

SYRJÄHYPPY -LAUTAPELIN SUUNNITTELU

Paula Pihlajaoja
Opinnäytetyö 2016

SYRJÄHYPPY -LAUTAPELIN SUUNNITTELU

OPINNÄYTETYÖ

Paula Pihlajaoja

Lahden ammattikorkeakoulu

Muotoilu- ja taideinstituutti

Muotoilun koulutusohjelma

Pakkaus- ja brändimuotoilu

Kevät 2016

SYRJÄHYPPY -LAUTAPELIN SUUNNITTELU

Lahden ammattikorkeakoulu
Muotoilu- ja Taideinstituutti
Pakkaus- ja brändimuotoilu
Paula Pihlajaoja
Opinnäytetyö
Sivumäärä 106
Kevät 2016

AVAINSANAT

CO-DESIGN
LAUTAPELI
PELISUUNNITTELU

SYRJÄHYPPY -DESIGNING A BOARD GAME

Lahti University of Applied Sciences
Institute of Design and Fine Arts
Packaging and Brand Design
Paula Pihlajaoja
Final Thesis
Page count 106
Spring 2016

KEY WORDS

CO-DESIGN
BOARD GAME
BOARD GAME DESIGN

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyöni on uuden lautapelin suunnittelu empiirisiin ja co-design -menetelmin. Työni on itsenäinen projekti, jonka kautta pääsen syventymään lautapelin maailmaan. Työni kirjallisessa osuudessa keskityn pelin ja pelaajan vuorovaikutukseen, sekä pelien visuaalisuuteen ja toimivuuteen. Hyödynnän matkan varrella niin kysely-, kokemusperäisiä- kuin co-design eli yhteissuunnittelumenetelmiä. Opinnäytetyöni tavoitteena on kehittää uusi lautapeli joka on tarinaltaan toimiva, visuaalisesti mielenkiintoa herättävä ja rakenteellisesti eheä kokonaisuus.

ABSTRACT

My final thesis is to design a new board game using empirical and co-design methods. My work is an independent project, which lets me study the world of board games. In the theory part of my thesis I concentrate on the interaction between the game and the player as well as the visual side and the functionality of board games. I utilize inquiring, empirical and co-design methods. The aim of my final thesis is to develop a new game that is narrative, visually interesting and structurally whole.

SISÄLTÖ

Tiivistelmä/ Abstract

1. JOHDANTO

- 1.1 Aihe ja taustat
- 1.2 Tutkimusasetelma

2. LAUTAPELEISTÄ

- 2.1 Pelaaminen
- 2.2 Nykyisistä lautapeleistä
- 2.3 Pelien pakkaukset ja materiaalit
- 2.4 Peligrafiikka

3. TAVOITTEENA UUSI LAUTAPELI

- 3.1 Nettikysely
- 3.2 Co-design workshop
- 3.3 Peli-illat
- 3.4 Uuden pelin tavoitteet ja rajaus

4. LAUTAPELIN SUUNNITTELU

- 4.1 Peli sisältää
- 4.2 Pakkausrakenne
- 4.3 Pelinappulat
- 4.4 Pelikonseptin käyttäjättestaus
- 4.5 Kortit ja grafiikat
- 4.6 Pelin nimi ja logo

5. LOPPUTULOS

- 5.1 Pelin säännöt
- 5.2 Valmis pelipakkaus

6. ARVIOINTI

- 6.1 Prosessin pohdintaa

LÄHTEET

LIITTEET



1. JOHDANTO

1.1 AIHE JA TAUSTAT

Valitsin opinnäytetyöni aiheeksi lautapelit. Halusin aiheen, joka kiinnostaa itseäni henkilökohtaisesti, sekä jotain mikä kertoo itsestäni muotoilijana.

Aiemmat työni pakkaus- ja brändimuotoilun parissa ovat usein sisältäneet pientä hassuttelua ja kokeiluluontoisia konsepti-ideoita. Käytän paljon värejä ja haluan luoda töilläni hauskan ja kiinnostavan ilmapiirin. Lautapeli-idea tuli aika yllättäen mieleen, mutta innostuin ajatuksesta samantien. Työn parissa pääsen näyttämään itsestäni juuri ne puolet joita haluan korostaa.

Opinnäytetyöni on siis itsenäinen projekti, jossa pääsen näyttämään kolmen vuoden opit yhdellä kertaa.

Lautapelin suunnittelu ei ole pelkästään vain jonkun uuden hauskan leikin keksimistä. Tietenkin suuri työ menee itse konseptin keksimiseen ja hiomiseen, jota myös voisikin hiota loputtomiin, mut-

ta muotoilijan silmin pääsen miettimään kuinka tuoda yhteen peli-idea, pakkaus ja grafiikka, unohtamatta tuotteen brändäystä.

Prosessissa pääsee huomaamaan kuinka suunnittelun näitä kaikkea yhdessä. Pakkaus ei ole vain kuori, vaan se myös korostaa pelin toimivuutta, se on osa peliä. Graafisesti on mielenkiintoista kuinka tehdä omannäköistä jälkeä, mutta samalla muistaen tietyt värikoodit koskien pelin selkeyttä ja ymmärrettävyyttä.

1.2 TUTKIMUSASETELMA

Prosessin aikana aion hyödyntää co-design keinoja. Aion pitää workshopin, jonka teemana on uuden pelin ideoiminen. Käytän myös taustatyössäni kyselyä sekä tutkin miten pelitilanteet jäsentyvät. Suurimmaksi osaksi taustatyöstä on kokemuseräistä ja kuinka pelit toimivat käytännössä.

Opinnäytetyöni tavoitteena on ymmärtää prosessi uuden tuotteen luomisessa ja ratkaisuista sen tekemiseen. Tarkoitukseni on luoda malli toimivasta lautapelistä ja sen säännöistä. Tavoitteena on miettiä ratkaisuja miten pelin voisi mahdollisesti jalostaa uudeksi markkinoille .

Opinnäytetyöni tarkoituksena on ollut pystyä myös tiedostamaan millaisille markkinoille pelin toisi ja millaiselle kohderyhmälle. Haluan samalla ottaa kantaa myös siihen, että lautapeli on perinteisesti sosiaalinen tapahtuma, jossa kohdataan toinen ihminen toisella tavalla kuin digitaalisessa maailmassa. Tavoite on ollut luoda sosiaaliseen tilanteeseen sopiva viihdyttävä peli.

2. LAUTAPELEISTÄ



2.1 PELAAMINEN

PELAAMISEN SOSIAALINEN MERKITYS

Pelitalanteet pohjautuvat sosiaaliseen viestintään, on se sitten sanallista, tunnepohjaista tai jopa fyysistä. Kun pelaajat omalla vuorollaan tai yhdessä ylittävät erilaisia esteitä ja ongelmia pelin aikana, se luo jännitystä ja näin ollen myös sen purkautumista. Siksi usein pelin aikana käydään monenlaisia tunteita läpi ja aktiivisimmat pelihetket voivat olla erittäinkin äänekkäitä. Juuri nämä tilanteet luovat hyvää ryhmähenkeä ja kaveruutta pelaajien välillä, kunhan tilanne pysyy positiivisena.

Kun ystäväporukka istuu alas pelin ympärille, siinä luodaan jo tietynlaista tilannetta ja tunnetta. Kuka on kenenkin kanssa samassa tiimissä, missä itse on hyvä tai onko valmis voittamaan nämä muut. Pelaaja luo itselleen etukäteen jo tietyt tavoitteet peliä varten. Kun pelaaminen alkaa, on tunteet usein innokkaat ja energiset. Jotta jokaisen pelaajan mieli pysyisi jatkuvasti täydellisessä onnellisuuden ja toiveikkuuden tunteessa, tulisi kaikkien voittaa vuorollaan. Erilaisten tiimien syntyminen ja pelaajien vastakkainasettelu luo juuri sopivan kilpailuhenkyyden tunteen pelin aloittamiseen.

Suosittuihin peleihin kuuluva Alias on hyvä esimerkki pelistä, joka saa helposti sykkeen nousemaan ja pelaajat innostumaan. Pelin tarkoituksena on selittää parille tai pareille sanoja tietyn aikarajan sisällä. Voittaja on se joka saa selitettyä ja arvattua sanoja eniten ja pääsee ensimmäisenä maaliin. Usein tilanteet kärjistyvät ja selittäjällä on tarve olla nopea, mutta samalla myös helposti ymmärrettävä. Sanojen ennakoimattomuus ja sanaselitysten mielikuvitteellisuus tekevät pelitalanteesta luovan ja leikkisän. Pelaajat kokevat jännitystä ja löydetyn sanan iloa jatkuvalla syötöllä, mikä tekeekin pelistä niinkin suosituin kuin se on. Vastakkaisena pelinä voisi ottaa shakin, jossa pelaajan kommunikointi on hillitympää. Pelaajat käyvät omaa strategiaansa hiljaa mielessään läpi, näyttämättä vastustajalle omaa hermostuneisuuttaan. Tilanteet ovat rauhallisia ja pelaajien täytyy olla kärsivällisiä. Kommunikointi tapahtuu liikkeistä, ei puheesta, mikä taas luo tiiviin ilmapiirin.



PELIKOKEMUKSESTA

Pelisuunnittelijan tehtävä on luoda kokemuksia ja nämä kokemukset muodostuvat aivoissa. Ihmisaivojen viihdyttäminen on vaikeaa, koska ne ovat niin monimutkaiset ja suurin osa sen toiminnasta on piilossa tietoisesta mielestämme alitajunnassa. Suurin osa mielemme sopukoista on tajuntamme ulkopuolella ja kontrolloimattomissa. Koska pelikokemukset tapahtuvat mielessämme, meidän on tehtävä voitavamme ymmärtääksemme mitä siellä tapahtuu. On olemassa neljä pääasiallista kykyä jotka tekevät pelaamisesta mahdollista. Ne ovat hahmottaminen, keskittyminen, mielikuvitus ja empatia. (Schell 2008, 114-115)

HAHMOTTAMINEN

Todellisuus on hämmästyttävän monimutkainen. Ainoa keino jotta mielemme voi toimia lainkaan ja saada kaikesta tolkkua on todellisuuden yksinkertaistaminen. Vastaavasti, mielemme ei käsittele itse todellisuutta, vaan malleja todellisuudesta. Usein emme edes huomaa tätä, vaan se tapahtuu tietoisuutemme pimennossa. Mielemme helposti assosioi näkemäänsä siihen mitä ajattelee. Jos pelaaja näkee jotain mielestään mielenkiintoista, hän muodostaa positiivisen ajatuksen pelistä, kun taas epämiellyttävästä seuraa negatiivinen kokemus (Schell 2008, 115-118.)

Aloittaessa uuden pelin opettelua, monella voi tulla negatiivinen kokemus pelistä, jos ei pysty samantien hahmottamaan pelin ideaa ja sääntöjä. Ihastuminen on saattanut alunperin perustua pelin ulkokuoreen ja saanut pelaajan innostumaan. Pelin tulee olla yhtenäinen ja tuoda myös sama viesti niin ulkokuorellaan kuin sisällölläänkin.

KESKITTÄMINEN

Yksi elintärkeistä aivojemme tekniikoista on kyky kohdistaa huomio valikoidusti, jättää huomiotta tiettyjä asioita ja taas antaa enemmän tilaa muulle. Aivojen kyky tehdä tätä voi olla hätkähdyttävää. Esimerkiksi "cocktail-efekti" jossa täydessä salissa voimme kuulla eri keskustelusta oman nimemme. Pelisuunnittelussa tähtäimenä on luoda kokemus joka on tarpeeksi kiinnostava ylläpitämään pelaajan mielenkiinto ja keskittyminen niin pitkään ja voimakkaana kuin mahdollista (Schell 2008, 118-123.) Mielenkiinnon ylläpitämiseksi pitää muistaa juonenkänteet ja pelaajan mahdollisuus osallistua niihin. Pelin tarina rakentuu pelaajista, jos koko tarina on määrätty etukäteen, pelaaja tylsistyy.

MIELIKUVITUS

Ihmisen mieli täyttää tyhjiä aukkoja suoraan suuremmin sitä miettimättä. Jos antaa yksinkertaisen lauseen kuten "Postimies varasti autoni eilen." Ihmisen mieli värittää tarinan yksityiskohdilla helposti ilman ajatusta siitä kuten, miltä postimies näytti, missä autoni oli kun se varastettiin ja minkä värinen auto on. Tämä kyky automaattisesti täyttää aukot on erittäin merkityksellinen pelisuunnittelussa, sillä se tarkoittaa, että pelimme ei tarvitse antaa jokaista yksityiskohtaa, vaan pelaaja voi mielessään täyttää loput (Schell 2008, 124-126.) Mielikuvitus on tärkeä elementti erilaisissa strategisissa peleissä, joissa tarkoituksena on usein rakentaa maita ja alueita tai itse muuttaa pelin kulkua ratkaisevasti. Pelaajalle annetaan eväät pelin kulkuun, mutta pelaajan täytyy miettiä kuinka onnistuu omassa tehtävässään.

EMPATIA

Ihmisillä on hämmästyttävä taito tuntea empatiaa muita kohtaan. Pelisuunnittelussa voimme käyttää empatiaa samalla tavalla kuin sitä käyttävät kirjailijat, graafikot tai elokuvien tekijät (Schell 2008, 123-124.) Lautapeliin kohdalla empatia kohdistuu muihin pelaajiin. Monopolyn tapa jatkaa loputtomiin johtuu usein siitä, että häviäjälle annetaan lisää rahaa, jottei tämä joutuisi konkurssiin ja näin peli voisi jatkaa pidempään.

2.2 NYKYISISTÄ LAUTAPELEISTÄ

LAUTAPELIEN LAJITYYPIT JA JAOTTELU

Lautapelit voi jakaa eri lajityyppeihin. Tyypittelyn avulla helpottuu suunnittelijan tehtävä ja ne antavat keskittyä olennaiseen. Mikä on pelin tarkoitus ja toiminnan syy. Minkälaista peliä ollaan suunnittelemassa ja mihin tilanteisiin? Strategiapeleissä ajatuksenkulku on loogisempaa kun taas tuuripeleissä voi unohtaa omat ajatukset kokonaan. (Manninen 2007, 19-22)



TUURIPELIT

KUVA 3 (Pihlajaoja, 2016)

Tuuripelien jatkumo on tietyssä määrin pelaajan ulottautumattomissa. Pelaaja pystyy tiettyjä asioita päättämään itse, mutta suurin osa pelistä on silkkaa onnenkauppaa. Kimblekin perustuu suuriltaosin vain kupolissa olevan nopan antamiin lukuihin.



STRATEGIAPELIT

KUVA 4 (Pihlajaoja, 2016)

Strategiapeleissä korkeassa asemassa on pelaajan looginen ajattelukyky, mikä on seuraava siirto jotta pelikokonaisuus onnistuisi. Carcassonessa esimerkiksi rakennetaan maita ja alueita joiden perusteella lasketaan pisteitä ja näin voittaja.



OPETUSPELIT

KUVA 5 (Pihlajaoja, 2016)

Opetuspelit ovat suurin osa suunnattu lapsille, esimerkiksi käyttäen juuri muotoja ja värejä ohjeistuksena. A-Ö on hauska peli jossa äänekkään ajastimen kanssa yritetään löytää mahdollisimman paljon sanoja alkaen aakkosten kirjaimilla.



PARTYPELIT

KUVA 6 (Pihlajaoja, 2016)

Partypelit ovat tyyliltään energisiä ja spontaaneita pelejä. Peliin on annettu raamit ja pelaaja pääsee itse muokkaamaan pelitilanteista hauskoja. Telepaatti antaa kaksi yhdistettävää sanaa kuten hauska ja merieläin ja pelaajien tulee arvata mitäköhän kanssapelaajat ajattelevat; onko hauska merieläin mustekala vai delfiini.



TIETOPELIT

KUVA 7 (Pihlajaoja, 2016)

Tietopeleissä nimensä mukaan testataan pelaajan tietotaitoa. Trivial Pursuit on näistä tunnetuimpia. Trivialista on tehty monia erilaisia versioita esimerkiksi lapsille ja aikuisille.



PELIEN KESKEISET PERUSELEMENTIT

Jokaiseen peliin ja pelimuotoon kuuluu tietyt peruselementit. Elementit mukautuvat peliin ja tilanteeseen sopiviksi, mutta jokaisesta mahdollisesta pelistä löytyy samankaltainen pohja jolle peli on rakennettu (Manninen 2007, 18). Pelejä tutkinut Tony Manninen havainnollistaa eri elementit ja mitä ne sisältävät.

PELAAJAT

Pelaaja saa pelatessaan peliä ainutlaatuisen kokemussarjan. Pelaajien määrä, roolit ja vuorovaihtusmallit voivat vaihdella huomattavasti pelistä riippuen, esimerkiksi onko kyseessä yksilö-, ryhmä- tai joukkuepeli. (Manninen 2007, 18)

SÄÄNNÖT

Pelijärjestelmä koostuu joukosta sääntöjä, jotka sanelevat mitä pelissä voi ja mitä ei voi tehdä. Säännöt kuvaavat pelin objekteja ja peliin liittyviä käsitteitä. Ne myös rajoittavat ja ohjaavat pelaajien toimintoja. Hyvät säännöt ovat yksinkertaiset, mutta monipuoliset. On hyvä jos pelitapaa voi esimerkiksi helpottaa tai vaikeuttaa. (Manninen 2007, 18)

RESURSSIT

Resurssit ovat raaka-ainetta, jota pelaaja tarvitsee päästäkseen pelin tavoitteeseen. Resurssien luonteeseen kuuluu arvokkuus, joten niiden hallinnasta ja keräämisestä muodostuu tärkeä osa pelin haastetta. Esimerkkejä resursseista voi olla avaimet, raha ja nopeus. (Manninen 2007, 18)

LOPPUTULOS

Suurin osa peleistä päättyy johonkin mitattavissa olevaan tilanteeseen (voitto, maali, aikaraja, tms.) Pelin lopputulos voi muodostua pelin päätavoitteen saavuttamisesta tai sääntöjen sanelemasta päätöksestä. (Manninen 2007, 18)

TAVOITTEET

Pelaamisen yleisenä tavoitteena voi olla viihtyminen, haasteiden voittaminen tai vaikkapa yhdessäolo. Pelin sisäinen tavoite on yleensä huomattavasti tarkemmin määritelty. Pelaajilla voi olla eri tavoitteita. Tavoite voi olla esimerkiksi nopein aika, suurin rahamäärä, eniten pisteitä tai seikkailun läpi kulkeminen. Suurin osa pelikokemuksesta muodostuu pelaajan matkasta kohti tätä tavoitetta. (Manninen 2007, 18)

TOIMINNOT / OMINAISUUDET

Pelin toiminnot ja pelaamisen muodot syntyvät säännöistä. Toiminnot ohjaavat pelaajan käyttäytymistä ja antavat mahdollisuuden vuorovaikutukseen pelin ja toisten pelaajien välillä. (Manninen 2007, 18)

PELIN RAJAT

Jokaisella pelillä on useita rajoja, joita ei voi ylittää. Itse pelijärjestelmä asettaa rajat pelaamiselle eli pelistä "poistuminen" lopettaa pelin. Myös pelimaailmat ja pelin säännöt rajoittavat miten, missä ja milloin pelaaja voi toimia. Esimerkiksi pelikentän laidat estävät pelaajien pääsyn pelialueen ulkopuolelle tai pelaajan loppuminen päättää erän. (Manninen 2007, 18)

KONFLIKTIT

Pelin tai toisten pelaajien muodostamat esteet, vastustajat ja ristiriidat ovat esimerkkejä konfliktista, jonka ratkaisuun pelaaja pyrkii. Konflikti voi vaatia älyllistä ratkaisua, tarkkuutta ja ajoitusta, nopeutta ja taktista silmää tai silkkää onnea. (Manninen 2007, 18)

TUTUISTA JA SUOSITUISTA PELEISTÄ

Aikuisilla pelaaminen on väistämättä kytköksissä lapsuuteen, jolloin elämään kuuluvat erilaiset pelit ja leikit. On siis tärkeää tuntea ja muistaa kohderyhmän lapsuuden ajalta, mikä oli suosittua ja hauskaa, minkälaisia pelejä lapsena opeteltiin. Uuden milleniumin kynnyksellä ja 1990-luvulla, koulussa leikittiin paitsi perinteisillä hyppynaruilla ja kuminauhoilla, niin myös pokémoneilla ja digimoinella. Kuulat olivat myös kovaa huutoa.

Monilla perheillä ja ystäväpiireillä on omat lempipelit, joita tulee pelattua useammin kuin muita. Ikä vaikuttaa pelipäätöksiin ratkaisevasti. Pienet lapset leikkivät, kun pelien pulmien ratkaisut ovat liian hankalia. Kun lapsi oppii lukemaan, hän alkaa ymmärtämään myös enemmän ongelmien purkamisesta. Kun ihminen saavuttaa teini-iän, tunteet ja kiinnostuksen kohteet syventyvät ja kasvavat, jolloin usein intohimoisuus kiinnostuksen kohteisiin kasvavat. Esimerkiksi poikien kohdalla pelataan paljon tietokone- ja konsolipelejä. (Schell 2008, 101-102)

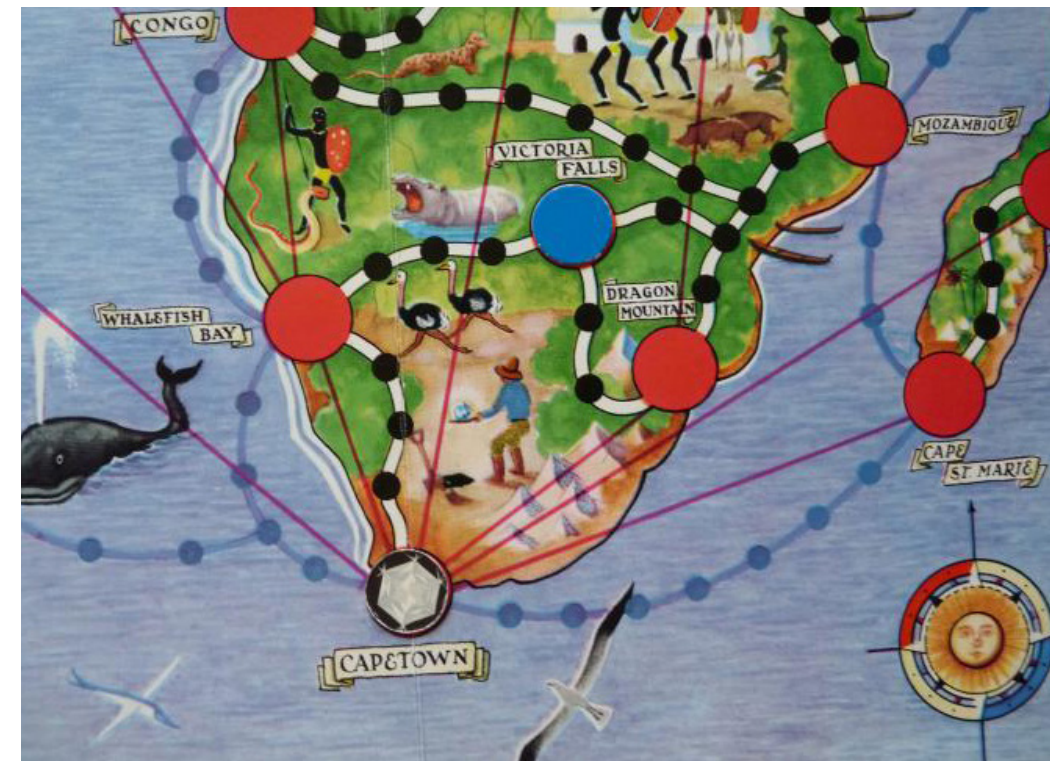
Pelatuimpia pelejä Suomessa on esimerkiksi Afrikan Tähti, joka on suomalaisen Kari Mannerlan laatima lautapeli, jonka tavoitteena on löytää Afrikan tähti -niminen jalokivi. Peli on julkaistu jo vuonna 1951 ja löytyy monesta suomalaisesta kodista. Pelin tavoite on selkeä, löytää kallisarvoisin Afrikan tähti, jonka jälkeen on tarkoitus päästä pikimmiten

takaisin lähtöpisteisiin Kairoon tai Tangieriin. Peli sisältää pelilaudan ja pelaaja saa valita kahdesta lähtöpisteestä toisen. Peli etenee nopan avulla, joten kulkea saa noppaluvun mukaisesti. Löytäkseen smaragdeja ja rubiineja on maksettava hinta. Pelissä on pienillä elementeillä luotu erilaisia esteitä, matkan varrella piilee esimerkiksi rosvoja, joten pitää varoa rahojensa menettämistä. Afrikan Tähti on erittäin yksinkertainen ja samalla myös hie-man puuduttava peli. Mutta koska se myös löytyy useamman suomalaisen kodista, on se myös monelle tärkeä ja tutuksi tullut peli.

Ystävien kesken illanvietossa isoiksi hiteiksi ovat tulleet erilaiset partypelit. Partypelit ovat usein niin sanotusti tilannekohtaisia pelejä. Rappakalja on esimerkiksi hyvin tunnettu partypeli, jossa pelaajalla on mahdollisuus keksiä hauskoja sanaselityksiä ja pistää muut pelaajat hankalaan paikkaan. Partypeleissä on tärkeää, että pelaaminen onnistuu yksin tai joukkueina. Tällaiset pelit, joissa tilanne muuttuu aina riippuen pelaajista ovat suosittuja. Vaikka pelillä on selkeät säännöt, se antaa pelaajalle vapauden olla spontaaneita ja idearikkaita ja pelitilanne muuttuu jatkuvasti.

KUVA 8 (Offexploring, 2016)

Afrikan Tähten grafiikka on muodostunut jo ikoniseksi. Pyöreät pelipalat joissa on rubiinien ja rosvojen kuvat ovat varmasti monelle suomalaiselle tuttuja.



MIELENKIINTOINEN PELI

Uuden pelin opettelu vie aina aikaa ja on usein keskittymistä vaativaa. Helpompaa on esimerkiksi jos joku pelaajista tuntee pelin jo ennestään ja pystyy selittämään pelin kulun rennosti ääneen muille pelaajille. Mutta mielenkiintoisen pelistä tekee sen säännöt, graafinen ja rakenteellinen toteutus. Hyvä peli antaa tyydytyksen tunnetta. Tunne voi tulla erilaisilla tavoilla. Useille esimerkiksi pelin rakentaminen ja pakkauksesta purkaminen ennen itse pelaamista voi antaa hyvän olon tunnetta. Joku voi taas kokea sen ärsyttäväksi pakkopullaksi ja odottaa mieluummin oman pelin rakentamista pelatessa, kuten kerätä rahaa ja kiinteistöjä Monopolyssa. Tyydytyksen tunne voi myös tulla niinkin yksinkertaisista asioista kuten äänistä kun palaset loksahtavat paikoilleen.

Jotta pelaaja viihtyy koko pelin ajan, on monta eri kulmaa mistä katsoa. Pelin mekaniikan täytyy toimia, sisältäen säännöt jotka ovat selkeät ja pelin eri asteet ja esteet ovat hallinnassa. Pelin tarinan täytyy olla yhtenäinen, jotta pelaaja luottaa siihen kuin lukija kirjailijan tarinaan. Esteettisyys on tärkeä, sillä se on suurin suhde pelaajan ja pelin välillä. Miltä peli näyttää, kuulostaa, tuoksuu, maistuu ja tuntuu. (Schell 2008, 41-42)

Pelin ostopäätöksen voi tehdä lukemalla mitä pelistä on aiemmin kirjoitettu ja minkälaisena se on koettu. Hyllyssä pelin tulee nousta edukseen ulkonäöllään. Uutta peliä hankkiessa ostaja miettii minkälaiseen tilanteeseen ja keiden kanssa peliä tullaan pelaamaan. Tässäkin kohtaa on hyvä tuntee eri pelien lajityyppisiä.

KUVA 9 (Lasten verkkokauppa, 2016)

Eläinpyramidi -pelissä onnistumisen tunne tulee kun saa kasattua eläimiä päällekkäin, ilman että hajoittaa rakenteen.



2.3 PELIEN PAKKAUKSET JA MATERIAALIT

PELIN FYYSINEN SISÄLTÖ

Pakkaus suojaa, säilyttää, mahdollistaa jakelun, kertoo tuotteesta, sisältää tuotteen, lisää käyttömukavuutta ja myy. Nykyään pakkaus myös motivoi ja antaa hohtoa. Pakkaus kertoo tuotteen laadusta ja toimii ikään kuin yrityksen käyntikorttina muodostuen osaksi yrityskuvaa (Järvi-Kääriäinen & Ollila 2007, 9). Pelipakkauksissa tärkeä tehtävä on pitää eri palaset yhdessä paikassa kasassa, sillä suuri ongelma peleissä on erilaisten pelinappuloiden hukkuminen.

Vaikka jokainen peli on omanlaisensa ja sisältää omat nappulat ja kortit, on useimmissa peleissä samantyyllisiä osia. Jos pelissä tulee ottaa aikaa, on mukana tiimalasi, tai muunlainen ajastin. Ajastin voi olla esimerkiksi samalla tavalla hälyttävä kuin munakello, jolloin se luo myös äänellään pelaajaan painetta ja ahdistusta. Pelinappulat ovat usein pieniä, jolloin ne mahtuvat pelilaudalla oleviin niille tarkoitettuihin paikkoihin tai kohtiin. Otteen nappulasta tulee olla hyvä, siksi useat pelinappulat jäljittelevät muodoltaan ihmishahmoa.

Tuttuja kortteja on esimerkiksi Monopolyn sattu- ja yhteismaakortit. Aliaksessa korteissa on selityksen vaativat sanat, kun taas Trivial Pursuitissa kortin toisella puolella on kysymykset ja taas toisella niihin kuuluvat vastaukset. Korteille voi luoda oman paikan pelilaudalta, jakaa kaikille oma pino tai pistää laudan sivulle kaikkien ulottuville. Jotta pelissä on vaihtokauppaa tai myyntiä, siihen tarvitaan rahaa tai muuta valuuttaa. Tämä tuo peliin paljon lisäosia, jotka pitää jakaa tarkalleen ja tasaisesti ennen pelin alkua. Lisäosina voi olla myös esimerkiksi taloja, autoja tai pysäkkejä. Itse pelilaudalle on keksitty erilaisia muotoja. Klassisimpia ovat kahteen tai neljään taittavat paksut pahviset pelilaudat, jotka avattuun luovat tasaisen alustan. Pelilauta voi myös rakentua pelin edetessä pelaajille jaetuilla osilla, jotka yhdessä muodostavat reit-

tejä tai maita. Muuttuvia pelilautoja on esimerkiksi Labyrintissa, jossa on mahdollisuus työntää palasia pois laittamalla niiden tilalle uusia.

Nopat ovat useissa lautapeleissä tarpeellisia, ker-toen kuinka monta askelta pääsee eteenpäin tai mihin suuntaan mennä. Nopat voivat myös kertoa seuraavan tehtävän tai tuloksen. Tunnetuimpana noppapelinä tunnetaan Yazy, jossa lasketaan viiden nopan tuottamat pistemäärät. Voittaja on se jolla on eniten pisteitä pelin päättyttyä.

KUVA 10 (Wikipedia Monopoly, 2016)

Monopolyssa on paljon eri palasia jotka täytyy oppia tuntemaan.



NYKYISET PAKKAUSRATKAISUT

Lautapeleistä on iso osa pakattu liian suuriin pahvilaatikoihin, joissa on paljon liikkumatilaa sisällä, mikä myös aiheuttaa sekasortoa pelin eri palasten liikkussa. Ongelmana voi myös olla erillinen kansi, jolle käytössä löytyy huonosti paikkaa kun pöytä on jo täynnä pelin muita osia. Työssäni haluan minimoida niin sanotun 'tyhjän tilan' ja saada mahdollisimman paljon irti ulkoisesta pakkauksesta. Esimerkkinä irralliset ohjeet hukkuvat helposti, mutta kannet eivät, joten peliohjeet olisi hyvä olla pysyvänä grafiikkana kannen alapuolella tai muualla pakkauksessa.

Pelipakkauksen sisäiseen lokerikkoon on useampia toteutusideoita. Yleisesti käytetään muovia, mutta myös kartonkia tai jopa puuta. Peli itsessään voi myös toimia pidikkeenä pelin nappuloille. Lautapeliin sisäosan muovisia rakenteita on helppo muotoilla haluamaan muotoon, esimerkiksi kun tarvitaan seteleille tai erilaisille korteille omat kolot haluttaviin tarpeisiin. Samoja muotteja voidaan myös käyttää useampiin eri peleihin. Ongelmaksi muodostuu vain muovin ohuus, joten se voi mennä huonoksi käytössä.

Matkakokoisia pelejä on tehty uusia ja versioita jo aiemmin tutuista peleistä. Esimerkkeinä on matkakokoinen Afrikan Tähtien korttipeli, Rappa Kalja ja pieni magneettipohjainen shakki.

KUVAT 11 ja 12 (Pihlajaoja, 2016)

Matkakokoiset Afrikan Tähti -korttipeli ja magneettialustainen Ludo.



KUVA 13 (Pihlajaoja, 2016)

Sisällön toivottu järjestys avattaessa.



KUVA 15 (Pihlajaoja, 2016)

"Vapaa" -tila saa kortit liikkumaan pakkauksen sisällä.



KUVA 14 (Pihlajaoja, 2016)

Yleinen tapaus, nappulat ja tavarat eivät pysy niille tarkoitetuilla paikoilla.



KUVA 16 (Pihlajaoja, 2016)

Oikean kokoiset lokerot ehkäisevät pelikortteja liikkumasta.



2.4 PELIGRAFIikka

VÄRIT JA KUVITUS

Peligrafiikassa suuri paino on juuri värivalinnoilla. Pelatessa on tärkeää olla nopea ja huomata erilaisia tilanteita. Jos oman nappulan etsimiseen laudalta menee kauan, peli ei ole soljuvaa ja siihen kuuluu ylimääräistä aikaa. Pelaajille pitää olla selkeästi omat nappulat joilla pelata. Värit auttavat pelaajien erottamisessa mutta myös eri laudan alueiden hahmottamisessa ja tarvittavan reitin löytämisessä. Väreillä on taiteessa ja muotoilussa esteettinen ja symbolinen tehtävänsä, mutta niillä on myös monia käytännöllisyyttä ja turvallisuutta palvelevia funktioita. Ne toimivat signaaleina ja merkkeinä, jotka hälyttävät, varoittavat tai opastavat. Värien avulla voi korostaa ja jäsentää visuaalista informaatiota. Sanoma- ja aikakauslehtien taitossa, televisiossa, internet-ympäristössä ja monissa muissa graafisissa medioissa ja julkaisuissa värit helpottavat sanoman ymmärtämistä. (Arnkil 2011, 138)

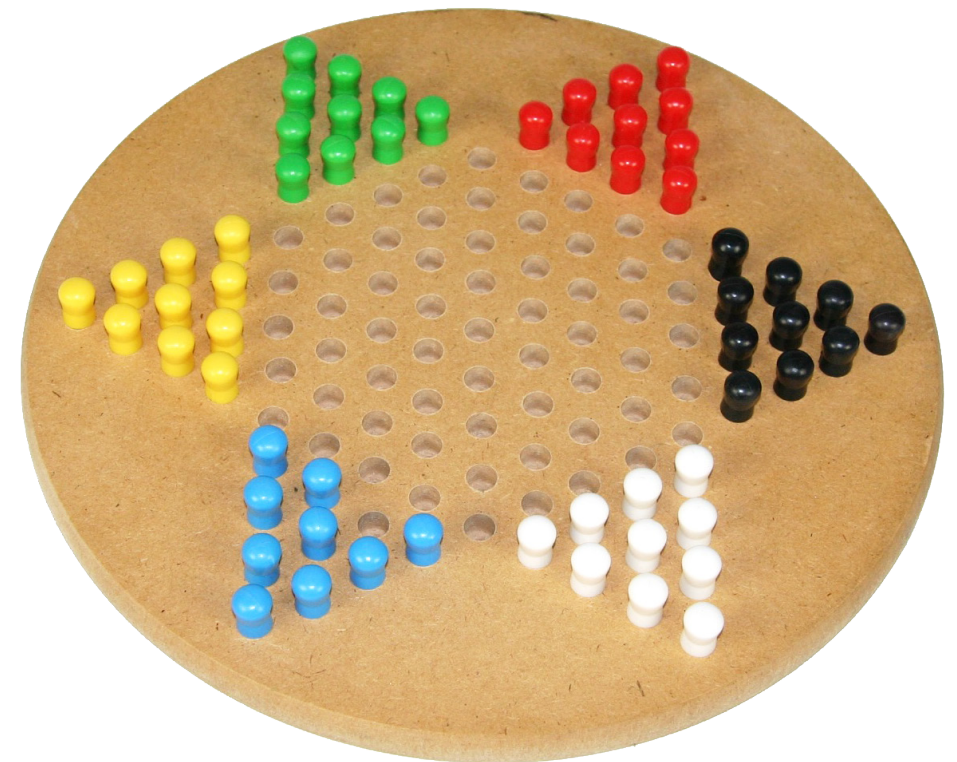
Yksi värinäön perustehtävistä on tehdä kohteiden tunnistaminen helpommaksi parantamalla niiden erottumista taustasta. Huomioarvo perustuu ennen kaikkea hyvään kontrastiin. Vaalea kohde erottuu parhaiten tummaa taustaa vasten ja tumma vaaleaa vasten. Mutta silloin, kun vaaleuserot ovat riittämättömät tai niiden jakautuminen estää esineen hahmottamisen, sävyero auttaa tunnistamaan tärkeitä kohteita. Merkkien teho perustuu siis nopeaan hahmottamiseen. Esimerkiksi liik-

nemerkit on jaoteltu muotojen lisäksi väreittäin: kieltö- ja rajoitusmerkit ovat pääasiassa puna-keltaisia, puna-valkoisia tai puna-sinisiä. Opastus- ja määräysmerkit ovat sinivalkoisia tai vihreävalkoisia. Väriassosiaatiot auttavat hahmottamaan merkkien viestejä nopeammin kuin pelkät kuviot ja muodot. (Arnkil 2011, 138-140)

Miltei kaikissa kuvissa, abstrakteissakin, on tilavai-kutelma. Tilan tuntu syntyy, kun aivomme tulkitsevat kuvan eri osien keskinäisiä suhteita. Osa tulkin-nasta on oppimisen tulosta, mutta hyvin suuri osa on tiedostamatonta ja täysin automaattista. On vai-kea luoda sellaista kuvaa, jota emme spontaanisti tulkit-sisi tilalliseksi. Siihen riittää pelkkä paperiar-kin poikki vedetty viiva: näemme sen heti maisema-na, jossa on viivan yläpuolella on taivas, alapuolella maa tai vesi (Arnkil 2011, 212.)

KUVA 17 (Pihlajaoja, 2016)

Monet pelit toimivat jo pelkästään värien avulla, eikä ne tarvitse tuekseen muuta grafiikkaa, kuten tämä kiinan shakki.



Pelien tunnistettavuus on värien lisäksi myös kuvituksessa. Tunnetuimpia pelejä voi selittää kuvituksen pohjalta, esimerkiksi Monopolyn Herra Miljonääri, joka viestii vanhasta rahasta, rikkauksista ja pelisilmästä kiinteistömaailmassa. Lapsille on monia prinsessa-unelmapelejä, jotka usein pohjautuvat tuttuihin satuihin. Peleissä käytetään selkeää grafiikkaa, jonka avulla on helppo jäsenellä pelin eri osia ja tarkoituksia. Grafiikassa tärkeässä osassa on myös erilaiset ikonit sekä piktogrammit. Koska pelatessa ei jaksakaan mitään lukea, on helppoa kun pelaaja tietää kuvasta heti mitä pitää tehdä seuraavaksi. Tunnettuja piktogrammeja ja symboleita jotka ymmärretään helposti ovat esimerkiksi hehkulamppu joka voi kertoa ideasta, kolikko tai aarrearkku jotka kertovat rikkauksista tai löydetyistä aarteista ja kysymysmerkki joka voi merkitä esimerkiksi yllätystä.

KUVA 18 (Pihlajaoja, 2016)

Pelit ovat yleinen oheistuote lapsille. Tvstä ja kirjoista tutut hahmot saavat tekevät pelit helpommin lähestyttäväksi lapsille.



3. TAVOITTEENA UUSI LAUTAPELI



3.1 NETTIKYSELY

YLEISET AJATUKSET LAUTAPELEISTÄ

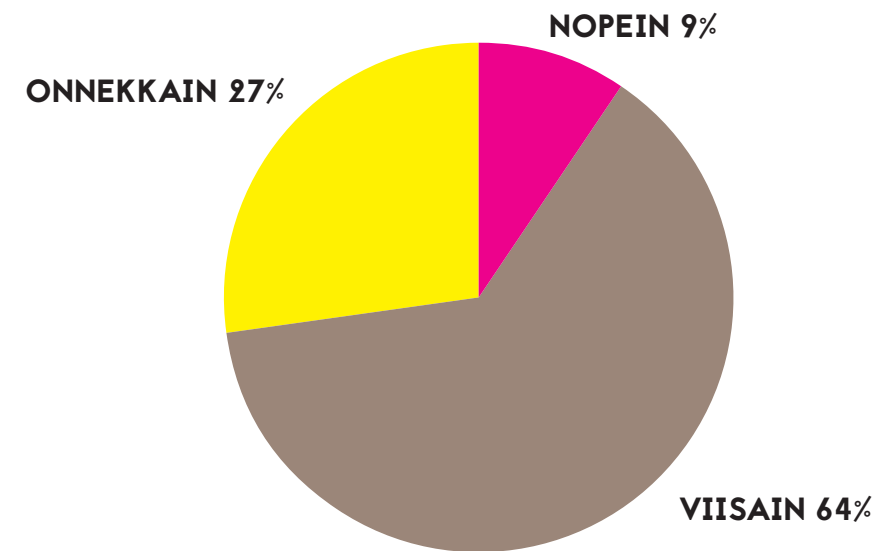
Nettikysely on tehokas tapa saada monipuolisia ja kohdistettuja vastauksia jo etukäteen asetettuihin kysymyksiin. Jaoin kyselyn kanavilla (koulun sisäinen verkosto, ystäväpiiri), jossa tiesin olevan kohderyhmääni. Sain vastauksia yhteensä 74 kappaletta. (Liite 1.)

Suurin osa kyselyyn vastanneista pelaa mieluiten strategiapelejä kaveriporukan kesken, missä vain kunhan löytyy peli mitä pelata ja sille myös aikaa. Juhlissa voiton vie lautapeli, vaikka kortti ja nopapelit voisivatkin olla helpommin järjestettävissä. Pelaaja viihtyy parhaiten yksilöpelaajana ja pitää eniten kun saa mahdollisuuden olla porukan viisain. Pelaajaa tyydyttää pelin rakentuminen pelatessa enemmän kuin pelin rakentaminen etukäteen. Ärsyttävää on, kun pelin osia hukkuu. Ostopäätös tehdään sääntöjen perusteella ja voittajan ei tarvitse olla selkeä, kunhan on hauskaa.

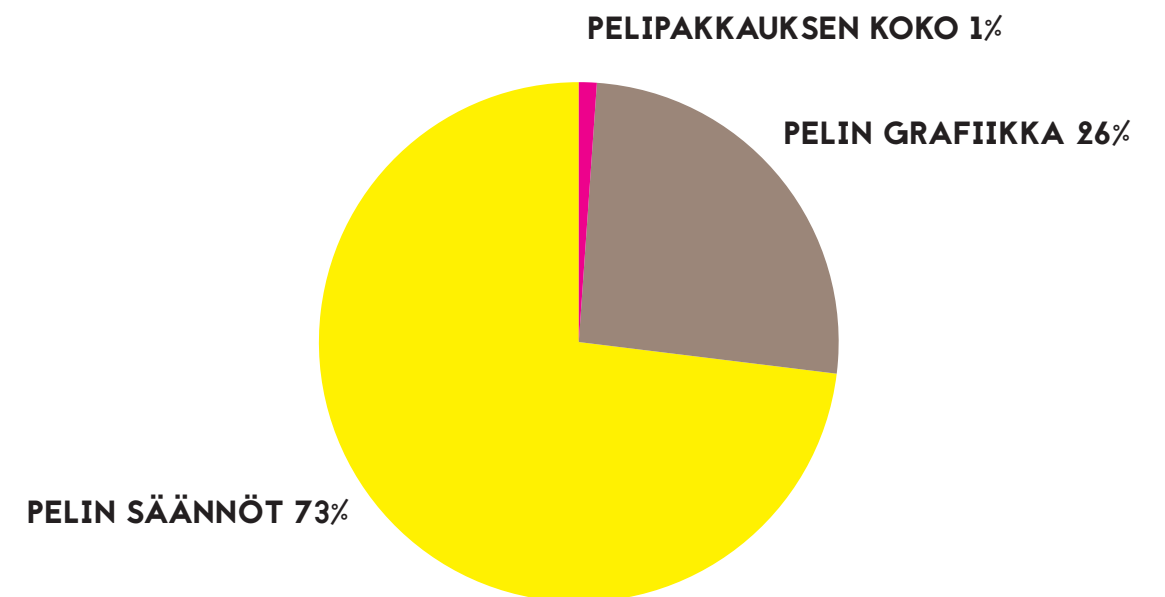
”Laadukas grafiikka ja kuvitus tukee pelin konseptia/ideaa ja tuo paljonkin lisäarvoa.”

”Mitä vähemmän osia tarvitaan pelaamiseen sitä helpompaa on ottaa peli mukaan ja kynnys aloittaa pelaaminen on matalampi.”

TYKKÄÄN KUN OLEN



MILLÄ PERUSTEELLA TEET OSTOPÄÄTÖKSEN



3.2 CO-DESIGN WORKSHOP

IDEOINTIA PORUKALLA

Pidin co-design workshopin sillä ajatuksella, että halusin mahdollisimman paljon ideoita projektia varten. Mitä ryhmä pitää tällä hetkellä mielenkiintoisena, ajankohtaisena ja hauskana. Ryhmässä ideointi on sujuvampaa ja ajatuksia tulee vaihdettua myös paljon. Co-design Workshoppiin osallistui viisi ihmistä. Mukana oli kauppa- ja korkeakoululainen, työssäkäyviä ja kolme muotoilijaopiskelijaa. Workshop aloitettiin leikillä. Kaikki saivat valita itselleen Barbie- tai Ken-nuken, jolle sai keksiä oman tarinan ja hahmon. Minkä niminen se on, mistä kotoisin ja mitä mielenkiinnon kohteita hänellä on. Ajatuksena oli saada osallistujia ulos omasta tutusta ajatusmallista irti ja saada mielikuvitus hyrräämään. Koska suunnitteilla on uusi peli, halusin että ideat saavat olla kuinka hulluja tahansa. Kun jokainen oli esitellyt oman hahmonsa, saivat he kirjoittaa lapuille sanoja jotka kiinnostavat juuri nyt. Mitä on pinnalla ja ajankohtaista. Laput jaettiin ryhmiin seinälle jonka jälkeen analysoimme mikä ryhmä vei suurimman huomion. Päädyimme sanoihin kuten; Netflix and Chill, bileet, uudet ravintolat ja kahvilat, yms. Seuraavana oli sellaiset sanat kuin terveelliset elämäntavat, hyvä ruoka, chili ja pulla. Ensimmäisestä "bile"-sanaryhmästä aloimme heitellä yhdessä pe-

li-ideoita. Ajatuksenkulku sujui sutjakkaasti ja ideoita meinasi tulla ilman loppua. Lopussa meillä oli peli-idea nimeltään Baaripeli. Pelaajat ovat eri baarikarikatyyrejä kuten seinäruusu, somettaja, player ja känniääliö. Tarkoituksena on selvittää baarimaan läpi erilaisten tehtävien kautta. Voittaja on se joka pääsee baarista kotiin asti ensimmäisenä. Toinen peli-idea lähti rullaamaan kuin Trivial Pursuit, jossa pitää vastata oikein kysymyksiin ja niin pääsee jatkamaan pelissä. Kyseessä voisi olla esimerkiksi Suomen ravintolamaailma tai voi tutustua koko maailman kulinaarisiin ihmeisiin.

Lopetimme illan pieneen hauskuutteluun jossa osallistujat saivat muotoilla vahasta valitsemalleen pelille pelinappulan. Tarkoituksena oli luoda pelille jotain konkreettista, miltä pelin osat voisivat näyttää ja millä olisi hauska pelata. Nappuloihin tuli sellaisia muotoja kuin "pallo jolla on monta identiteettiä", "Spraypullo" ja "Hahmo korkeassa juomalasissa".

KUVA 20 (Pihlajaoja, 2016)

Osallistujat mieltivät erilaisia sanoja lapuille Barbie -leikkien jälkeen.



KUVAT 21 JA 22 (Pihlajaoja, 2016)

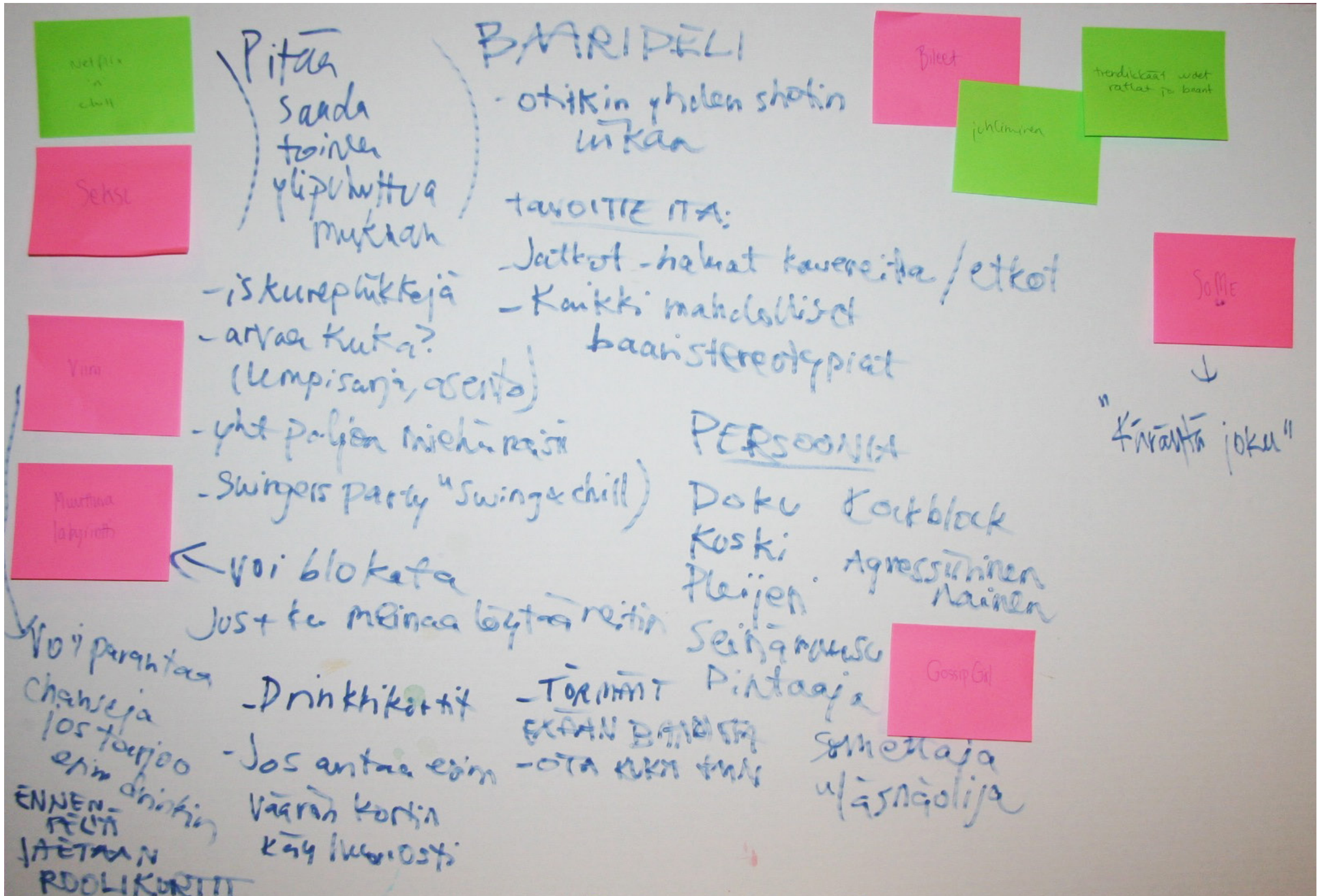
Tarinan saaneet nuket rivissä ja Kenneth Kenin kanssa.



KUVA 23 (Pihlajaoja, 2016)

Sanaleikittelyä.





KUVA 24 (Pihlajaoja, 2016)

Eri sanoista ja ajatuksista poimittiin yhteensopivia ja lähdettiin kehittämään peli-ideaa jonka nimeksi tuli Baaripeli.

KUVAT 25 JA 26 (Pihlajaoja, 2016)
Workshopissa muotoiltuja pelinappuloita.



3.3 PELI-ILLAT

PELI-ILTA

Pidin useita erilaisia peli-iltoja. Yhden pidimme workshopin jatkoksi. Pelejä varten tein kyselyn jonka avulla saa päällimmäiset ajatukset ylös.

Peli-illan tarkoituksena on löytää päällimmäisiä tunteuksia mitä pelatessa tulee.. Pelaaminen tapahtuu vain tietyn aikaa ja tunteet sen mukana. Ajatukset vaihtuvat paljon pelin edetessä ja sen eri vaiheissa. Alussa voi tuntea itsensä onnekaaksi tai varmaksi itsestään, mutta pelin edetessä voi tunteet muuttua turhautuneiksi tai ärsyyntyneiksi. Ja jos peli on liian lyhyt, voi pelaaja tuntea pelin jääneen keskeneräiseksi, kun taas jos peli jatkuu liian pitkään voi pelaaja jo väsähtää ja tylsistyä.



3.4 UUDEN PELIN TAVOITTEET JA RAJAUS

Kohderyhmäksi valitsin aikuiset, noin 20-35 -vuotiaat. Halusin keskittyä juuri tähän ikäluokkaan siksi, että halusin luoda pelin jota myös itse haluan pelata. Juuri tämä kohderyhmä viettää paljon aikaa ystävien kesken, missä pelaaminen useimmiten myös tapahtuu (Liite 1, sivu 98).

Pari- ja kolmekymppisinä aikaa aletaan jo arvostamaan arvokkaampana. Koska vastuut aikuisuudesta alkavat kasaantua, useimmat aikuiset tässä ikäryhmässä ottavat pelaamisen rennosti. Pelit ovat satunnaista hupia, tai pelaamista harrastetaan pienten lasten kanssa. Toisaalta, "hardcore pelaajat" tässä ikäryhmässä, eli ihmiset, joille pelaaminen on heidän ensisijainen harrastus, ovat tärkeä kohde markkinoilla, koska he ostavat paljon pelejä, ja he myös kertovat varsin äänekkäästi mistä he pitävät ja mistä ei. Näin he mahdollisesti vaikuttavat

ostopäätöksiin heidän sosiaalisessa verkostossaan (Schell, 2008, 101).

Haluan pelini olevan mielenkiintoinen, johon haluaa väistämättä tutustua. Grafiikan tulee pistää silmään jo kaukaa ja olla kutsuva. Sääntöjen täytyy olla yksinkertaiset ja ymmärrettävät, mutta ei liian helpot ettei pelajaan mielenkiinto lopahda jo alkuunsa. Pakkausmuotoilijana haluan myös ratkaisujen olevan innovatiivisia ja järkeviä. Lopussa hyödynnän Mannisen Pelisuunnittelun testiä (liite 4). Sen avulla pystyn tehokkaasti käymään pelin vaadittavat kohdat kerraltaan läpi.

PELISUUNNITTELUN TESTI - PÄÄKYSMYKSET

ONKO PELI ORIGINAALI?

ONKO PELI YHTENÄINEN JA YHDENMUKAINEN?

ONKO PELI VAHVASTI VUOROVAIKUTTEINEN?

ONKO PELI KIINNOSTAVA?

ONKO PELI HAUSKA JA VIIHDYTTÄVÄ?

4. LAUTAPELIN SUUNNITTELU



4.1 PELI SISÄLTÄÄ

PELILAUDAT

Idea peliini lähti muuttuvista reiteistä ja miten saada mielenkiintoinen peli, ilman että keksii kokonaan uutta tapaa liikkua pelilaudalla. Lautoja on siis yhteensä neljä, jotka kääntyvät kirjamaisesti toistensa päälle. Laudat ovat rei'itettyjä jotta pelinappuloita ei tarvitse siirrellä kesken pelin. Muuten peli toimii niin kuin muutkin, hyppimällä ruudusta (tässä tapauksessa reiästä) toiseen, kohti tavoitetta. Koska laudat vaihtuvat ja reikiä yhdessä laudassa on vain 16 kappaletta, noppaa ei tarvita. Pelaajat liikkuvat vain yhden hypyn kerrallaan. Pelilaudat ovat tehty 2mm vanerista, luoden vahvan alustan pelaamiselle sekä mukavan materiaalin tunnun. Reunimmaisten lautojen alle on liimattu reikien kohdille magneetialustaa pelinappuloita varten.

PELINAPPULAT

Pelinappuloita on yhteensä neljä ja ne ovat mitoitettu sen mukaan, että laudat vaihtuvat helposti niiden ylitse. Nappuloiden muoto on yksinkertainen ympyrälieriö, jonka päälaki on värikoodattu eri pelaajia varten. Mukana on vaaleanpunainen, turkoosi, keltainen ja vihreä. Materiaalina on puu, jonka pohjaan on liimattu magneetti. Magneetit auttavat nappuloita pysymään paremmin suorassa pelilautojen vaihtojen aikana, sekä antamaan tyydytyksen tunnetta niiden napsahtaessa paikoilleen.

SÄÄNNÖT

Säännöt ovat sijoitettu kannen alapuolelle. Ne ovat kiinni kannessa, etteivät pääsisi hukkumaan.

KOHDE -KORTIT

Kohde -kortit antavat pelaajalle päämäärän eli pelin tavoitteen. Kohteet ovat merkitty pelilautoille eri rei'ille. Kortteja on kaksi per kohde.

TEHTÄVÄ -KORTIT

Tehtävä -kortteja nostetaan pelin aikana niille merkityillä kohdilla. Tehtävä -kortit käskivät esimerkiksi vaihtamaan pelilautaa.

KORTTIEN SÄILYTYSLAATIKKO

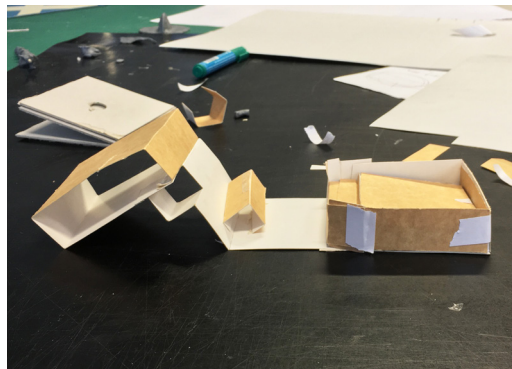
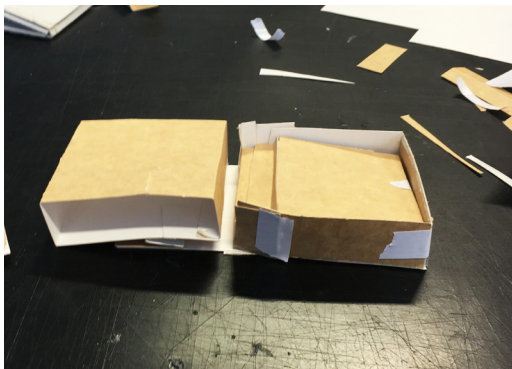
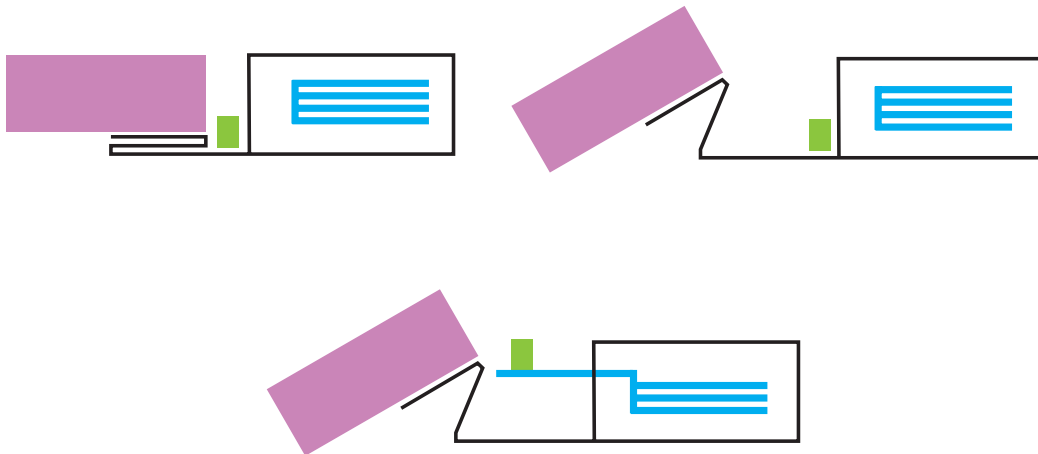
Säilytyslaatikko pitää kortit kasassa ja sen avulla ne on helppo nostaa ulos pakkauksesta. Laatikossa on erikseen paikat kohde- ja tehtäväkortteille ja välissä on myös vapaa 'sekoitus' -lokeri, jonka avulla on helppo pysyä kärryillä mitkä tehtäväkortit on jo käytetty.

4.2 PAKKAUSRAKENNE

PAKKAUSRAKENNE 1

KUVAT 28 JA 29 (Pihlajaoja, 2016)

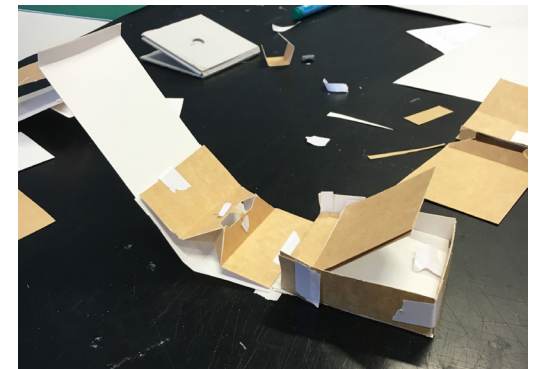
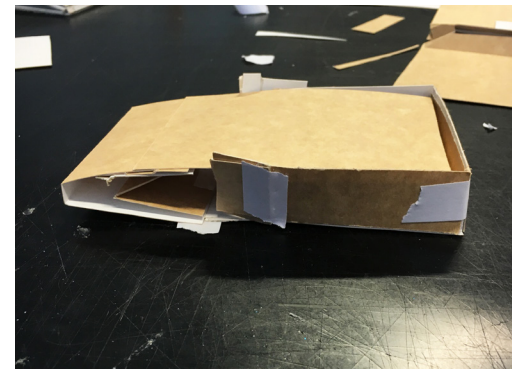
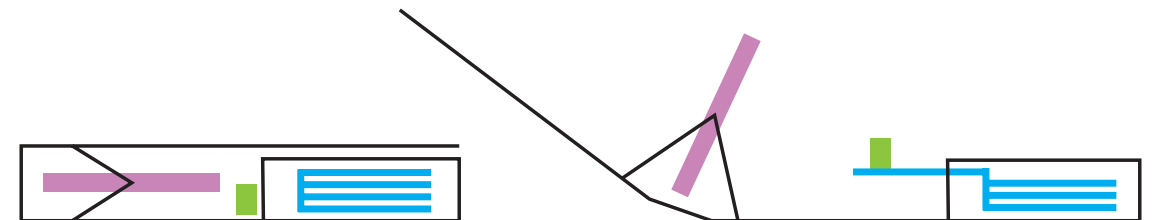
Alussa mietin paljon kuinka saada pakkaus mahdollisimman kompaktiksi. Laudat ovat oikealla päällekkäin taiteltuna ja pelikortit vieressä omassa laatikossaan. Avautuvalla mekanismilla kortit olisivat seisseet niin pelin vieressä, josta kortteja olisi otettu pelatessa. Mutta rakenne oli liian mekaaninen tavalliselle käyttäjälle, sillä huomion tulee olla itse pelissä.



PAKKAUSRAKENNE 2

KUVAT 30 JA 31 (Pihlajaoja, 2016)

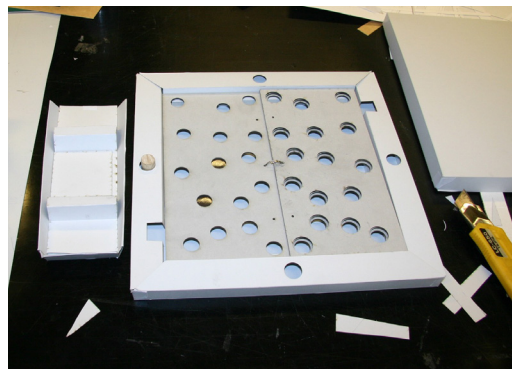
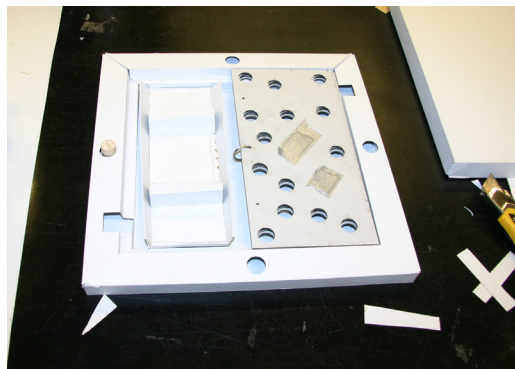
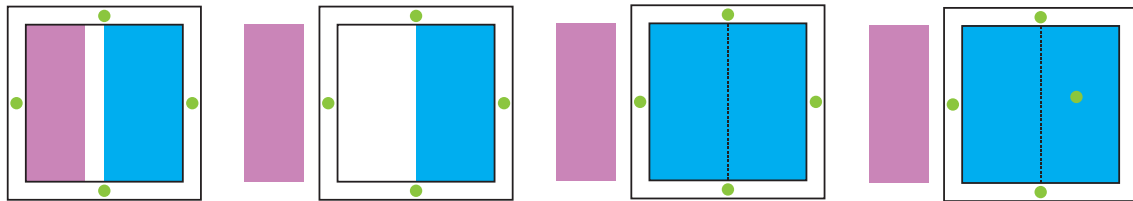
Toisessa ideassa kortit taittuivat lautojen viereen ja avattuna kortit nousisivat kuin itsestään ylös pelaajien ulottuville. Päätin kuitenkin, että tämäkin pohjaratkaisu olisi liian monimutkainen ja lähdin miettimään mahdollisimman selkeää ja käyttäjäystävällisempää ratkaisua.



PAKKAUSRAKENNE 3

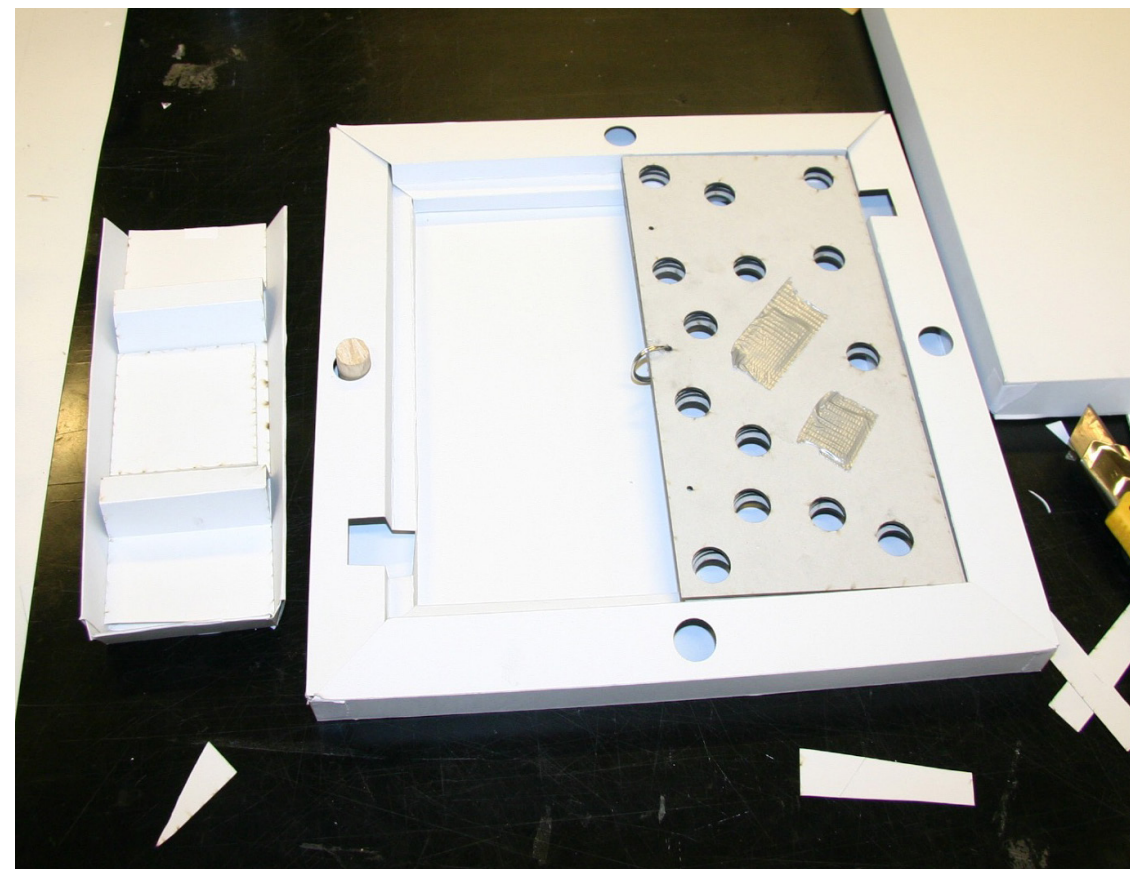
KUVAT 32 JA 33 (Pihlajaoja, 2016)

Tein laatikosta neliön muotoisen, joka on moderni, mutta samalla klassinen pelimuoto. Sijoitin pelinappulat reunoille niin, että ne ovat valmiina lähtöasemissa peliä varten, eikä pelaajan tarvitse asettaa nappulaa erikseen paikoilleen. Nappulat näin eivät myöskään vie tilaa pakkauksesta, vaan on upotettu reunoille. Korttipakan sijoitin vasemmalle, jonka tarkoitus on nostaa sivuun pelaajien ulottuville pelin viereen. Pelilaudat ovat oikealla ja pelin aloittamiseen ei muuten tarvitse tehdä sen enempää kuin avata ensimmäinen aukeama. Koin tämän rakenteen parhaimmaksi ja lähdin työstämään sitä pidemmälle.



KUVAT 34, 35, 36, 37 JA 38 (Pihlajaoja, 2016)

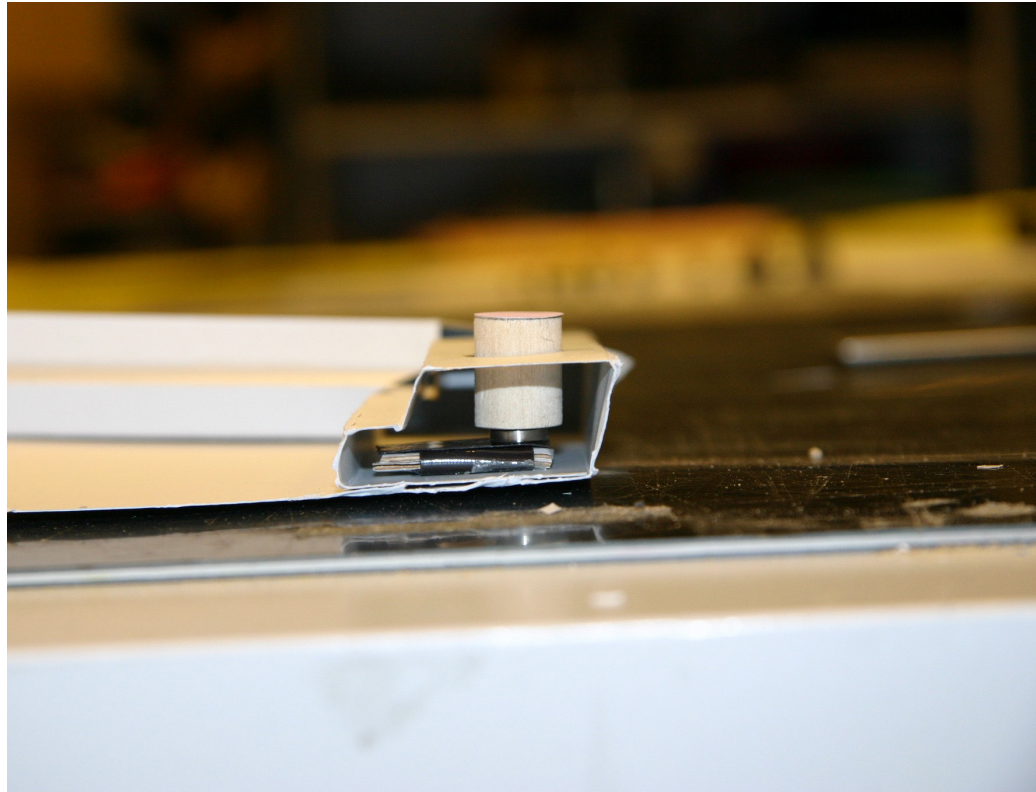
Pelipakkauksen sisäreunoille tein taitokset niin, että pelilaudat pysyvät sen päällä. Kortit ja niiden säilytyslaatikko menee pohjalle asti. Pelinappuloita varten tein pakkauksen reunoille reiät, joissa nappuloita on helppo säilyttää ja ottaa käyttöön. Reunoilla olevat kaksi poisleikattua kaistaletta antaa sormille tilaa nostaa uusi pelilauta käyttöön. Teippasin magneettista teippiä reikien kohdille.



4.3 PELINAPPULAT

KUVA 39 (Pihlajaoja, 2016)

Pakkauksen reunojen sisäpuolelle laitoin magneettisen lisäkorokkeen pelinappuloita varten, joka estää nappuloita liikkumasta. Rakenne ei tarvinnut sisätaitoksiin muuta tukirakennetta, vaan leikattu muoto ja magneetti pitivät nappulat paikoillaan.



KUVAT 40 JA 41 (Pihlajaoja, 2016)

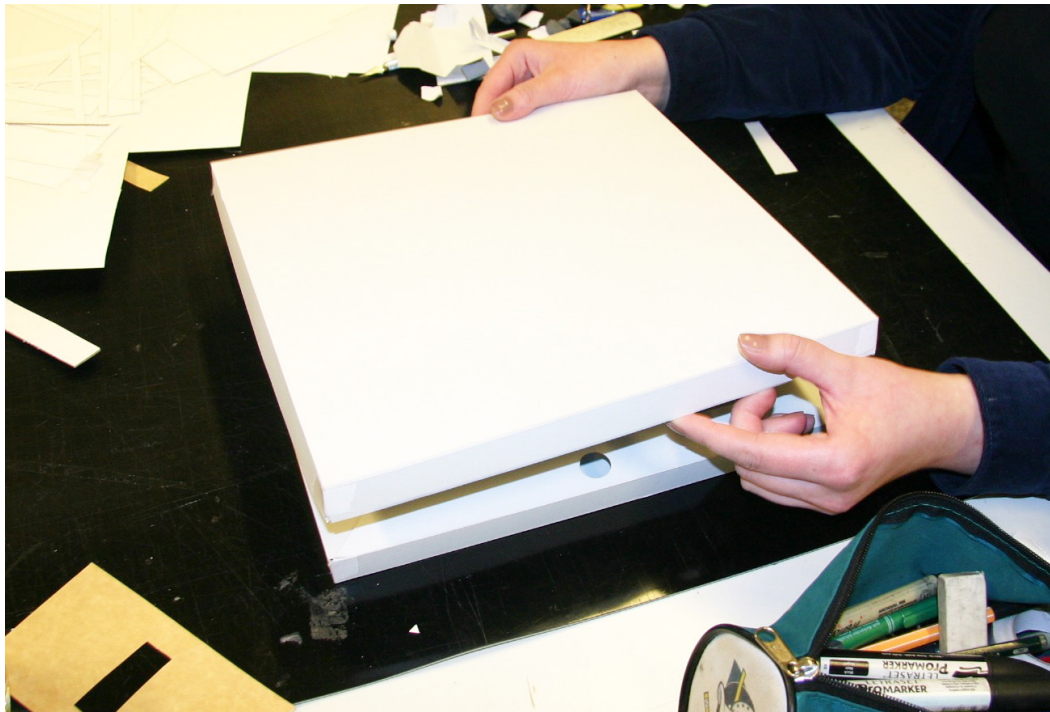
Pelinappulat sekä alimmat laudat toimivat magneeteilla, jotta liikkuminen olisi mukavaa ja etteivät nappulat lentisi ympäriinsä lautaa vaihtaessa. Pelinappulan koko on 20mm x 15mm.



4.4 PELIKONSEPTIN KÄYTTÄJÄTESTAUS

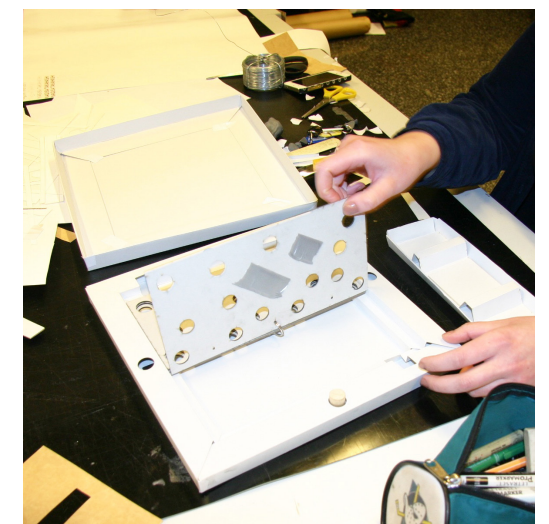
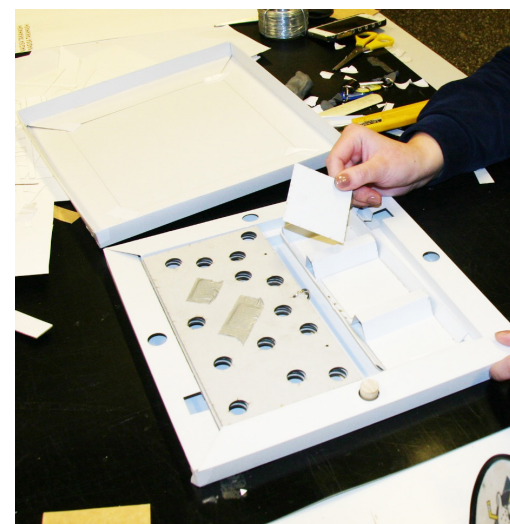
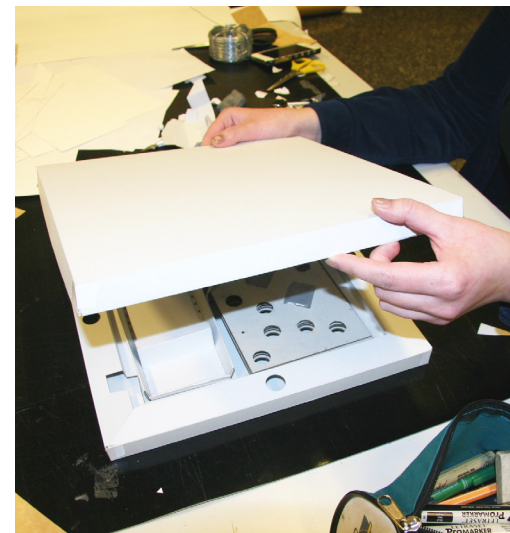
KUVA 42 (Pihlajaoja, 2016)

Pistin pelin käyttäjätestaukseen. Miltä paketti tuntuu, onko se helppo ymmärtää ja käyttää. Tässä vaiheessa paketissa ei ollut vielä grafiikkaa mukana.



KUVAT 43, 44, 45 JA 46 (Pihlajaoja, 2016)

Pakkaus tuntui hyvän kokoiselta, ehkä hieman matalalta, mutta samalla kivalta kädessä. Koska grafiikkaa ei ollut vielä mukana, selitin mitä kaikki osat ovat ja miten info tulee eri kohtiin. Ei haitannut, että korttipakka piti nostaa erikseen viereen, vaan hyvä, että sen voi sijoittaa kaikkien ulottuville. Itse korttien neliömäinen muoto oli mukavaa vaihtelua tutuista pelikorttien muodosta. Pelilaudat liukuivat kivasti.



KUVAT 47, 48 JA 49 (Pihlajaoja, 2016)

Pelinappuloiden sijointu valmiiksi pelipaikoille reunoille tuntui näppärältä. Magneettinen pelinappula ja pelilauta saivat otteen tuntumaan hyvältä ja stabiililta. Laudan vaihdossa jännitti hieman ettei lauta mene nappulan ylitse. Nappulat olivatkin hieman liian suuret joten niitä tuleekin pienentää hieman.



KUVAT 50 JA 51 (Pihlajaoja, 2016)

Lautoja varten tehdyt kolot tuntuivat vaikealta yläoikealla ja alavasemmalla, joten muutin ne päikseen, eli lauta vaihdetaan alaoikealta kun käännetään seuraavalle aukeamalla ja taas ylävasemmalta kun mennään taaksepäin.



4.5 KORTIT JA GRAFIIKAT

HENKILÖKORTIT

Alkuvaiheilla pelissä oli tarkoitus olla mukana henkilökortit, jotka olisivat ennalta määränneet yhden kohteen per pelaaja. En vienyt ideaa eteenpäin, sillä se olisi tehnyt pelistä hieman yksiselitteisen. Vaikka pelaajien 'nimeäminen' olisikin ollut hauska tapa yhdistää peli ja pelaajat, olisi ajatus jo muuttaman pelikerran jälkeen tuntunut vanhalta idealta.

Aivan ensimmäisiä henkilö -kortteja.

<p><u>PORTSARI</u></p> <p>VÄLITEHTÄVÄ Löydä känniääliö ja heitä ulos.</p> <p>PÄÄTAVOITE Pääse itse kaljalle työn päätteeksi.</p>	<p><u>KUSKI</u></p> <p>VÄLITEHTÄVÄ Pidä kaverisi hiuksia ylhäällä WC:ssä.</p> <p>PÄÄTAVOITE Vie juoppokaverit kotiin.</p>	<p><u>VAIMO</u></p> <p>VÄLITEHTÄVÄ Juo vähintään yksi drinkki baarissa.</p> <p>PÄÄTAVOITE Mene kotiin miehen kainaloon.</p>
---	--	--

Henkilö -kortteja eteenpäin vietyinä.

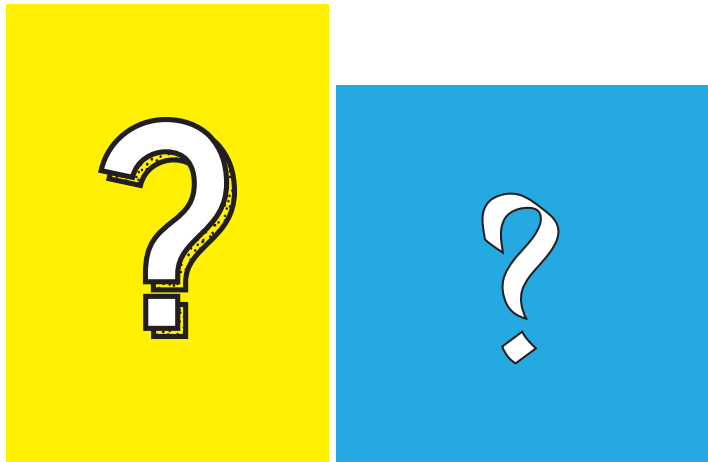
<p><u>EKSÄ</u></p> <p>PÄÄTAVOITE</p> <p>JONKUN KOTI</p>	<p><u>VAIMO</u></p> <p>PÄÄTAVOITE</p> <p>OMA KOTI</p>	<p><u>PISSALIISA</u></p> <p>PÄÄTAVOITE</p> <p>VESSA</p>
<p><u>DIVA</u></p> <p>PÄÄTAVOITE</p> <p>JONKUN KOTI</p>	<p><u>ALA-IKÄINEN</u></p> <p>PÄÄTAVOITE</p> <p>BAARIIN SISÄÄN</p>	<p><u>KUSKI</u></p> <p>PÄÄTAVOITE</p> <p>SNÄGÄRI</p>
<p><u>DOKU</u></p> <p>PÄÄTAVOITE</p> <p>OMA KOTI</p>	<p><u>TINDER MATCH</u></p> <p>PÄÄTAVOITE</p> <p>JONKUN KOTI</p>	<p><u>COCKBLOCK</u></p> <p>PÄÄTAVOITE</p> <p>JONKUN KOTI</p>

KOHDEKORTIT

Päätin, että kun kohteita on useampia, ja kortteja tulee nostaa uusi aina päästyään ensimmäiseen perille. Näin pelaajilla on enemmän mahdollisuuksia voittaa vuorotellen ja pelistä tulee kilpailuhenkempää. Kohde -korteissa on siis vain paikka, jonne pelaaja yrittää päästä, eikä hahmoja ollenkaan. Kohde -kortteja on vähintään kaksi kohdetta kohti.

Kohde -kortit siis kertovat pelaajan henkilökohtaisen tavoitteen, minne hän haluaa laudalla.

Kohde -korttien kääntöpuolen ideointia. Päätin muuttaa korttimuodon myös neliöön, joka jäljittelee enemmän ulkoista pakkausta. Vaihdoin myös kirkkaan keltaisen tehtävä -kortteihin.



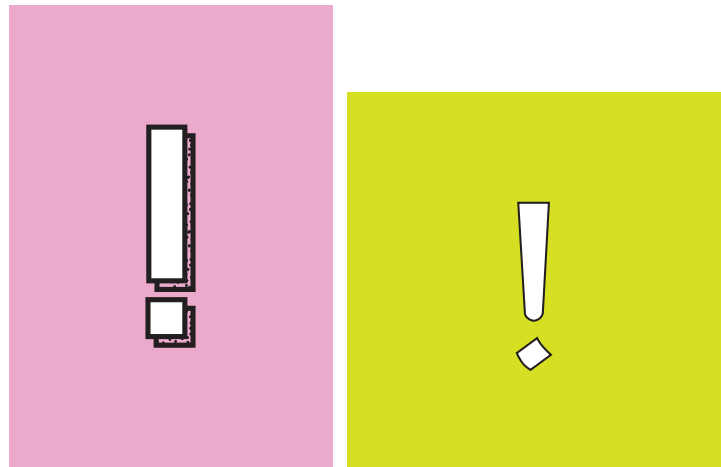
Kohde -kortit kertovat henkilökohtaisen päämäärän pelaajille. Korttia ei näytetä muille ja se vaihdetaan uuteen heti kun on päässyt perille. Voittaja on se joka kerää kortteja eniten. Korttien tulee olla selkeitä ja informatiivisia, sillä pelilaudalla ei lue kohteiden nimiä, vaan ne täytyy tunnistaa kuvan perusteella.



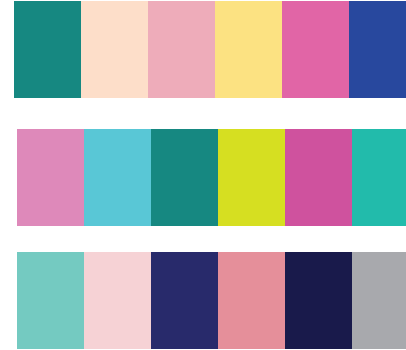
TEHTÄVÄKORTIT

Tehtävä -kortteja nostetaan pelin aikana niille merkityillä kohdilla. Korttien pääasiallinen tehtävä on saada pelilautoja vaihdettua, jotta reiti muuttuisivat ja peli pysyisi jännittävänä.

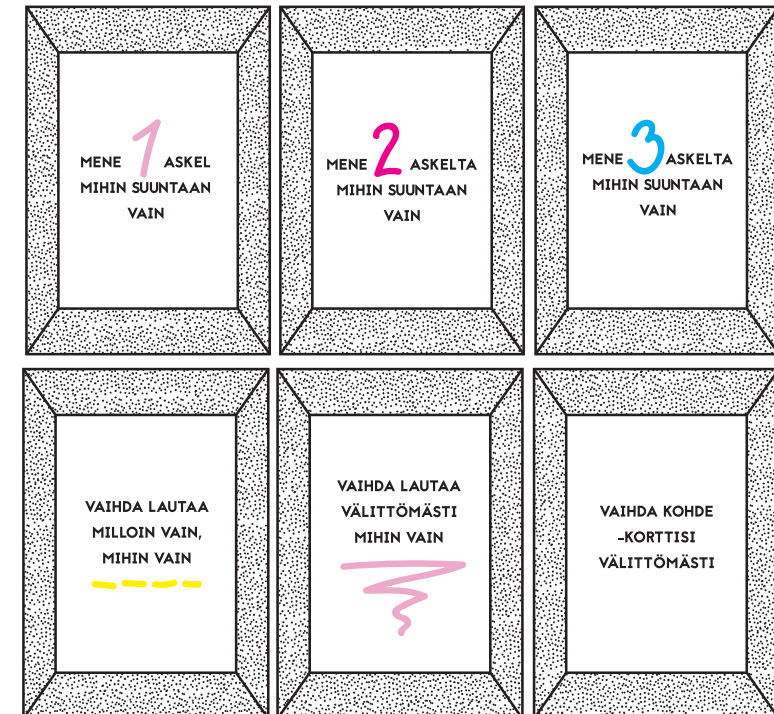
Tehtävä -korttien kääntöpuolen ideointia. Vaaleanpunainen väri muuttui vihreän keltaiseen, sillä se ei aiemmin erottunut pakkauksesta.



Halusin valita värit, jotka ovat raikkaita ja kuuluvat samaan perheeseen, mutta jotka olisivat silti tunnistettavia toisistaan.

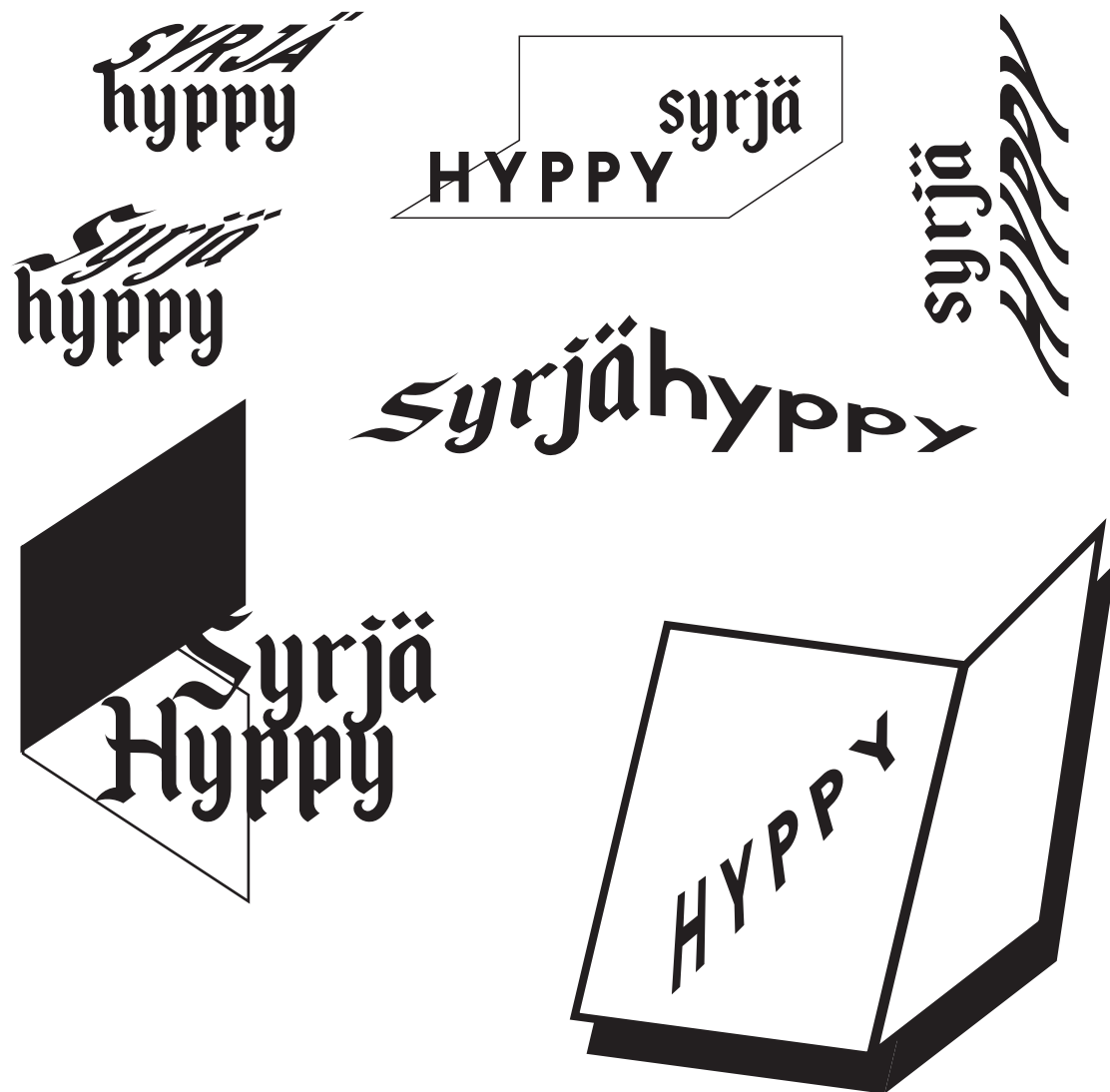


Päätin, että isot askeleet eivät toimi pelissä, sillä matkat ovat niin lyhyitä. Isoin hyppy paikasta toiseen on kaksi askelta, jolloin ei voi hypätä koko laudan yli yhden kortin avulla.



4.6 PELIN NIMI JA LOGO

Logon ideointia. Pelin nimen keksimiseen meni kauan. Halusin jonkun hauskan ja ytimekkään nimen. Nimi Syrjähyppy tulee siitä kun lauttaa tulee vaihtaa ja pelaaja joutuu muuttamaan reittiään ja tekemään vääriä hyppyjä päästäkseen perille.



Bilehile on ensimmäinen painos Syrjähypystä. Peliä voi varioida eri teemoilla. Jatkossa peliin voi tuoda uuden painoksen, esimerkiksi Rantahile, joka sijoittuisi rannalle ja sen aktiviteetteihin. Uutta kokonaista pakkausta ei tarvitsisi ostaa, vaan korvata pelilaudat ja kohde -kortit.



5. LOPPUTULOS

5.1 PELIN SÄÄNNÖT

1. Jokainen pelaaja asettuu pelin ympärille nappuloiden kohdille, ja näin valitsee itsellensä pelinappulan.
2. Pelaaminen alkaa nostamalla kortit ulos pakkauksesta niin, että kaikki pelaajat yltävät niihin hyvin.
3. Jokainen pelaaja nostaa itsellensä henkilökohtaisen kohde -kortin, jota ei siis näytetä muille pelaajille. Kortti kertoo pelaajalle tämän tavoitteen.
4. Kun kaikilla on oma kohde -kortti, peli alkaa.
5. Ensimmäinen pelilauta voidaan avata.
6. Nuorin pelaaja aloittaa siirtämällä nappulansa lähimpään täplikkääseen ruutuun.
7. Näin peli jatkuu, yksi hyppy kerrallaan. Pelaajat seuraavat laudalla olevia reittejä, yrittäen löytää suorinta reittiä omaan kohdetta kohti.
8. Kun pelaaja saavuttaa kohteensa, hän näyttää kohde -korttinsa muille todistaakseen onnistumisen. Kun muut hyväksyvät kohteen ja peliruudun olevan samat, pelaaja kääntää kohdekortin pöydälle ja nostaa uuden kohde -korin.
8. Jos toinen pelaaja on haluamallasi paikalla, saa sen yli hypätä seuraavaan ruutuun.
9. Kun pelaaja ylittää reitin, jonka kohdalla on huutomerkki, joka kuvastaa tehtävä -korttia, pelaaja nostaa kyseisen kortin.
10. Pelaaja toimii kortin mukaan.
11. Tehtävä -kortti voi käskä vaihtamaan lautaa. Laudoilla on siis kohteet samoissa kohdissa jokaisessa, mutta reitit niiden välillä muuttuvat. Laudan vaihto voi siis olla onnekas sattuma tai voi sotkea omaa peliä.
12. Peli jatkuu kunnes kohde -kortit pääsevät loppumaan. Kun näin käy, voittaja on se, jolla on eniten kerättyjä kohde-kortteja.

SYRJÄ
hyppy

5.2 VALMIS PELIPAKKAUS









Kohdeesi

?

Käännä lautaa
siniseen

EXIT





6. ARVIOINTI

6.1 PROSESSIN POHDINTAA

Opinnäytetyöni oli uuden lautapelin luominen hyödyntäen co-design keinoja. Reflektoin seuraavaksi kuinka uskon onnistuneeni tehtävässä.

Teoreettisessa osiossa opin paljon ihmismielen tavasta ajatella ja kuinka pelaaja käsittää pelin. Miten pelaaja näkee tuotteen ja ymmärtää sen tarkoituksen.

Co-design workshop oli valaiseva kokemus siitä miten yhdessä voi luoda uusia ideoita ja tuottaa ajatuksia kehittävällä tavalla. Koin peli-ilat sekä workshopit onnistuneiksi, sain paljon juuri sellaista tietoa kuin etsinkin.

Pidin erityisesti pelin kehittämisestä. Lautapelin keksiminen ei ollut mitään helppoa hommaa, mutta matkan varrella peli kehittyi huomattavasti. Opin tekemisestä mitä kannattaa tehdä ja mitä ei. Olisin mielelläni laittanut vielä enemmän aikaa pelin hiomiseen ja proton täydellistämiseen.

Uskon, että onnistuin hyvin kehittämään uudenlaisen pelin, jota ei tällä hetkellä löydy markkinoilta. Pelin, jonka visuaalinen ilme ja tyyli kiinnittää huomion, sekä ylläpitää pelaajan mielenkiintoa yllä sen vaihtelevuudella.

Harmillista on, etten ehtinyt testata pelin toimivuutta kunnolla sitä pelaamalla. Jatkossa on siis tiedossa vielä pelin testausta oikeilla pelihetkillä ja pelin vieminen aivan loppuun asti, ehkä jopa pienimuotoiseen tuotantoon.

Uskon vahvasti että pelille on oma markkinarakonsa tällä hetkellä ja se myös saisi ihmisiltä huomiota. Aion ehdottomasti jatkaa työskentelyä jatkossa Syrjähypyn parissa.

PELISUUNNITTELUN TESTI - PÄÄKYSYMYKSET

ONKO PELI ORIGINAALI?

ONKO PELI YHTENÄINEN JA YHDENMUKAINEN?

ONKO PELI VAHVASTI VUOROVAIKUTTEINEN?

ONKO PELI KIINNOSTAVA?

ONKO PELI HAUSKA JA VIIHDYTTÄVÄ?

Listasin nämä kysymykset jo aiemmin ja nyt vastaan niihin. Uskon pelini olevan originaali. En itse ainakaan ole ennen nähnyt vastaavaa lautapeliä. Uskon pelin houkuttelevan niin ulkonäöllään kuin muodoltaan. Graafinen ilme on erittäin erilainen kuin muut markkinoilla olevat pelit. Se voi joko olla hyödyksi tai haitaksi, mutta se ainakin korostaa pelin omaa karaktääriä.

Pelin on yhtenäinen, mutta vaatii tietenkin vielä osittain hiomista. Peli on kiinnostava, se käsittelee aihetta, joka on vahvasti suomalaisessa kulttuurissa läsnä, eli ulkonakäynti.

Toivon vahvasti, että peli on hauska ja viihdyttävä. Itse uskon ainakin että se on, mutta saa nähdä kun pääsee ystävien kanssa varsinaisesti pelaamaan.

LÄHTEET

KIRJALLISET

Arnkil, H. 2011. Värit havaintojen maailmassa. Kolmas painos. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Järvi-Kääriäinen, T. & Ollila, M. 2007. Toimiva pakkaus. Helsinki: Hakapaino Oy.

Kettunen, I. 2001. Muodon palapeli. 1. painos. Porvoo: WS Bookwell Oy.

Manninen, T. 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja, ideasta eteenpäin. Oy Rajalla.

Schell, J. 2008. The Art of Game Design. USA: Elsevier Inc.

KUVAT

KUVAT 1-7 Pihlajaoja, P. 2016.

KUVA 8 Afrikantähti www.offexploring.com 29.03.2016

<http://www.offexploring.com/afrikantahti/albums/untitled-2/9022919>

KUVA 9 Eläinpyramidi www.lastenverkkokauppa.fi 29.03.2016

<http://www.lastenverkkokauppa.fi/haba-elainpyramidi-juhlaversio-p-4990.html?language=se>

KUVA 10 Monopoly www.wikipedia/monopoly.com 29.03.2016

KUVAT 11-18 Pihlajaoja, P. 2016

KUVA 19 Pihlajaoja, P. 2015

KUVAT 20-26 Pihlajaoja, P. 2016

KUVA 27 Pihlajaoja, P. 2015

KUVAT 28-51 Pihlajaoja, P. 2016

KUVAT 52-58 Särkkä, S. 2016

LIITTEET

1. PELIT JA PELAAMINEN NETTIKYSELY

1. Mitä peliä pelaisit näistä mieluiten?
 - Tuuripeli
 - Strategiapeli
 - Tietovisa
2. Kenen kanssa pelaat mieluiten?
 - Perheen
 - Kaveriporukan
 - Yksin
3. Missä tilanteessa pelaat mieluiten?
 - Kotona rauhallisessa ympäristössä
 - Etkoilla kavereiden kanssa ennen uloslähtöä
 - Missä vaan kunhan on peli ja aikaa
4. Mitä näistä pelaisit mieluiten etkoilla?
 - Lautapeli
 - Korttipeli
 - Noppapeli
5. Mistä näistä pidät eniten peleissä?
 - Pelin rakentaminen ennen pelaamista (nappulat ja kortit paikoilleen)
 - Pelin rakentuminen pelaessa (Esim juustopalojen saaminen Trivialissa)
 - En pidä että pelissä on paljon palasia tai ylimääräistä tekemistä (Esim pelirahat, kysymyskortit)
6. Tykkäätkö mieluummin pelata pelejä:
 - Yksilönä
 - Pareittain
 - Isommissa tiimeissä
7. Tykkään kun olen
 - Nopein
 - Viisain
 - Onnekkain
8. Millä perusteella teet ostopäätöksen?
 - Pelipakkauksen koko
 - Pelin grafiikka
 - Pelin säännöt
9. Onko mielenkiintoisempaa;
 - Päästä pelilaudalla nappulalla eteenpäin ja maaliin
 - Kerätä pisteitä ja voittaa loppusummalla
 - Voittajan ei tarvitse olla selkeä, idea on pelaamisen hauskuudella
10. Muita ajatuksia peleistä ja pelaamisesta

2. CO-DESIGN WORSKHOP

Workshopin tavoitteena on löytää mahdollisimman paljon ideoita projektia varten. Mitä ryhmä pitää tällä hetkellä mielenkiintoisena, ajankohtaisena ja hauskana. Haluan saada kasaan myös tunnesanoja, missä ajatukset ovat hetkellisesti.

OSALLISTUJAT

ALOITUS

1. Kaikki valitsevat itselleen yhden Barbien / Kenin. Vuorotellen henkilöt kertovat oman Barbiensa tarinan; mikä sen nimi on, mistä kotoisin ja mitä tykkää tehdä. (Harrastukset, mielenkiinnon kohteet, lempijutut yms) Leikin tavoitteena on luoda käyttäjä pelille.
2. Lempiasiat nyt. Jokainen kirjoittavat POST-IT lapuille sanoja ja juttuja jotka kiinnostavat juuri nyt. Mukana voi olla TV-sarjat, pelit (lauta, tietokone ja puhelin), artistit ja bändit yms.. Mutta myös esim politiikka. Kyseessä on löytää mikä on vetovoimaista ja kiinnostavaa nyt.
3. Lempiasiat jaetaan eri ryhmiin taululle, josta voidaan ideoita uusia imperiumeja. Yhteensopivista sanoista voi löytää hauskoja ideoita ja ajatuksia.
4. Yhdessä tulleiden ideoiden avulla kehitämme tarinan jota voisi hyödyntää pelissä. (Voidaan ottaa käyttöön myös lisää rekvisiittaa.)
5. Osallistujat saavat piirtää/muotoilla oman pelinappulan. Voi olla linkattuna jo aiemmin keksimiin ideoihin.

LOPUKSI

Käymme läpi koko workshopin ja mietimme kaikkea mitä tuli ilmi. Ideanan on myös pelata pitää peli-iltaa. Pelataan erilaisia pelejä ja otetaan fiiliksiä ylös.

3. PELI-ILTA

Peli-illassa pelataan eri pelejä ja yritetään saada fiiliksiä ylös. Mitkä pelit ovat kivoja ja miksi? Mitä pelejä ei jaksata pelata kauaa tai edes uudestaan.

KYSYMYKSIÄ

-Mitä odotit peliltä ennen pelaamista?

-Vastasiko peli odotuksiasi?

-Jos et tiennyt sääntöjä etukäteen, oliko ne helppo ymmärtää?

-Pelaisitko uudestaan?

-Mikä oli parasta?

-Mikä huonointa?

-Ajatuksia pelipakkauksesta (Pohja- pöytä nappulat paikallaan vai levisikö ympäriinsä?)

-Ajatuksia peligrafiikasta (Värit, kuvat yms? Loiko grafiikka oman maailman johon peliaikana pääsi mukaan? Jäikö grafiikka edes mieleen?)

-Muita ajatuksia

4. PELISUUNNITTELUN TESTI

1. Onko peli omaperäinen (originaali)?

-Harvemmin kokonaan, mutta ainakin joltain osin

-Ominaisuudet, tyyli, grafiikka

-Riskitaso, eli onko hankala toteuttaa?

-USP-listan (Unique Selling Points) vaikuttavuus ja uskottavuus

2. Onko peli yhtenäinen ja yhdenmukainen?

-Taustana oleva idea/ visio tulee esille

-Teeman yhtenäisyys alusta loppuun

-Kokonaisuus toimii yhtenäisenä pakettina

3. Onko peli vahvasti vuorovaikutteinen?

-Runsas-vuorovaikutteisuus vs. heikko-vuorovaikutteisuus

-Proaktiivisuus (runsa)

-Pelaajalla keskeinen rooli "tarinan" purkamisessa

-Välttää passiivisia peliosuuksia

-Painottaa toimintaa

-Reaktiivisuus (heikko)

-Esim. yleisö teatterissa

-Vähäiset vaikutusmahdollisuudet

-Kevyttä viihdettä

-Onko pelissä valinnainen vuorovaikutteisuuden taso?

4. Onko peli kiinnostava?

-Aiheen kiinnostavuus ja syvyys

-Kiinnostavat valinnat

-Vaikeat valinnat suhteessa kiinnostaviin

-Kuinka kiinnostavuutta voidaan mitata?

5. Onko peli hauska ja viihdyttävä?

-Ominaisuuksien valinta viihdyttävyyden perusteella

-Houkutteleeko suunnitelma pelaamaan?

-”Haluaisitko sinä pelata tätä peliä? Miksi?”

(Manninen, 2007, 206-207)

