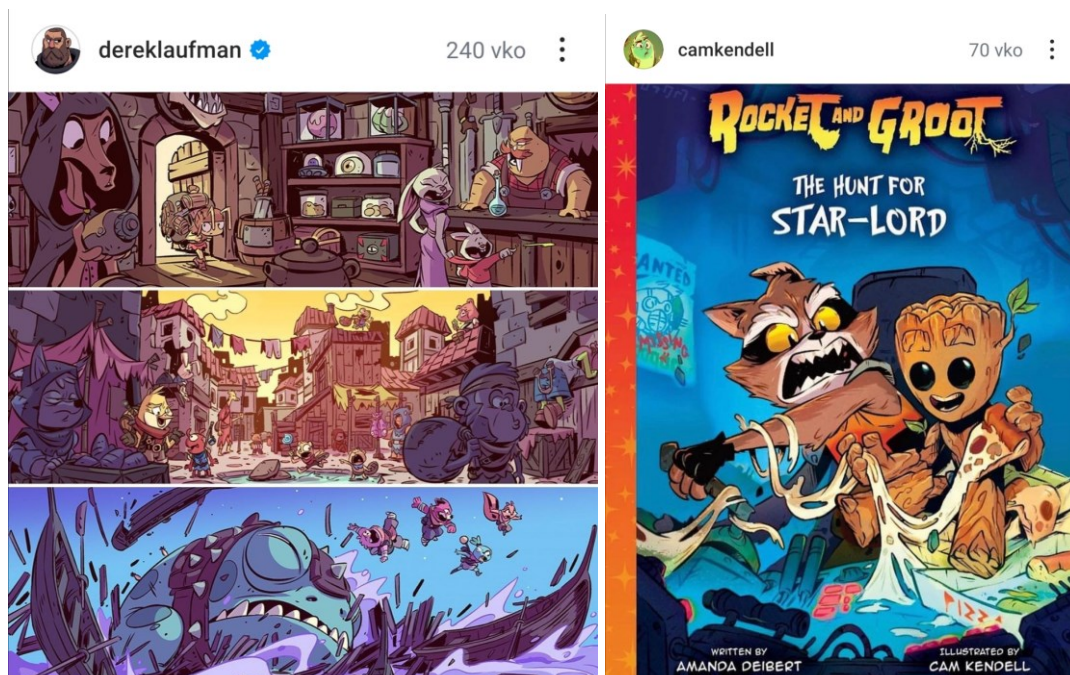


Kuva 20. Korttien luonnostelua ja ideointia (Thessman 2024).



Kuva 21. Korttien luonnostelua ja ideointia (Thessman 2024).

Pelimaailmaan sekä hahmojen kuvitukseen hain tyylisuunnallisesti inspiraatiota Derek Laufmanin sekä Cam Kendellin taiteesta. *Exploding Kittens* vaikutti myös humoristisuutensa kannalta.



Kuva 22. Derek Laufmanin julkaisu Instagramissa (Laufman 2019) Kuva 23. Cam Kendellin julkaisu Instagramissa (Kendell 2022).

Värimaailmaan halusin pääväreiksi vihreää, sinistä ja turkoosia, ja pääkorostusväriksi keltaista. Lisäksi seassa voisi olla hieman punaisen ja liilan sävyjä.



Kuva 24. Väripaletti (Thessman 2024).

#### 4.4 Proto 3

Proto 3:een mietin kaikki yksityiskohdat kuntoon: mitkä klaanit ovat lopulliset klaanit, mitä hahmoja klaaneihin kuuluu, miltä komponentit näyttävät, mitä tekstejä kortteihin tulee ja niin edespäin. Tämä vaati paljon miettimistä ja luonnostelua ennen kuin pääsin haluamaani lopputulokseen. Lopulliset klaanit ovat pesukarhu-, kissa-, jänis- sekä varisklaanit. Proto 3:een tein vielä uudet kortit ja laserleikkasin vanerista *tokenit*. Halusin, että tokenit ovat puisia, koska se sopii pelin teemaan; pelissä eläimet asuvat ympäristössä, jossa rakennettu ympäristö ja luonto kohtaavat (kuva 25.). Näin *tokenit* ovat konkreettinen – käsinkosketeltava – osa pelimaailmaa. Se auttaa pelaajia uppoutumaan pelimaailmaan, ja tekemään pelimaailmasta uskottavamman. Suunnittelin jokaiselle klaanille omanlaiset *tokenit*, koska pelimaailmassa klaanit käyttävät keskuudessaan omia *tokeneita*.



Kuva 25. *Tokeneita*: pesukarhuklaanin, kissaklaanin, jänisklaanin sekä varisklaanin (Thessman 2024).



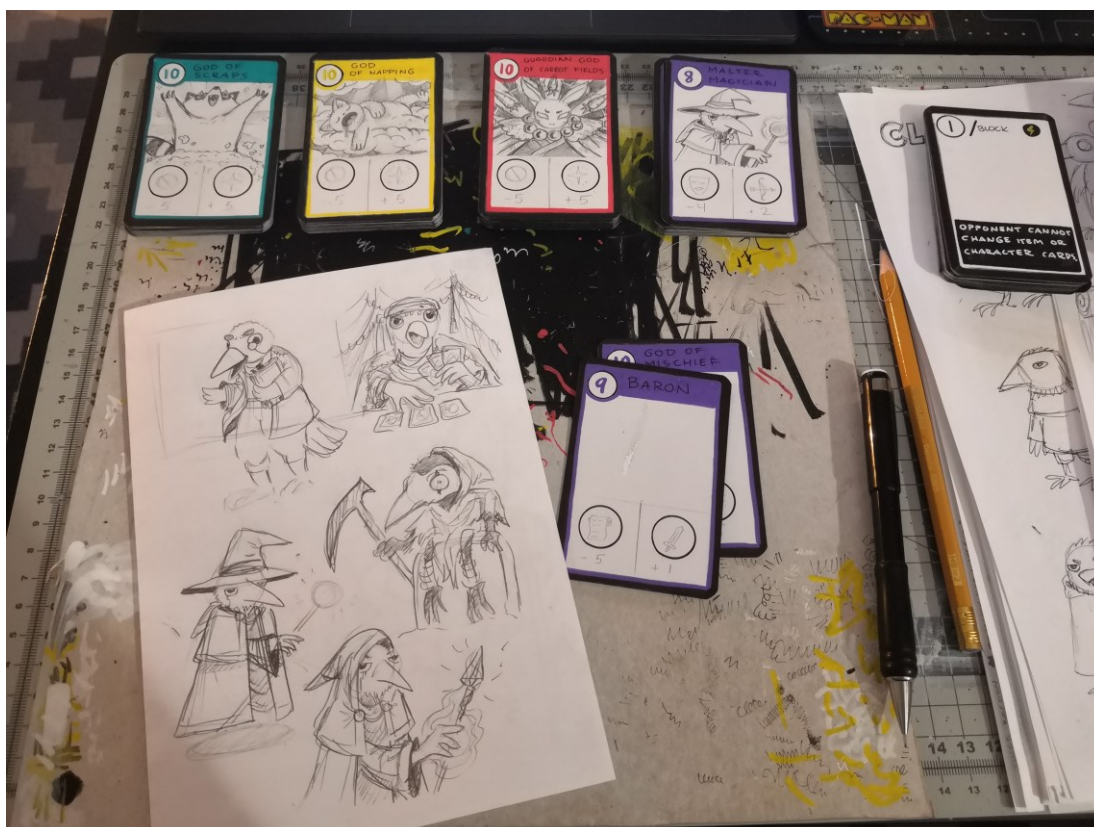
Kuva 26. Digitaaliset luonnokset korteista (Thessman 2024).

Ylempänä (kuva 26.) on kuvat viimeisistä luonnoksista ennen lopullisen prototyypin tekoa. Seuraavaksi alkoi varsinainen prototyypin valmistus (kuva 27.). Ensimmäisenä tein korttien pohjat ja asetelut. Piirsin kortit käsin aluksi lyijykynällä ja sitten värit tusseilla. Pyrin käyttämään apuvälineitä nopeuttamaan prosessia.



Kuva 27. Proto 3:n valmistusta (Thessman 2024).

Seuraavaksi vuorossa oli korttien kuvitukset. Tein jokaista hahmoa varten ensiksi luonnoksia, jonka jälkeen siirryin piirtämään korttipohjaan.



Kuva 28. Korttien kuvitusta (Thessman 2024).

Proto 3:n on viimeinen prototyyppi, johon tein täysin uudet kortit. Tästä eteenpäin, jos on jotakin muutettavaa, muokkaan kortteja tai teen lisää kortteja. Proto 3:n pelitestausta avataan osiossa [4.5.5 Pelitestausta 3: Ammatillaiset](#).

## 4.5 Käyttäjättestaus

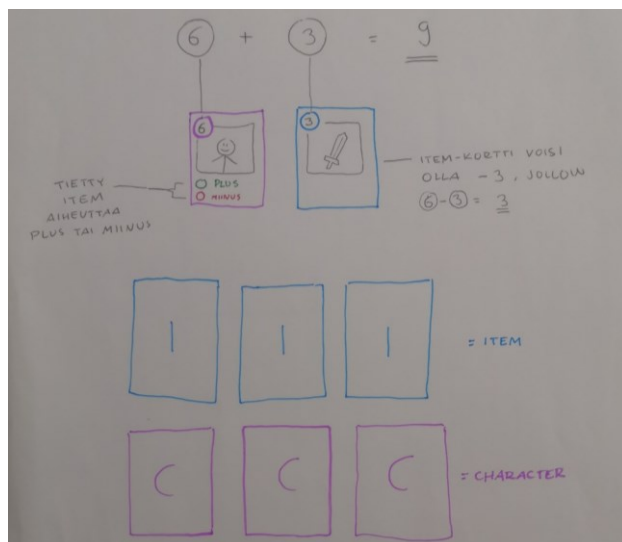
Pelitestaukset ja parantelut, eli iteratiivinen prosessi, menevät syklissä: testaus, analysointi ja muutokset, testaus, analysointi ja muutokset, ja niin edelleen. Jokainen pelitestaustavaihe pitää sisällään useita testaukskertoja.

Kaksi ensimmäistä prototyyppiä tehtiin lyhyen ajan sisään. Molempien testauksia tehtiin kahdessa eri ryhmässä, joissa kummassakin olin yksi testaajista. Toisessa ryhmässä pelattiin kahdestaan, eli minä plus toinen pelaaja, ja toisessa ryhmässä kolmestaan, eli minä plus kaksi muuta pelaajaa. Näissä kahdessa ensimmäisessä prototyyppivaiheessa testataan lähinnä pelin systeemiä, eli mekaniikkoja ja sääntöjä.

Kolmannessa vaiheessa peliä testaa ammattilaiset Fantasiapelit-pelikaupasta neljän hengen ryhmässä. Tässä vaiheessa testataan mekaniikkojen ja sääntöjen lisäksi myös visuaalisten elementtien toimivuutta.

#### 4.5.1 Pelitestaus 1: Toimiiko idea

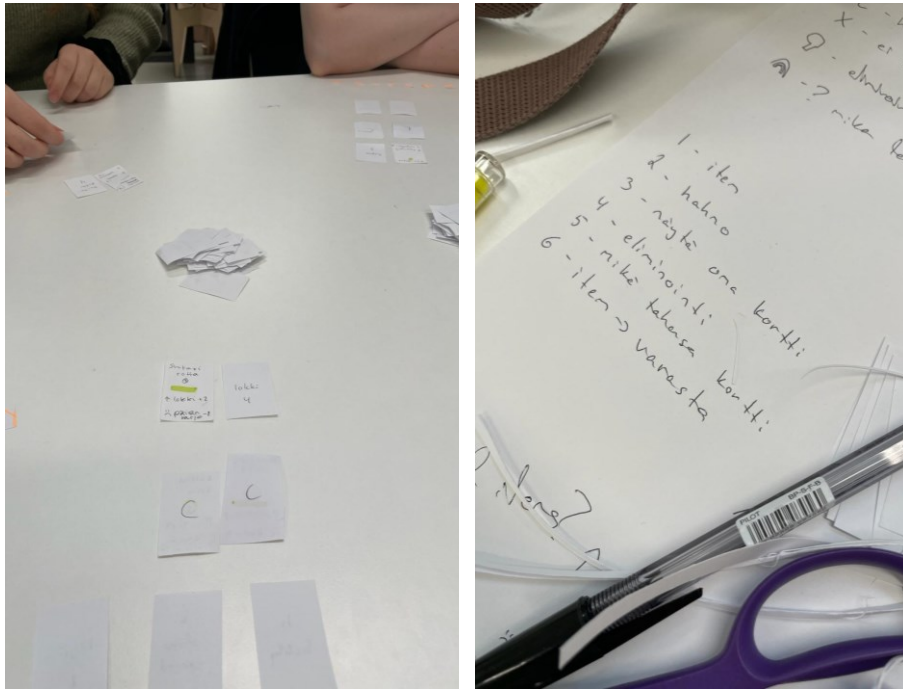
Ensimmäinen pelitestaus pitää sisällään ensimmäisen prototyypin. Tämän vaiheen aikana peli oli vielä hyvin alkuvaiheessa; lähdettiin testaamaan, onko idea ylipäänsä toimiva. Ensimmäisen pelitestausvaiheen peli toimi siten, että kaikki kortit pidettiin pöydällä; osa oli väärinpäin odottamassa ja osa oikeinpäin aktiivisina (kuva 29.). Tämä oli saanut inspiraationsa pelistä, jota olen pelannut kavereideni kanssa, kuten mainitsi proto 1:n osiossa. Jokaisella pelaajalla oli kolme hahmokorttia ja kolme esinekorttia pöydällä väärinpäin odottamassa, ja yksi kumpaakin korttia oikein päin aktiivisena. Alempana on havainnollistava kuva korttien asetelmista sekä toiminnoista.



Kuva 29. Ensimmäisten pelitestausten korttien asetteleminen pöydällä (Thessman 2024).

Toisin kuin havainnekuvassa, ensimmäisessä prototyypissä ei korteissa ollut vielä kuvia. Aktiivisena olleiden korttien pisteet laskettiin yhteen ja korkeimmat pisteet saanut voitti kierroksen. Tässä vaiheessa onnella ja muistilla oli iso osa pelissä. Odottamassa olevista korteista pystyi vaihtamaan aktiiviseksi yhden kortin pelin aikana, jolloin aktiivinen kortti meni odottavan tilalle. Seuraavalla kierroksella tiesi, mikä ainakin yksi kortti on. Pelissä oli myös erikoistoimintokortteja, eli *special*-kortteja, mutta niiden vaikutus peliin oli vielä pientä.

Pian peliin tuli mukaan *tokenit*. *Tokenit* ovat komponentteja, jotka toimivat pisteiden seurannan mekaniikkana. Jokaisen kierroksen häviö antaa pelin voittajalle yhden *tokenin*, ja kun joku pelaajista oli saanut kerättyä tietyn määrän *tokeneita*, hän voittaa pelin. Peliin tuli pian myös nopalla suoritettavia toimintoja tuomaan peliin yllätyksellisyyttä. Tällaisia toimintoja olivat esimerkiksi eliminoi jonkun kortti tai vaihda aktiivisena oleva *item*-korttisi pöydällä odottavaan *item*-korttiin. Seuraavissa kuvissa (kuva 30.) näkyy proto1:n pelitestauksesta otettu kuva sekä käyttämämme lista nopan toimintoista.



Kuva 30. Ensimmäiset pelitetaukset (Thessman 2024).

#### 4.5.2 Pelitetaus 1: Analysointi

Proto1:n korteissa ei ollut vielä kuvia, minkä vuoksi oli vaikea havaita ja muistaa mikä kortti oli kyseessä. Tämä teki pelistä hankalaa. Pelatessa nousi esiin paljon puutteita sekä kysymyksiä; pelit pysäytettiin monta kertaa kierroksen aikana, jolloin muutettiin sääntöjä ja lähestymistapoja, ja jatkettiin sitten uudestaan uusilla elementeillä. Pelin idea ja mekaniikat vaikuttivat lupaavilta, ja siitä sitten lähdin kehittämään konseptia eteenpäin. Ensimmäisten pelitetausten aika huomasin, että hahmokorttien sekä esinekorttien yhdistelmät olivat usein hauskoja ja alkoivat naurattamaan, kun kortit lyötiin pöytään ja oli aika esitellä, mitkä kortit itsellään oli. Myös eri heikkous ja vahvuus *itemit* toivat hauskuutta. Saattoi olla esimerkiksi kalastajarotta, jonka vahvuus esinekortti on dynamiitti tai kaatopai-kanjumalapesukarhu, jonka heikkous on vesi-ilmapallo. Siinä rupesi kuvittelemaan, miltä tilanne oikein näyttäisi.

### 4.5.3 Pelitestausta 2: Parannukset

Seuraava pelitestaustavaihe pitää sisällään toisen prototyypin. Säännöt olivat alkuun melko samat, mitä proto1:n testauksen loppupuolella pieniä muutoksia lukuun ottamatta. Pelaaminen sujui ja se oli kuvien ansiosta helpompaa, mutta vielä tuntui, että jotakin puuttui pelin sisällön kannalta. Proto 2:n aikana pelistä tuli monta eri variaatiota, jotka olivat hyvinkin erilaisia keskenään. Pelissä vaihtuivat korttimäärät, missä kortteja pidetään, onko käsikortteja yms. Proto 2:n testauksen alkuvaiheessa kaikki kortit pidettiin pöydällä; osa oli väärinpäin odottamassa ja osa oikeinpäin aktiivisina. Samalla tavalla kuin ensimmäisen prototyypin aikana. Pelitestailujen myötä peli kehittyi siihen suuntaan, että osa kortteista oli pöydällä aktiivisina sekä odottamassa ja osa kädessä, ja lopulta useiden testailujen jälkeen kaikki odottavat kortit olivat käsikortteja ja ainoastaan aktiiviset kortit olivat pöydällä. Tämä jäi pysyväksi osaksi peliä. Tässä vaiheessa pelikierron menee siten, että kierroksen alussa kukin pelaaja nostaa 3 hahmokorttia omasta hahmokorttipinostaan sekä 4 esinekorttia yhteisestä esinekorttipinosta. Vaikka kaikkien klaanien esinekortit ovat samassa pinossa, pelaaja saa pisteet kuitenkin vain omista esinekortteista. Seuraavaksi jokainen pelaaja heittää vuorollaan noppaa ja halutessaan suorittaa nopan osoittaman toiminnon. Proto 2:n pelitestaustuksissa käytimme pokerimerkkejä *tokeneina* paperinpalasten sijaan. Alla kuva (kuva 31.) havainnollistamaan proto 2 vaiheen pelitestausta. Kuvan alhaalla vasemmalla puolella ovat pelaajan käsikortit, jotka ovat asetettu pöydälle nähtäväksi kuvaa varten.



Kuva 31. Toisen vaiheen pelitestausta (Thessman 2024).

Pelitestailun lomassa tuli ajatus, että peli kaipasi enemmän mahdollisuuksia pelaajille vaikuttaa pelin tapahtumiin. Tämän seurauksena peliin otettiin mukaan *special*-kortteja (kuva 32.). Nyt pelaajilla oli mahdollisuus vaikuttaa nopanheitto- kierroksella sekä esinekorttipakasta nostettavilla *special*-korteilla. *Special*-kor-teissa oli samantyyllisiä toimintoja kuin nopassa.



Kortti 32. *Special*-kortteja (Thessman 2024).

Yksi elementti, jota mietin paljon, oli esinekorttien käyttö; voiko pelaaja käyttää vain oman klaanin kortteja vai voidaanko käyttää muidenkin? Jos voi käyttää muiden klaanien, niin saako niistä vähemmän pisteitä? Onko klaanien hahmoilla samanlaiset esinekortit, esimerkiksi kuninkailla on miekat, vai onko klaanien hahmoilla yhteiset esinekorttikategoriat, joiden sisällä on saman kategorian eri esineita *ja* asioita, esimerkiksi kuninkailla on miekkakategoria ja yhdellä on pitkämiekka ja toisella katana. Testausten aikana päädyin siihen, että kaikki klaanit voivat käyttää kaikkien esinekortteja, mutta toisen klaanin kortteista saa vähemmän pisteitä. Tämän avulla peliin saadaan enemmän mahdollisuuksia taktikoida korttien valintojen kanssa.

Eräs ongelma, joka nousi pelitestauksen aikana, oli se, että korttien vaihtuvuus oli melko heikkoa. Samat kortit pyörivät pelaajien käsissä ja uusia tuli vain yhdet

niin hahmo- kuin esinekortteja. Tämän seurauksena lähdin muuttamaan korttipelin rakennetta. Rakenteesta tuli monivaiheinen.

Proto2:n pelitestausta tapahtui samoissa ryhmissä, joissa olen tähänkin asti pelitestausta suorittanut. Ajatukseni oli, että siinä vaiheessa, kun säännöt ja pelimekaniikat on hiottu paremmin pelattaviksi, siirryn testaamaan peliä uusilla testiryhmillä.

#### 4.5.4 Pelitestausta 2: Analysointi

Se, että esinekortteissa ei ole ollut esinekategorioita, joissa olisi monia erilaisia esineitä ja asioita, on ollut hieman yksitoikkoista, joten kategorioiden käyttöön-otto voisi tuoda pelaajille monipuolisuutta sekä illuusion siitä, että heillä on valtavasti valinnanvaraa, vaikka oikeasti määrä pysyy samana.

Aluksi olin miettinyt peliin 3D- tulostettavaa jumalpatsasta, mutta jätin sen pois, koska vaikka se olisi kiva käsinkosketeltava osa, sillä ei ollut mitään oikeaa, mekaniikan kannalta oleellista toimintaa. Samalla muokkasinkin pelin taustatarinasta pois osion, jossa puhutaan patsaan pystyttämisestä, sillä se ei ole enää oleellinen pelin tarinan kannalta.

Proto 2:sta pelatessa huomasin, että peliä oli helppo pelata joko 20 minuuttia tai jopa useamman tunnin. Tämä oli juuri se, mitä halusinkin sillä se vähentää uusien pelaajien kynnystä kokeilla peliä, kuten totesin osiossa 2.4. Pelisuunnittelu.

#### 4.5.5 Pelitestausta 3: Ammattilaiset

Kolmannen pelitestauksen suorittivat Fantasiapelit-pelikaupan työntekijöistä koostettu neljän hengen testausryhmä. Kolmannen prototyypin, eli proto3:n, aikana pelitestausta suoritettiin siten, että peli oli testaajille ennalta tuntematon. En myöskään itse osallistunut peliin vaan annoin testiryhmän itsenäisesti kokeilla peliä saadakseni mahdollisimman realistisia tuloksia.



Kuva 33. Ammattilaisten pelitestaus (Thessman 2024).

#### 4.5.6 Pelitestaus 3: Analysointi

Kolmannen pelitestauksen aikana peli sai paljon hyvää palautetta sekä hyvää rakentavaa kritiikkiä. Toistaiseksi en ole kuitenkaan kerennyt analysoida testauksen tuloksia, mutta pikaisella pohdinnalla asiat vaikuttavat lupaavilta ja tiedän ainakin, mistä jatkaa.

## 5 Lopputulos

### 5.1 Teema

Korttipeli sijoittuu korkean fantasian maailmaan, joka on saanut vaikutteita keskiajan ympäristöstä sekä teknologisesta tasosta, mutta jossa luonto on isomassa roolissa yhteiskunnassa. Maailmassa seikkailee eläinhahmoja, jotka kuuluvat eri klaaneihin. Maailmassa klaanit asuttavat omia erillisiä alueitaan, joilla on yhteiset rajat. Maailmassa on meidän todellisuudestamme tuttuja asioita, mutta niihin pätevät kuvitteellisen maailman lait. Maailmassa on myös tieteitä ja taikuutta sekä muita yliluonnollisia elementtejä.

## 5.2 Tarina

Peli sijoittuu fantasiamaailmaan, jonka alueita asuttavat erilaiset eläinklaanit. Maailma on rauhaton, koska eri klaanit kiistelevät keskenään eivätkä kykene tekemään yhteistyötä erimielisyyksiensä takia. Tämän vuoksi klaanien viisaimmat päättävät kokoontua yhteen. He sopivat, että tietyin aika ajoin järjestettäisiin turnaus. Turnauksen avulla päätettäisiin, mikä klaaneista saa korkeimman päätävällän maan asioissa...aina seuraavaan turnaukseen saakka.

Turnaus koostuu useista nopeatempoisista otteluista, joiden avulla kerätään *tokeneita*. Koko kilpailun voittaa klaani, joka on kerännyt ensimmäisenä 20 *tokenia*.

## 5.3 Systeemi

### **Pelin tavoitteet ja pelaajan rooli**

Pelaajan tehtävänä on auttaa valitsemaansa klaania voittamaan turnaus. Pelin tavoitteet kiteytettynä: Kerää kierroksen korkeimmat pisteet *character-* ja *item-*korteilla ja ansaitse samalla *tokeneita* vastustajiltasi. Käytä *special-*kortteja muiden pelaajien sabotointiin sekä omien korttien suojeluun. Voita peli keräämällä ensimmäisenä 20 *tokenia*.

### 5.3.1 Pelin valmistelut

Pelin valmistelu alkaa sillä, että jokainen pelaaja valitsee itselleen klaanin ja ottaa siihen kuuluvan *character-*korttipakan sekä *tokenit*.

Oma *character-*korttipakka sekoitetaan ja asetetaan itsensä eteen *pöydälle token-*pinon kanssa.

Klaanien *item-*kortit sekä *special-*kortit sekoitetaan keskenään yhdeksi pakaksi ja asetetaan keskelle pöytää.

### 5.3.2 Pelin aloitus ja kulku

Peli aloitetaan siten, että kukin pelaaja nostaa kolme *character*-korttia omasta *character*-korttipakastaan sekä neljä *item*-korttia *item*-korttipakasta.

Pelaajat valitsevat kädestään yhden *character*-kortin sekä yhden *item*-kortin ja asettaa ne pöydälleen kuvapuoli alaspäin. Pelaajan on aina pelattava yksi kutakin korttia (*special*-kortin voi halutessaan pelata pöytään *item*-korttina, jolloin kortista saa pisteet, mutta ei erikoistoimintoa). Kun jokainen pelaaja on asettanut korttinsa pöydälle, kortit käännetään ympäri.

Seuraavaksi pelaajat heittävät noppaa vuorollaan. Nopan heitto antaa mahdollisuuden erityistoimintoon noppalistalta. Pelin aloittaa aina edellisen kierroksen voittaja. Jos kyseessä on ensimmäinen kierros, kierroksen aloittaja arvotaan noppaa heittämällä ja suurimman nopan luvun heittänyt aloittaa. Kierros jatkuu myötäpäivään.

Nopan heittojen jälkeen ja kun kukin pelaaja on halutessaan suorittanut nopan osoittamat toiminnot, kierroksen aloittaja valitsee jonkin seuraavista tavoista edetä: pelaaja voi vaihtaa pöydällä olevan *item*-korttinsa kädessään olevaan *item*-korttiin. Pelaaja voi käyttää yhden tai useamman *special*-kortin. Pelaaja voi uhrata kädessään olevat joko *character*- tai *item*-kortit poistopinoon ja ottaa tilalle saman määrän uusia (on uhrattava kaikki kyseistä korttia olevat käsikortit) tai pelaaja voi olla tekemättä mitään. Valittuaan jonkin näistä vaihtoehdoista pelaajan vuoro päättyy ja vuoro siirtyy seuraavalle.

Kun jokainen pelaaja on pelannut vuoronsa, lasketaan kenen pöydällä olevien *character*- ja *item*-korttien yhteenlaskettu pistemäärä on korkein. Kierroksen voittaa pelaaja, jolla on korkein pistemäärä. Häviöjä/häviäjät, eli vähiten pisteitä saaneet maksavat voittajalle vaaditun määrän *tokeneita*.

Tasapelin sattuessa pelaajat heittävät noppaa ja korkeimman pistemäärän saanut voittaa. Kierroksella pelatut kortit laitetaan poistopinoihin. *Item*- ja *special*-kortit laitetaan yhteiseen poistopinoon ja *character*-kortit laitetaan oman klaaninsa poistopinoon, eli jokaisella pelaajalla on oma *character*-korttien poistopino.

Korttien loppuessa kesken pelin, poistopinojen kortit voidaan sekoittaa ja ottaa uudelleen käyttöön.

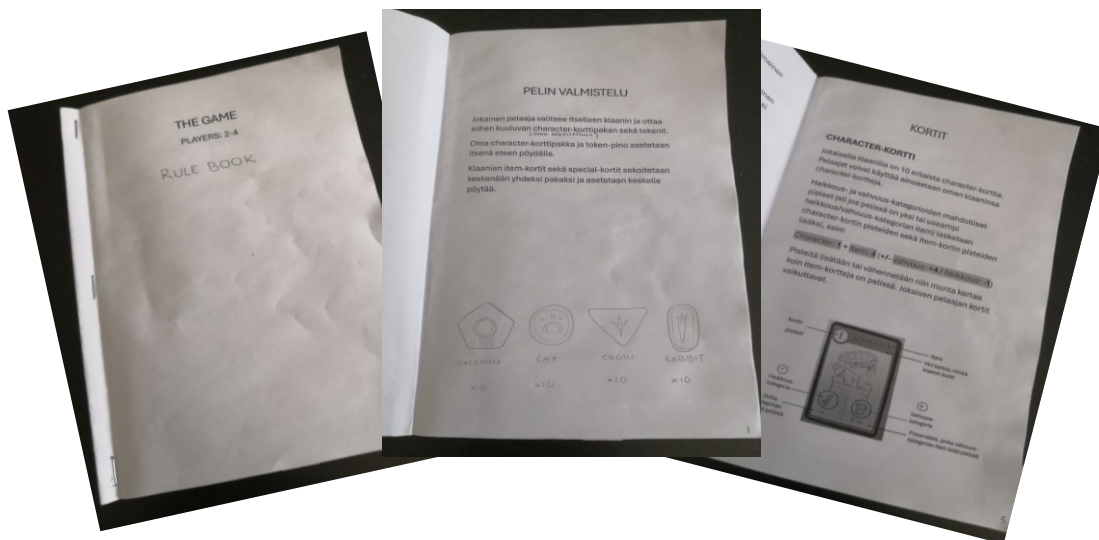
Seuraavan kierroksen alkaessa, pelaajat nostavat *character*- ja *item*-kortteja niin monta, että heillä on kädessään sama määrä kortteja kuin aloittaessa pelin.

Koko pelin voittaa pelaaja, joka on kerännyt tarvittavan määrän *tokeneita*, eli 20 *tokenia*. Pelaajat voivat myös halutessaan vaikuttaa pelin kestoon sopimalla ennen pelin aloitusta tietyn kierrosmäärän, johon mennessä eniten *tokeneita* kerännyt pelaaja voittaa pelin.

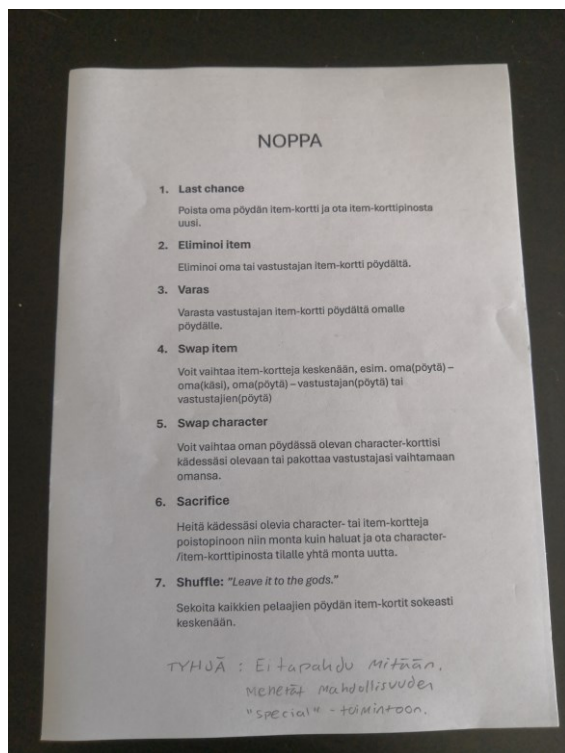
## 5.4 Prototyypin esittely

Seuraavaksi esittelen viimeisimmän prototyypin eli proto 3:n komponentit.

**Sääntökirja ja noppapaperi** (kuvat 34. ja 35.)



Kuva 34. Satunnaisia sivuja sääntökirjasta (Thessman 2024).



Kuva 35. Sivua, jolla näkyy nopan toiminnot (Thessman 2024).

## Kortit

Alla olevissa kuvissa (kuva 36. & kuva 37. ja kuva 38.) ovat proto 3:n *character*-kortit, *item*-kortit sekä *special*-kortit.



Kuva 36. *Character*-kortit (Thessman 2024).



Kuva 37. Item-kortit (Thessman).



Kuva 38. Special-kortit (Thessman 2024).

**Tokenit ja noppa (kuva 39.)**



Kuva 39. Kuvassa pelin *tokeneita* sekä noppa (Thessman 2024).

Pelillä ei ole vielä varsinaista pelilaatikkoa.

## 6 Yhteenveto

Korttipelin suunnittelu on pitkä ja mutkikas prosessi. Ennen urakan alkua ajattelin, että kerkeisin tehdä kaiken suunnittelemani, mutta toisin kävi. Minulta jäi esimerkiksi kokonaan visujen teko Photoshopissa niin kuin olin ajatellut. Peli jäi vielä toistaiseksi ilman nimeäkin. En myöskään kerennyt pohtimaan fontteja, sääntökirjan lopullista ulkomuotoa tai pelilaatikkoa. Sen verran osaan sanoa, että sääntökirjasta tulee vihkomainen, sillä niin kuin olin *benchmarkkaus*-vaiheessa myös todennut. Taitettava sääntökirja oli melko epäkäytännöllinen. Myös mekaniikkojen ja sääntöjen kannalta voisi vielä suorittaa pientä säätelyä. Lisäksi en kerennyt analysoimaan kolmannen pelitestaustaiheen tuloksia, joten se on tehtävä heti seuraavaksi.

Pyrin saamaan pelin tulevaisuudessa valmiiksi, koska mielestäni pelillä on potentiaalia, kunhan kaikki yksityiskohdat saadaan hiottua. Ehkä sen jälkeen lähdän tutustumaan tarkemmin pelin markkinointiin.

Entä mitkä asiat luovat onnistuneen, kiinnostavan ja helposti opittavan korttipelin? Yksinkertaisena vastauksena on luoda yhtenäinen pelikokonaisuus, jossa kaikki osa-alueet toimivat keskenään ja tukevat toisiaan. Pelin komponentit ovat esteettiset, selkeät ja käyttäjäystävälliset, ja se luo pelaajille kiinnostavan ja viihdyttävän sosiaalisen kokemuksen.

### Lähteet

Achterman, Daniel 2011. The craft of game systems: general guidelines. Blog 18.11.2011. Game developer. The Craft of Game Systems: General Guidelines (gamedeveloper.com) (viitattu 29.4.2024).

Beltrami, Diego 2020. A board game design process: a game is a system. Verkko sivu. Medium. A board game design process: A game is a system | by Diego Beltrami | UX Collective (uxdesign.cc) (viitattu 28.4.2024).

Calleja, Gordon 2022. Unboxed board game experience and design. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Elvtr i.a. The fundamentals of game design. Verkkosivu. The Fundamentals of Game Design | ELVTR (viitattu 27.4.2024).

Gusatinsky, Vitali i.a. Mikä on design sprint?. Blogi i.a. Fractio. Mikä on Design Sprint? - Fraktio (viitattu 19.4.2024).

GV i.a. The design sprint. Verkkosivu. The Design Sprint — GV (viitattu 29.4.2024).

Hero time i.a. Types of board games. Verkkosivu. Types of Board Games (hero-time1.com) (viitattu 29.4.2024)

Hirschberger, Audrey 2023. High fantasy vs. low fantasy: a complete comparison. Blog 19.7.2023. Self publishing.com. High Fantasy vs. Low Fantasy: A Complete Comparison (selfpublishing.com) (viitattu 22.4.2024).

Innanen, Piia 2018. Palvelumuotoilun prosessimalli. Blogi 8.12.2018. Palvelumuotoilu Palo. Palvelumuotoilun prosessimalli | Palvelumuotoilu Palo (viitattu 22.4.2024).

Jotudin 2019. Game lab Mikkeli. Artikkele. jotudin – Game Lab Mikkeli (viitattu 29.4.2024).

Jyväskylän yliopisto 2008. Keskiajan peruspiirteitä. Verkkosivu. Keskiajan peruspiirteitä — Jyväskylän yliopiston Koppa (jyu.fi) (viitattu 27.4.2024).

Järvinen, Juha 2021. Näkökulmia prototyyppeihin. Blogi 11.2.2021. Metropolia. Näkökulmia prototyyppeihin - Tikissä (metropolia.fi) (viitattu 23.4.2024).

Kinnunen, Jari & Mäyrä, Frans & Taskinen, Kirsi 2020. Pelaajabarometri 2020. Tutkimus. Tampereen yliopisto. Pelaajabarometri-2020\_kansi-ilman-TUP-logoa (tuni.fi) (viitattu 20.4.2024).

Korpua, Jyrki & Hirsjärvi, Irma & Kovala, Urpo & Välisalo, Tanja 2021. Fantasia: lajit, ilmiö ja yhteiskunta. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja. Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-8699-5> (viitattu 29.4.2024).

Malmioja, Kalle 2020. Pelisuunnittelun askeleita 4 – peli = tarina + teema + mekaniikka. Verkkosivu. Lautapeliopas. Pelisuunnittelu: Peli = tarina + teema + mekaniikka > Lautapeliopas (27.4.2024).

Metro hobbies 2022. What's the difference between a board game and tabletop game?. Verkkosivu. What's the difference between a board game and a tabletop game? : Metro Hobbies (viitattu 29.4.2024).

Muodoste 2022. Mitä konseptisuunnittelu on?. Blogi 29.6.2022. Muodoste. Mitä konseptisuunnittelu on? | Muodoste Design Studio (viitattu 26.4.2024).

Pelikaupunki 2023. Lautapelien suosio ei ole jäänyt videopelien alle. Verkkosivu. Lautapelien suosio ei ole jäänyt videopelien alle - Pelikaupunki (viitattu 24.4.2024).

Piette, Eric & Stephenson, Matthew & Soemers, Dennis J.N.J. & Browne, Cameron 2021. General board game concepts. Tieteellinen artikkeli. DOI: 10.1109/CoG52621.2021.9618990 (viitattu 29.4.2024).

Play and playground encyclopedia i.a. Board games. Verkkosivu. Board Games (pgpedia.com) (viitattu 28.4.2024).

Portal Cripto i.a. Mitä roolipeli (RPG) tarkoittaa?. Verkkosivu. Mitä roolipeli (RPG) tarkoittaa? (portalcripto.com.br) (viitattu 29.4.2024).

Risingshadow i.a. Fantasia. Verkkosivu. Fantasia (tyylilaji) | Risingshadow (viitattu 28.4.2023).

Roolipelitiedotus 2023. Mitä roolipelaaminen on?. Verkkosivu. Mitä roolipelaaminen on? – Roolipelitiedotus (viitattu 29.4.2024).

Saari, Mikko 2008 Lautapeliopas. Artikkel. Lautapeliopas > Arvostelut, ohjeet, uutiset (viitattu 28.4.2024).

Saari, Mikko 2013. Korttipeliopas. Verkkosivu. Korttipeliopas – Korttipelit ja pelikortit — pelaa korttia! (viitattu 21.4.2024).

Saari, Mikko 2021. Root. Artikkel. Lautapeliopas. Root -lautapelin arvostelu > Lautapeliopas (viitattu 20.4.2024).

Saarto, Annika 2021. Exploding kittens. Artikkel. Lautapeliopas. Exploding Kittens -korttipelin arvostelu > Lautapeliopas (viitattu 20.4.2024).

Sari, Eunice & Tedjasaputra, Adi 2017. Designing valuable products with design sprint. Tieteellinen artikkeli. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-68059-0\\_37](https://doi.org/10.1007/978-3-319-68059-0_37) (viitattu 19.4.2024).

Svensk, Jani 2019. 245 ohjekirjaa vuodessa – kuppi on nurin. Pelaajani. 16.1.2019. 245 ohjekirjaa vuodessa – kuppi on nurin – PELAAJANI (viitattu 29.4.2024).

Tieteen termipankki 2023. Narratiivi. Termipankki. Kirjallisuudentutkimus:narratiivi – Tieteen termipankki (viitattu 24.4.2024).

Tinsman, Brian 2008. The game inventor's guidebook. New York: Morgan James Publishing.

Tousignant, Moe 2021. The best ultralight board games: light, easy to learn and quick playing board games for all ages. Blogi 17.8.2021. Tabletop bellhop. The Best Ultralight Board Games: Light, Easy to Learn and Quick Playing Board Games For All Ages (tabletopbellhop.com) (viitattu 29.4.2024).

Truong, Bryan 2024. Best RPG board games. Artikkel. Gamecows. Best RPG Board Games (gamecows.com) (viitattu 27.4.2024).

Upwork 2022. Illustration vs graphic design: key traits and differences. Verkkosivu. Illustration vs. Graphic Design: Key Traits and Differences (upwork.com) (viitattu 28.4.2024).

Virtanen, Joonas 2016. UX-design ja UI-design: Mitä eroa niillä on?. Blogi 12.4.2016. Contrast. UX-design ja UI-design: Mitä eroa niillä on? (contrast.fi) (viitattu 20.4.2024).

## **Kuvalähteet**

Kuva 1. Grossman, Lev 2010. The Lord of the Rings (1954), by J.R.R. Tolkien | All-TIME 100 Novels | TIME.com

Kuva 2. Harrisson, Juliette 2023. Would J.R.R. Tolkien Have Wanted a Lord of the Rings Movie and TV Universe? | Den of Geek

Kuva 3. Thessman, Kirsi 2024. Oma valokuva.

Kuva 4. Thessman, Kirsi 2024. Oma valokuva.

Kuva 5. Hasbro i.a. Monopoly Game - Monopoly (hasbro.com)

Kuva 6. Thessman, Kirsi 2024. Oma kuva.

Kuva 7. Thessman, Kirsi 2024. Oma kuva.

Kuva 8. Thessman, Kirsi 2024. Oma kuva.

Kuva 9. Thessman, Kirsi 2024. Oma kuva.

Kuva 10. Thessman, Kirsi 2024. Oma kuva.

Kuva 11. Thessman, Kirsi 2024. Oma kuva.

Kuva 12. Thessman, Kirsi 2024. Oma valokuva.

Kuva 13. Villagracia, Michelle 2023. Experts share ways to enhance your Dungeons & Dragons gatherings — online and in-person | CBC Life

Kuva 14. Thessman, Kirsi 2024. Oma valokuva.

Kuva 15. Theel, Charlie 2018. Root is a terrific—and fully asymmetric—woodland wargame | Ars Technica

Kuva 16. Leder games i.a. Root: A Game of Woodland Might and Right – Leder Games

Kuva 17. Mission: fun and game i.a. Root: A Game of Woodland Might and Right - Boardgames.ca

Kuva 18. Thessman, Kirsi 2024. Oma valokuva.

Kuva 19. Thessman, Kirsi 2024. Oma valokuva.

Kuva 20. Thessman, Kirsi 2024. Oma valokuva.

Kuva 21. Thessman, Kirsi 2024. Oma valokuva.

Kuva 22. Laufman, Derek 2019. Instagram 20.9.2019. Derek Laufman (@derek-laufman) • Instagram-kuvat ja -videot

Kuva 23. Kendell, Cam 2022. Instagram 23.12.2022. Cam Kendell (@camkendell) • Instagram-kuvat ja -videot

Kuva 24. Thessman, Kirsi 2024. Oma kuva.

Kuva 25. Thessman, Kirsi 2024. Oma valokuva.

Kuva 26. Thessman, Kirsi 2024. Oma kuva.

Kuva 27. Thessman, Kirsi 2024. Oma valokuva.

Kuva 28. Thessman, Kirsi 2024. Oma valokuva.

Kuva 29. Thessman, Kirsi 2024. Oma kuva.

Kuva 30. Thessman, Kirsi 2024. Oma valokuva.

Kuva 31. Thessman, Kirsi 2024. Oma valokuva.

Kuva 32. Thessman, Kirsi 2024. Oma valokuva.

Kuva 33. Thessman, Kirsi 2024. Oma valokuva.

Kuva 34. Thessman, Kirsi 2024. Oma valokuva.

Kuva 35. Thessman, Kirsi 2024. Oma valokuva.

Kuva 36. Thessman, Kirsi 2024. Oma valokuva.

Kuva 37. Thessman, Kirsi 2024. Oma valokuva.

Kuva 38. Thessman, Kirsi 2024. Oma valokuva.

Kuva 39. Thessman, Kirsi 2024. Oma valokuva.

## **Liitteet**

### ERITYISKIITOKSET

Hanna Kähkönen

Susanna Bergström

Ulriikka Koukku

Fantasiapelit-kaupan pelitestaajat