

KARELIA AMMATTIKORKEAKOULU
Muotoilun koulutusohjelma

Joni Tanskanen

Merchants Prestige -lautapelin suunnittelu

Kevät 2015

**OPINNÄYTETYÖ****Toukokuu 2015****Muotoilun koulutusohjelma**

Sirkkalantie 12 A

80100 JOENSUU

p. 050 311 6317, p. 050 438 7550

Tekijä:

Tanskanen Joni

Nimeke:

Merchants Prestige -lautapelin suunnittelu

Tiivistelmä:

Opinnäytetyöni aiheena on lautapelin suunnittelu. Suunnitteluun sisältyvät säännöt ja pelimekaniikka, sekä lähtökohta visuaaliselle ilmeelle. Työssä selvitetään myös lyhyesti lautapelaamisen historiaa ja miksi niitä pelataan.

Opinnäytetyössä tein harrastuksestani työn. Vuosien pelaajakokemukseni antoi minulle hyvän lähtökohdan ammattimaiseen perehtymiseen lautapeleihin ja niiden suunnitteluun. Pelini nimeksi tuli Merchants Prestige ja tarkoitukseni on viedä se markkinoille.

Kieli

Suomi

Sivuja

29

Asiasanat: lautapelit, pelisuunnittelu

**THESIS****May 2015****Degree Programme in Design**

Sirkkalantie 12 A

80100 JOENSUU

FINLAND

p. 050 311 6317, p. 050 438 7550

Author:

Tanskanen Joni

Title:

Board game design: Merchants Prestige

Abstract:

The subject of my thesis is a board game design. The design incorporates the rules and game mechanics, as well as the starting point for the visual look. The work will also brief the board gaming history and why they are played.

In the thesis I made a hobby to be my work. Years of player experience gave me a good starting point for professional familiarization to board games and in their design. My game is called Merchants Prestige, and my intention is to take it to market.

Language

Finnish

Pages

29

Keywords: board games, game design

Sisällysluettelo

1	JOHDANTO	5
2	VIITEKEHYS.....	6
2.1	Aikataulu ja tavoite	7
2.2	Lautapeliin historia ja pelaamisen tavoitteet.....	7
2.3	Merchants Prestige	10
3	PELISUUNNITTELU	10
3.1	Aloitukset ja eteneminen	10
3.2	Pelimaailma ja juoni	11
3.3	Pelin tavoitteet.....	12
3.4	Säännöt.....	13
3.5	Ominaisuudet ja haasteet.....	14
3.6	Sääntöjen kehittyminen ja testaus.....	15
4	VISUAALINEN ILME	18
4.1	Pelin yleisilme	18
4.2	Lähtökohdat	19
4.3	Värimaailma ja layout.....	19
4.4	Typografia	20
4.5	Kuvitus ja symbolit.....	21
4.6	Protomalli	21
4.7	Visuaalinen suunnitelma	22
5	VALMISTUS JA MARKKINOINTISUUNNITELMA	24
5.1	Tuotteen valmistaminen ja hinnoittelu	24
5.2	Markkinointi	25
5.3	Rahoittaminen	25
6	PROJEKTIN JATKO	26
7	POHDINTA	27

1 JOHDANTO

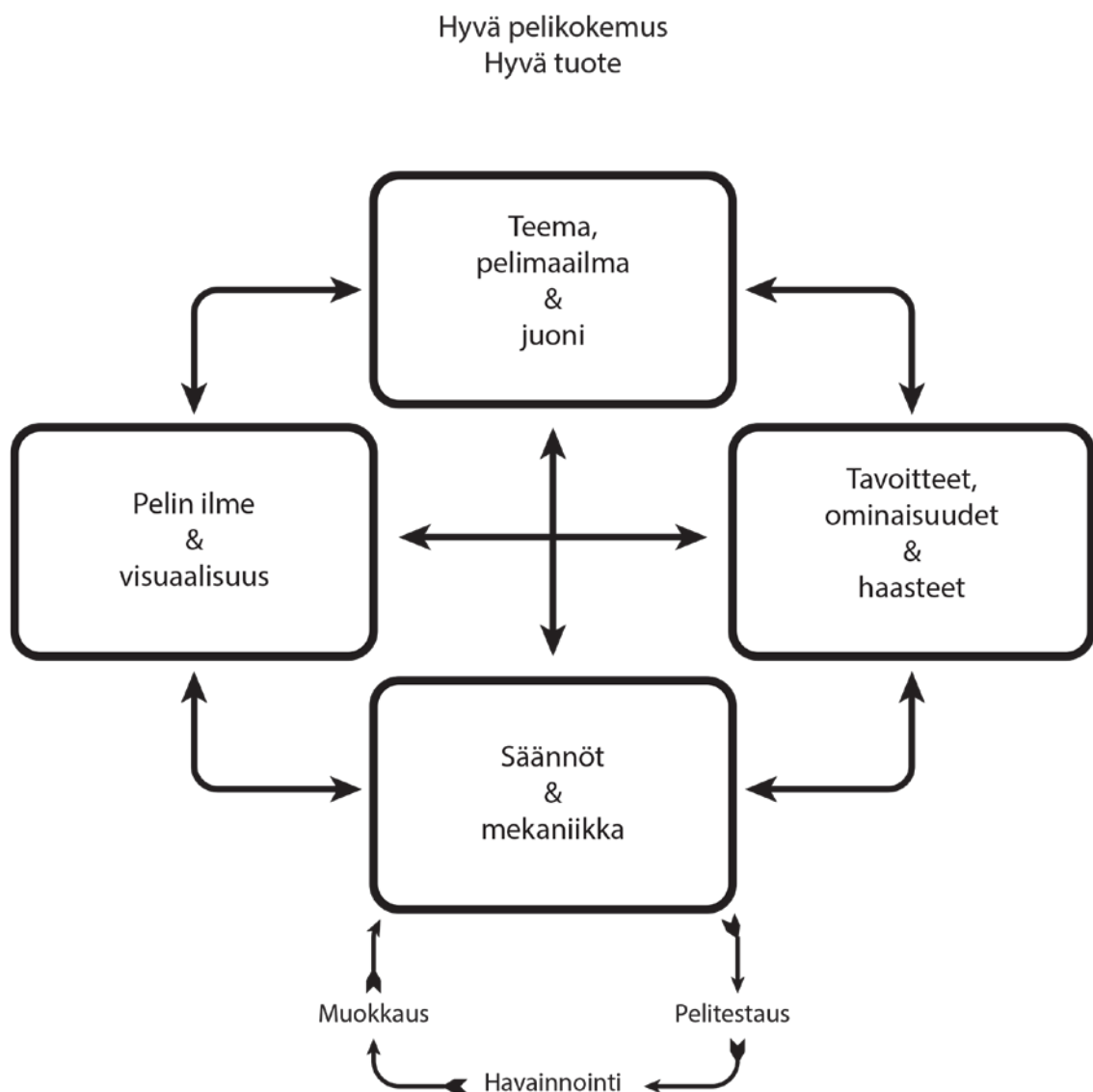
Opinnäytetyöni aiheena on lautapelisuunnittelu. Suunnittelen lautapelin alusta loppuun: sen säännöt, mekaniikan sekä konkreettisen tuotteen. Tavoitteena on tehdä protomallit komponenteista eli laudasta, merkeistä ja muista pelivälineistä. Suunnittelen myös alustavaa visuaalista ilmettä pelille. Visuaalisen ilmeen suunnittelussa minulla on apuna valmiin tuotteen yksi kuvittajista Janne Puhakka. Valitsin tämän aiheen, koska minulla on vuosien kokemus harrastajana peleistä ja jo useamman vuoden ajan olen leikitellyt ajatuksella, että suunnittelisin oman pelin. Lautapelit ovat viime vuosina saavuttaneet huomattavaa suosiota, joten aika oman pelin suunnittelulle oli kypsä. Minulla on melko paljon yhteys henkilöitä niin harrastajiin kuin myös ammattilaisiin lautapelipiireissä, joiden apu soi minulle hyvät lähtökohdat tähän projektiin.

Lautapelit ovat tuotesuunnittelun osa-alue, joka on ollut olemassa pitkään. Ei välttämättä aina selkeästi muotoilun osa-alueena, mutta kuitenkin tärkeänä kulttuurisena vaikuttajana. Ja kun seuraa markkinoita, niin huomaa, että nyt jo useamman vuoden ajan ovat lautapelit olleet kasvava tuoteryhmä, joka kilpailee jopa nykyaikaisten konsoli- ja tietokonepelien kanssa. Samalla ne kuitenkin ovat täysin rinnakkainen ryhmä.

Käyn raportissa lävitse pääpiirteitä, joita projektiin kuului ja mitä minun täytyi ottaa huomioon peliäni suunnitellessa. Mistä suunnittelu alkoi? Mihin se johti? Mikä muuttui välillä? Minkälaisia huomioita tein? Nämä kysymykset ovat avainasemassa. Tietenkin moni suunnittelun alueista tapahtui yhtä aikaa ja limittäin, mutta selkeyden vuoksi ne käydään erikseen läpi. Tarkkoja selvityksiä sääntöjen sisällöstä en tähän kuitenkaan liitä. Ne ovat kuitenkin osa mahdollista kaupallista tuotetta. Avaan hiukan myös syitä, miksi lautapelejä pelataan ja selvitän pelien historiaa.

2 VIITEKEHYS

Tarkoituksena on tietenkin luoda hyvä tuote. Lautapelissä hyvän tuotteen mittarina voidaan käyttää sitä, saako pelistä hyvän pelikokemuksen. Jotta pelaajat saavat hyvän pelikokemuksen, pelin eri osa-alueiden tulee toimia yhdessä, toisiaan tukien. Visuaalisesta viitekehuksesta näkee, että kaikki pelin osa-alueet joita pelisuunnittelussa on huomioitu linkittyvät toisiinsa. Sääntöjen ja mekaniikan suunnittelussa on huomionarvoista ymmärtää, että täytyy suorittaa useita pelitestejä joiden pohjalta ne kehittyvät. Tällä tavoin lautapelien tuotekehitys on kaikkein tehokkainta koska käyttäjät pääsevät kertomaan palautetta, kritiikkiä ja kommentteja pelistä ja siihen liittyvistä asioista.



2.1 Aikataulu ja tavoite

Aloitin projektini syyskuussa 2014, mutta laitoin sen tauolle saatuani työharjoittelupaikan lokakuussa. Projekti jatkui harjoittelujakson päätyttyä helmikuussa 2015. Tämä ei tietysti vastannut aivan odotuksiani, mutta käytännössä tauolla ei ollut merkitystä työn kannalta. Alun perin aikataulullinen tavoite oli saada alustavat säännöt valmiiksi kahdessa kuukaudessa, jonka jälkeen ensimmäiset demot olisivat valmistuneet ja pelitestauksen olisi voinut aloittaa. Sen jälkeen pelinkehityksen oli tarkoitus jatkaa pelitestauksen myötä. Kuitenkin ensimmäiset demot valmistuivat vasta kolmen kuukauden jälkeen. Olin siihen mennessä saanut vietyä sääntöjä huomattavasti pidemmälle kuin olin aluksi ajatellut. Sääntöjen kehitystä ja muokkausta oli tapahtunut huomattavasti, joten se omalta osaltaan kiri viivästystäni. Kolmen kuukauden kuluessa olin myös ajoittanut visuaalisen ilmeen hahmottelua komponenttien osalta, mutta en ollut saanut tehtyä sitä niin paljoa kuin olin toivonut. Nämä asiat johtuivat pitkälti siitä, etten ollut osannut arvioida sääntöjen suunnitteluun menevää aikaa. Tässä vaiheessa käsitin myös, että pelkästään hahmotelma visuaaliseen ilmeeseen vaatisi erittäin suuren työpanoksen, josta saisi jo itsessään aiheen opinnäytetyö prosessiin. Myös tiedonhankintaan meni huomattavasti enemmän aikaa, kuin olin osannut arvioida.

Projektin tavoitteena minulla oli saada aikaan toimiva pohja säännöille ja mekaniikalle, jotka ovat samalla ymmärrettävät ja viihdyttävät. Eli itse pelin suunnittelu oli varsinainen työ. Visuaalisen ilmeen ja pelin komponenttien ei suunnitelmieni mukaan tarvinnut olla valmiita, mutta tavoitteenani oli kuitenkin tehdä pelistä protomalli ja visuaalisen ilmeen suunnitelma. Protomalli sisältää pakkauksen ja tarvittavat pelivälineet. Suunnitelma visuaalisesta ilmeestä sisältää mitä seikkoja ja tyylejä pelissä käytettävissä korteissa, laudoissa, merkeissä ym. pelivälineissä tulee huomioida lopullisen visuaalisen ilmeen kannalta.

2.2 Lautapeliä historia ja pelaamisen tavoitteet

Lautapelaamisen historiaa on tutkittu ja on tultu siihen tulokseen, että pelejä on syntynyt ja kehittynyt joutilaan yläluokan syntymisen aikoihin. Aikojen saatossa

pelit ja pelaaminen sitten levittyi kaikkien ihmisten pariin. (Historia-lehti 2008,72 – 73.) Lautapeliien historia yltää reilun 5000 vuoden taakse. Vanhimpia pelejä ovat mm. senet, mehen, patolli, pachisi, go, xiangqi, shogi, gebeta ja backgammon, joiden alkuperät ovat ympäri maapalloa. Ne tulevat nykyisten Egyptin, Etelä Amerikan, Intian, Kiinan, Japanin, Afrikan ja Iranin alueilta. Useiden tulkintojen mukaan varhaisimmat lautapelit liittyivät vahvasti sodankäyntiin ja sen strategiaan taitoihin. Lähes kaikki vanhimmat pelit ovatkin kuin mallinuk-sia sodasta. Kuten esimerkiksi shakki, joka on mitä luultavammin kehittynyt shogin kaltaisten pelien pohjalta. (Wikipedia 2015a ja b.)

Vuosisatojen varrella pelit ovat kehittyneet ja ne ovat lisääntyneet. Monissa vanhoissa peleissä pelaajia oli yleensä kaksi. Tämä on muuttunut ja monissa nykypeleissä pelaajia voi olla huomattavasti enemmän. On myös pelejä, joissa pelaajat eivät pelaa enää toisiaan vastaan, vaan toimivat yhdessä voittaakseen itse pelin, eli pelaavat ”lautaa” vastaan. 1970-luvulla Saksassa perustettiin Spiel des Jahres – pelipalkinto, joka nostatti huomattavasti lautapeliien tasoa. Saksasta tulikin yksi johtavista lautapeliimaista ja modernien lautapeliien kohdalla joskus puhutaankin Saksalaispeleistä. (Wikipedia, 2015a ja b.) Havaintojeni mukaan lukuun ottamatta muinaisia pelejä, joista monet pohjautuivat pelkkään taitoon ja strategiaan, aikaisemmin pelit pohjautuivat enemmän onneen kuin taitoon. Tämäkin on muuttunut huomattavasti saksalaispeliien myötävaikutuksessa ja taito on tullut taas yhä tärkeämpään osaan pelaamista.

Suomessa 1980- luvulla yleistyi rooli- ja miniatyyripelaaminen, joka kuitenkin jäi marginaaliseksi. Ne liittyvät vahvasti muidenkin strategia ja lautapeliien pelaami- seen. 1980- luvulla pelaamista leimasi myös sosiaalinen eristäytyminen.

1990- luvulla pelaamisesta tuli hyväksyttävämpää ja 2000- luvulle tultaessa pe- laaminen oli sosiaalisesti lähes hyväksyttyä. Tällöin myös lautapelit ja – pela- aminen alkoi yleistyä. (Pelitutkimuksen vuosikirja 2010.) Ymmärrän tämän tutki- muksen tulkinnan, sillä muistan itsekin lapsena aloittaessani harrastuksen kuin- ka pelaajat yleisesti miellettiin nörteiksi ja silloin se ei ollut yhteiskunnallisesti niin hyväksyttyä, toisin kuin nykyään. Nykyään pelaaminen on yleistynyt lähes kaiken kansan sosiaalisesti ajanvietoksi, joka monelle ihmiselle on varmasti

mieluisin vastapaino kaikelle viestintälaitteiden ja -kanavien kautta tapahtuvalle kanssakäymiselle.

Lautapelejä on useita erilaisia, jotka eroavat toisistaan tavoitteiltaan, systeemeiltään ja tyylilajeiltaan. Pelit voidaan jakaa genreihin, tosin jotkin pelit voidaan asettaa useampaan kuin yhteen genreen. Lautapelejä voidaan kategorisoida esimerkiksi iän tai ikäryhmän mukaan, harrastuneisuuden mukaan, pelaajamäärän mukaan ja/tai kohderyhmän mukaan. Muita genrejä voivat olla muun muassa korttipelit, strategia, yhteistyö, oppimispelit, historia, sota, huutokauppa yms.

Pelaamisella voi olla useita tavoitteita, kuten yhteisöllisyys, itsensä haastaminen tai vain ajanviettotapa. Vaikka tämä ei suoranaisesti kuulu opinnäytetyöhöni, käyn silti läpi hiukan pelaamisen tavoitteita ja syitä. Sillä ne liittyvät aiheeseen ainakin epäsuorasti. Itselläni on useiden vuosien harrastuspohja lautapeleissä, ja minulle ne ovat tärkeitä mm. juuri yllämainittujen syiden takia. Lautapelit ovat sellainen harrastus, jota voi tehdä monenlaisten ihmisten kanssa ja pelatessa on oikeasti läsnä näiden ihmisten kanssa. Nykyaikana monet ihmiset viettävät aikaansa yksin. He pitävät yhteyttä läheisiinsä joskus pelkän tietokoneen ja/tai älypuhelimien välityksellä. Silloin ovat lautapelit osaltaan nämä rajat rikkova väline, joka tuo ihmiset yhteen. Toki osa ihmisistä saa tarvittavan sosiaalisen kanssakäymisen myös muilla keinoilla. Kuitenkin jotkut ihmiset etsivät keinoja ja syitä tavata toisiaan kasvotusten. Lautapelejä on niin monenlaisia, että niistä löytyy melko helposti pelejä jokaiseen makuun. Myös ihmiset, jotka eivät kovin usein pelaa, pääsevät pienellä vaivalla mukaan. Ystävien, puolison ja/tai lasten kanssa iltaa viettäessä voi pelata kevyitä pelejä vain yhdessäolon vuoksi. Omistautuneemmille harrastajille löytyy myös laaja valikoima pelejä. Monet lautapelit ovat myös strategisesti tai muutoin haastavia ja tarjoavat sen myötä elämyksiä ihmisille, jotka sellaisesta pitävät. Lautapelejä voi käyttää myös opetusvälineenä ja ne ovat erinomainen keino tutustua uusiin ihmisiin ja viettää aikaa täysin tuntemattomienkin ihmisten parissa.

2.3 Merchants Prestige

Merchants Prestige on peli, jossa pelaajat asettuvat renessanssiajan kauppiassukujen rooliin ja kilpailevat keskenään arvovallasta. Peli on 2–5 pelaajalle ikävuodesta 13 eteenpäin. Pelin kestoaika on noin kaksi tuntia. Pelissä on jokaisella pelaajalla oma lautansa, joka kuvaa hänen kauppiassukunsa kotikartanoa. Tälle laudalle pelaaja keräävät mm. saamansa pisteet sekä rakentamansa rakennukset. Pelissä on myös yhteinen kaupunkilauta, johon tulee mm. pelaajien omistamat liiketilat sekä tori, josta ostetaan tuotteita. Joka kierroksella pelaajat valitsevat yhden sukunsa hahmon, joilla jokaisella on hiukan eriävät kykynsä ja ominaisuutensa. Valitsemallaan hahmolla pelaajat sitten suorittavat haluamansa toiminnon. Toimintoja ovat ostaminen, myyminen, rakentaminen, politiikka sekä rikollinen toiminta. Pelissä on myös tapahtumakortteja, jotka voivat vaikuttaa kierrokseen usein eri tavoin. Pelin tarkoituksena on kerätä arvovaltaa. Arvovalta on jakautunut neljään eri kategoriaan, hallinnolliseen, kirkolliseen, kaupalliseen ja kulttuurilliseen vaikutusvaltaan. Pelin lopussa vertaillaan, kuka on kerännyt mitäkin vaikutusvallan luokkaa eniten ja näin saadaan selvitettyä kenen arvovalta on suurin ja kuka voittaa pelin.

3 PELISUUNNITTELU

3.1 Aloitus ja eteneminen

Projektini käynnistyi pelin teeman, aiheen ja sääntöjen luomisella. Tätä varten kartoitin, mitä erilaisia pelejä on jo olemassa ja minkä tyyppisiä ne ovat. Minulla oli tähän jo hyvä näkemys, sillä olen pelannut reilua sataa erilaista peliä itse ja minulla on useiden vuosien harrastuspohja takanani. Kuitenkin lautapelejä on olemassa niin paljon, että tutkittavaa riitti. Käytin lähteinä useita verkkosivuja, kuten lautapeliopas.fi, lautapelit.fi, boardgamegeek.com, boardgaming.com, en.boardgamearena.com kartoitukseen. Kartoituksen jälkeen analysoin, lue-malla arvosteluja, mikä tekee peleistä hyvän ja toimivan. Käytin apunani myös kyselyä. Kyselyn kohteena olivat, niin vähän, kuin paljonkin pelejä pelanneet ihmiset useista ikäryhmistä. Kysely auttoi minua päättämään minkä tyyppisen

pelin suunnittelen. Tietenkin minulla oli jo tässä vaiheessa alustava suunnitelma, mutta jätin tilaa myös täysin uusille ideoille ja ajatuksille.

Alustavia sääntöjä suunnitellessani hankin samalla paljon taustatietoa varsinkin teeman ja pelinidean vuoksi. Kun sain alustavat säännöt suunniteltua, niin esitelin sen eri yhteyshenkilöilleni. Tässä vaiheessa halusin käydä keskustelua verkostoni kanssa säännöistä, mikä niissä oli hyvää ja mikä huonoa. Näin säännöt ja ideat pääsivät kehittymään. Päästessäni sopivaan pisteeseen, jossa minulla oli säännöt näennäisen valmiina, tuli vuoroon pelitestaus. Tässä vaiheessa pelin mekaniikka oli jo pääpiirtein selvillä ja mitä pelissä käytettävät välineet, kuten lauta, pelimerkit ja ym. tarvikkeet olisivat.

Pelitestauksessa sääntöjä ja pelivälineiden toimivuutta pääsi testaamaan käytännössä, vaikka alkuvaiheessa ne olivatkin pelkästään yksinkertaisia tulosteita. Pelitestaus käytiin läpi useassa eri vaiheessa, joiden välissä peli ja sen säännöt kehittyivät koko ajan, kohti lopullista muotoaan. Samaan aikaan myös visuaalisen ilmeen ideointi oli käynnissä, sillä se kuuluu vahvasti pelivälineiden suunnitteluun. Kun pelin sääntöjen suunnittelu oli etenemässä pelitestauksessa, oli aika käydä tarkemmin läpi alustavaa visuaalista ilmettä ja pakkauksen suunnittelua. Vaikka visuaalinen ilme oli toissijainen opinnäytetyössäni, halusin viedä sen mahdollisimman pitkälle. Kuitenkin parhaassa tapauksessa visuaalinen ilme on se piste iin päällä, joka luo pelille tärkeää tunnelmaa ja näin tekee pelikokemuksesta ikimuistoisen. Ja tarkoitukseni on viedä projekti aina valmiiseen tuotteeseen asti, jolloin kuvittaminen on erittäin tärkeää. Siksi jo tässä vaiheessa otin Janne Puhakan kumppanikseni projektiin, kuvittajan rooliin.

3.2 Pelimaailma ja juoni

Ensimmäisenä halusin keksiä pelille yleisidean, jonka ympärille lähtisin kehittämään niin sanotusti tarinaa. Tämän tarinan ympärille ja sisään voisin kehittää säännöt, joka saa sen toimimaan. Päätin suunnitella pelin, jossa olisi strategiaa ja resurssien hallintaa. Tämä johti nopeasti siihen, että pelissä olisi kaupan-
käyntiä. Se laukaisi ajatushaudonnan, että keitä pelaajat edustavat jotta he kä-

visivät kauppaa. Mieleeni tuli renessanssiajan kauppiaat. Syynä tähän varmasti, että olen kiinnostunut historiasta, niinpä ajatus tuntui oikealta. Siksi päätädyin siihen ja otin sen lähtökohdaksi pelin juonelle.

Jo heti alussa minulla oli mielikuvia kuinka pelaajat kilpailisivat keskenään renessanssikauppiaina siitä, kuka olisi vaikutusvaltaisim mies. Hankin kuitenkin taustatietoa, niin kirjallisuudesta, kuin myös dokumenttielokuvista minkälaista elämä oli renessanssin aikaan. Runsaiden lähdemateriaalien pohjalta pystyin luomaan realistisen kuvan myös pelimaailmasta ja peliympäristöstä. Ne auttoivat tietenkin myös luomaan tietynlaista juonta peliin, sen mukaan kuinka aikakauden kauppiaat sukuineen toimivat vallitsevassa yhteiskunnassa. Näin siis muodostui lautapelini maailma ja paikka, joka on renessanssiajan Italialainen kaupunki. Juoni on kauppiassukujen kamppailu vallasta.

3.3 Pelin tavoitteet

Lautapeleissä, kuten monissa muissakin peleissä, on ainakin kaksi tavoitetta. Ensinnäkin on pelaamisen tavoite, ja sitten on pelin tavoite. Pelaamisen tavoite on, miksi peliä yleensäkin pelataan. Pelin tavoite on pelin sisäinen tavoite. Tässä kohdassa käyn läpi jälkimmäistä. Pelaamisen tavoitetta on käsitelty aikaisemmin luvussa 2.

Kun olin päättänyt pelin yleisen teeman, oli aika määrittää pelin tavoite eli kuinka pelin voi voittaa. Tietysti koska teemana oli kauppiaiden kilpailu, olisi tavoite selkeästi se että kuka olisi paras kauppias. Kuitenkin se oli mielestäni liian suppea tavoite. Niin kuin tietoa hankkiessani huomasin, oli renessanssiajan kauppiaiden elämässä paljon muutakin kuin pelkkä kaupankäynti. Kyse oli loppuen lopuksi vallasta. Näin määritin pelin tavoitteeksi vallan haalimisen. Nopeasti ”keksin” termin arvovalta, joka kuvaisi tätä kerättävää asiaa. Elikkä arvovalta olisi minun pelini voittopisteet. Pelin voittaakseen pelaajien olisi siis kilpailtava siitä, kuka keräisi eniten arvovaltaa. Tietysti tavoitteeseen pääsemiseen täytyi olla useampi eri keino. Näitä keinoja kehitellessäni kuitenkin huomasin, että nii-

den täytyi olla tarpeeksi erilaisia, jotta ne herättäisivät pelaajissa mielenkiintoa, koska loppujen lopuksi eri keinot vievät samaan lopputulokseen.

Tässä oli siis pelinkehityksen kannalta vaihe, jossa minun täytyi ratkaista kuinka saisin pelin tavoitteeseen pääsystä mielenkiintoisen. Ratkaisin asian jakamalla arvovallan useampiin eri osa-alueisiin, joista pelaajien täytyisi kilpailla. Nyt pelaajien täytyisi päättää kuinka he pystyisivät pärjäämään tarpeeksi hyvin jokaisella osa-alueella, jotta he keskiarvoisesti olisivat saavuttaneet eniten arvovaltaa. Näin sain luotua peliin lisätavoitetta. Lisäksi koin tärkeäksi keksiä useita keinoja kerätä ja saada näitä valtapisteitä, jotta pelaajat voisivat lähestyä tavoitetta erilaisin keinoin ja mahdollisuuksin. Koska useammalla kerralla pelattaessa voisi kokeilla hiukan erilaisia taktiikoita ja yleensäkin pelaajien tekemiset muuttuvat hiukan aina pelikerrasta toiseen, lisää se hyvää pelikokemusta joka on erittäin tärkeä kaikissa peleissä. Merchants Prestige pelissä varsinkin tapahtumakortit tuovat pelikokemukseen syvyyttä. Ne tuovat peliin sattumanvaraisen elementin, johon on kuitenkin jossain määrin mahdollista varautua.

3.4 Säännöt

Sääntöjen luominen oli kaikkein suurin ja haastavin osa-alue ja se tietenkin linkittyi vahvasti muihin osa-alueisiin. Säännöt määräävät, kuinka peli kulkee ja kuinka pelaajien on toimittava, jotta saavuttaisivat pelin tavoitteen. Kuten Tony Manninen kirjassaan ilmaisi:

”Pelin ja leikin välinen ero näkyy ehkä vahvimmin pelin säännöissä ja niiden muodostamassa järjestelmässä, jonka puitteissa pelaaja pystyy voittamaan.” (Manninen 2007,17)

Eli säännöt ovat se, joka luo pelin. Suunnitellessani sääntöjä koin tärkeäksi keskustella harrastajien kanssa erilaisista pelimekaniikoista ja omista ajatuksistani. Siten sääntöjen kehittyminen ei jäänyt yksipuoliseksi, vaan sain näkemystä erilaista mielipiteistä. Minulla oli useita asioita joita täytyi käydä läpi: Millainen vuororakenne on? Mitä kaikkea peli vuoroon/kierrokseen kuuluu? Milloin pelaajat toimivat? Minkälaisia toimenpiteitä pelaajat voivat suorittaa? Kuinka ne vai-

kuttavat peliin? jne. Sääntöjen luontiprosessia on vaikea pukea yksinkertaisiksi sanoiksi. Minun kohdallani se kuitenkin alkoi siitä, kun ryhdyin määrittelemään niitä asioita, joita pelaajien tulisi tehdä, että ne sopivat pelini teemaan. Eli mitä asioita peli sisältäisi, joiden avulla pelaajat pyrkivät pelin tavoitteeseen.

Tällä tavoin purin suunnittelutyötäni. Tiesin pelin tavoitteen, joten keksin kuinka siihen tavoitteeseen pääsisi. Kun tiesin miten tavoitteeseen pääsisi, niin täytyi keksiä mitä toimenpiteitä siihen sisältyisi. Lopulta pääsin vaiheeseen, jossa minulla oli luotuna tapahtumaketjuja, joilla oli syy ja seuraus. Nämä tietysti muokkaantuivat usein prosessin aikana, esimerkiksi aikaisemmin mainitsemani arvovalta ja sen kerääminen. Sen osalta säännöt muuttuivat useammaksi vaikutusvallan tyypiksi. Toisena esimerkkinä voin mainita, kuinka pelaajien vuorojärjestyksen katsominen muuttui useita kertoja, kun säännöt ja pelinmekaniikka hahmottuivat. Pelitestauksen kautta säännöt pääsivät todella hioutumaan. Pelitestauksen aikana pääsi näkemään, toimivatko säännöt, mekaniikka, teema ym. kokonaisuutena.

3.5 Ominaisuudet ja haasteet

Pelissä täytyy olla sitä jotain, joka saa ihmiset pelaamaan sitä. Parasta olisi, jos siinä olisi jotain sellaista, että ihmiset haluaisivat pelata sitä uudestaan, eli pelillä olisi uudelleenpelattavuusarvoa. Näkisin että Merchants Prestige lautapelissä on tarvittavia ominaisuuksia täyttämään kriteerin, että siinä on sitä jotain. Myös useat ihmiset, jotka testasivat peliäni, puolsivat tätä. Tietenkin on pelaajia, jotka eivät yleensäkään pidä tämän tyyllilajin peleistä. Mutta tarkoituksena ei olekaan miellyttää kaikkia.

Pelkkä kilpailuelementti on sellainen, joka saa jotkut pelaajat innostumaan pelistä. Teema on tietysti hyvin ratkaiseva tekijä, jolla saa ihmiset ryhtymään pelaamiseen. Merchants Prestige lautapelin ominaisuudet mahdollistavat erilaisten strategioiden kokeilun voittaakseen pelin. Tämä tuo pelille tarvittavaa arvoa uudelleenpelattavuuteen. Haastetta tuovat toiset pelaajat. Täytyy reagoida toisten pelaamiseen ja suunnitella omaa peliä siten, että pärjää ja parhaassa tapauk-

sessä hiekoittaa toisten peliä. Kun näihin elementteihin lisää teemaan sopivat toiminnot ja sattumanvaraiset tapahtumakorteista tulevat sattumukset (jotka saavat usein hymyn huulille), niin pelissä on mielestäni tarvittavat ominaisuudet.

3.6 Sääntöjen kehittyminen ja testaus

Sääntöjen ja pelimekaniikan suunnitteluprosessi alkoi alkuideasta teemaan ja tyyliin liittyen. Siitä tiedonhankinnan kautta loin pelille raamit ja alustavat säännöt ja mekaniikan. Kuitenkin todellinen pelimekaniikan ja sääntöjen kehittyminen tapahtui pelitestauksen myötä. Kuten kaikki pelisuunnittelijat sanovat, on pelitestaus pelisuunnittelun tärkeimpiä vaiheita. Tällä tavoin kykenin tekemään formatiivista, eli vaiheittaista arviointia pelin mekaniikasta ja säännöistä ja näin kehittämään niitä. Kuten Pirkko Anttila kirjassaan mainitsee:

”Jatkuva muutos tarvitsee jatkuvasti käynnissä olevan kehittämisprosessin, joka käyttää materiaalinaan toisaalta hankkeen toimintaympäristöstä, toisaalta sen sisältä tulevaa, toimintaa arvioivaa tietoa.” (Anttila 2007, 83.)

Alla on jäsennelty vaiheittain tekemiäni muutoksia sääntöihin ja mekaniikkaan, joihin ilmeni muutostarpeita pelitestausten jälkeen. Jokaiseen pelitestivaiheeseen sisältyy kahdesta viiteen pelitestauskertaa. Sillä yksittäisen pelin pohjalta ei kannata tehdä muutoksia, vaan kirjata ne ylös ja arvioida useamman pelikerän jälkeen onko muutos todella tarvittava. Ja ainahan voi jonkun säännön muuttaa takaisin, jos sitä on ensin testannut jollain eritavalla. Käytännössä toteutin tämän järjestämällä pelitestauksia, joissa seurasin pelinkulkua tehden muistiinpanoja havaintojeni ja kuulemieni kommenttien pohjalta. Lisäksi jokaisen pelitestauksen jälkeen kävimme palautekeskustelun, jossa pelaajat pääsivät vapaasti antamaan kommenttia ja kritiikkiä pelistä.

Ensimmäisen pelitestivaiheen jälkeen tein joitakin muutoksia sääntöihin. Muutama näistä muutoksista oli sellaisia, joita olin jo ennen testipeliä ajatellut, mutta testauksen aikana löytyi myös muutakin muutettavaa (Kuva 1). Jo tässä vaiheessa ymmärsin testauksen tärkeyden. Suurin muutos oli, että poistin pelistä

kokonaan erään kortti kategorian, jota kutsuin keräilyesinekortteiksi. Tämä poisti pelistä kokonaan yhden kilpailuelementin, mutta mielestäni se muunsi peliä huomattavasti sulavammaksi. Tämä on tärkeä huomio siitä, että pitää uskaltaa poistaa suuriakin kokonaisuuksia joita on ehkä pitänyt todella hyvinä, jos kuitenkin huomaa että ilman niitä peli on parempi. Pyörittelin myös tässä vaiheessa ajatusta, että keräilyesineet olisivat hyvä teema pelin lisäosalle, jos joskus sellaisen tekisin. Toinen suuri muutos oli suoraan tapahtumakortteihin reagoivien toimintojen muuttaminen. Alun perin olin suunnitellut, että saadakseen hyötyä joistakin korteista, olisi pelaajien valittava erityinen toiminto tehdäkseen sen. Jos useampi pelaaja valitsisi kyseisen toiminnon samalle kortille, pelaajat kilpailisivat huutokaupanomaisesti kortin hyödystä. Testauksen aikana kuitenkin huomasin, että usein tällaiset kortit menivät vain ohi, koska pelaajien täytyi tehdä muita toimintoja. Niinpä päätin poistaa niistä korteista erillisen toiminnon ja muuttaa ne automaattisiksi kilpailuelementeiksi. Koin, että tämä toi vauhdikkuutta ja mielenkiintoa peliin ja lisäjännitettä pelaajien välille.



Kuva 1. Pelitestauskuva.

Toisessa testivaiheessa arvioin muuttamieni sääntöjen toimivuutta, kuten aina seuraavissa testivaiheissa. Saamieni palautteiden pohjalta pystyin päättämään olivatko muutokset tehty oikeaan suuntaan. Toisen vaiheen testausten aikana pystyin paremmin keskittymään mekaniikan yksityiskohtiin, siinä missä ensimmäisen vaiheen aikana tarkkailussa olivat olleet suuremmat kokonaisuudet. Tarkoitan, että ensimmäisen vaiheen jälkeen poistin pelistä kokonaan yhden korttikategorian ja samalla pistekategorian, niin nyt tarkastelin tarkemmin jäljelle jääneitä kategorioita. Koska suurempia ongelmia ei enää ollut, tulivat pienemmät huomioitua paremmin ja pääsin hiomaan epätasapainoa, joita joissain toiminnoissa oli. Kuten tapahtumakorteista saatavan hyödyn määrä, hahmojen kyvyt ja ominaisuudet sekä eri toimintojen hinnat.

Kolmannessa testivaiheessa peli oli mekaniikaltaan ja säännöiltään jo oikein sujuvaa (Kuva 2). Testivaiheen jälkeiset toimenpiteet olivat lähinnä pieniä hienosäätöjä. Myös sääntöjen ja pelissä käytettävien listojen lukemiseen kiinnitettiin erityistä huomiota. Kuinka niistä saataisiin helpommin ymmärrettäviä? Niissä, kuten monissa muissakin pelin elementeissä infograafiset elementit ovat tärkeitä, ettei pelaajilla mene turhan kauaa aikaa eri toimintamahdollisuuksien tarkastelussa. Pelin kestoaikaa täytyi myös tarkastella vielä tarkemmin. Vastaisuudessa aion muuttaa hiukan tapahtumapakkaan sekoitettavien, ”peli päättyy -korttien” sekoituspaikkaa jotta löydän pelille sopivan kestoajan. Kierroksen kesto aika on melko nopea ja olen siihen tyytyväinen. Kierroksen kesto aika tietenkin voi vaihdella kierroksesta toiseen, riippuen tapahtumakorteista ja siitä, kuinka vaikeita päätöksiä pelaajien on tehtävä kierroksen aikana. On tärkeää löytää keino, joka edesauttaisi pelaajia suunnittelemaan seuraavaa vuoroaan. Aina tämä ei tietenkään ole mahdollista, sillä välillä pelissä täytyy kyetä reagoimaan toisten pelaajien toimintaan, eli olla interaktiivinen.



Kuva 2. Pelitestauskuva.

Pelitestaukset jatkuvat edelleen ja aion viedä niitä mahdollisimman pitkälle. Vaikka peli toimii jouhevasti, ja siitä on löytynyt suurimmat porsaanreiät ja säännöt ovat vakiintuneet, niin aina on mahdollista, että jotain outoa löytyy. Siksi jatkan testauksia siihen asti, että julistan pelin valmiiksi.

Nyt alkaa ns. sokeantestauksen aika. Tämä tarkoittaa sitä, että tarjoan pelin pelattavaksi ihmisille, jotka eivät ole ennen sitä pelanneet. Näiden tulee itsenäisesti lukea säännöt ja pelattava peliä, jonka jälkeen käydään palautekeskustelu sääntöjen ymmärrettävyydestä ja pelin yleisestä toiminnasta.

4 VISUAALINEN ILME

4.1 Pelin yleisilme

Eräs tärkeä seikka kokonaisuuden kannalta on, että pelin visuaalinen ilme tulee olemaan yhteensopiva pelin teeman kanssa. Vaikka opinnäytetyöni tavoitteena ei ollut luoda valmista visuaalista ilmettä, koin tärkeäksi, että käyn sitä läpi mahdollisimman paljon. Visuaalinen ilme on kuitenkin se joka antaa käyttäjälle ensikosketuksessa vahvimmat mielikuvat. Ajatellen lautapelejä yleisesti, jos pelipakkaus on visuaalisesti miellyttävän ja mielenkiintoisen näköinen on todennäköisempää, että harrastaja poimii sen hyllyltä. Sitten jos kannen kuva ja pak-

kauksen takana oleva esittely luovat tarpeeksi mielenkiintoisen yhtälön, on paukkausta tutkiva henkilö mahdollinen asiakas. Kuitenkin sisällön on vastattava sitä, mitä kansi lupaa. Kuvauksen on oltava totuudenmukainen, vaikka se yleensä onkin kovin lyhyt. Myös visuaalisen ilmeen on jatkuttava kannesta pelin komponentteihin.

4.2 Lähtökohdat

Lähtökohta visuaaliseen ilmeeseen minulla oli heti alkuvaiheessa renessanssiajan maalaustaiteessa. En kuitenkaan ajatellut hakevani täysin samanlaisia kuvia, mutta niiden teeman ja värimaailman halusin valjastaa. Koska pelin teeman täytyy olla yhteneväinen sen visuaalisen ilmeen kanssa, tämä oli tietysti itsestäänselvyys. Koska kyseessä on lautapelin visuaalisen ilmeen suunnittelu, on kyseessä osittain myös infograafinen työ, sillä kaikkien komponenttien tulee pystyä viestimään käyttäjälleen tietoa. Visuaalisen ilmeen suunnitteluun ja varsinkin toteutukseen otin avukseni Janne Puhakan, joka toimii kuvataiteilijana ja jolla on jo työkokemusta kuvittamisesta. Hänen olisi myös tarkoitus tehdä pelin varsinainen kuvittaminen, ainakin osittain. Visuaalisen ilmeen suunnittelu jatkuu ja toteutus tapahtuu opinnäytetyöni jälkeen. Saavutin kuitenkin tavoitteeni ja sain tehdyksi visuaalisen suunnitelman, jota noudattaisimme. Alla on käsitelty visuaaliseen ja graafiseen ilmeeseen liittyviä seikkoja joiden parissa painin. Ne on käyty läpi lyhyesti, vaikka jokaisesta voisi kirjoittaa vaikka oman kokonaisen tutkielmansa.

4.3 Värimaailma ja layout

Kaikkien pelin komponenteissa käytettävien värien täytyy olla sopivia toisiinsa nähden. Niiden pitäisi ainakin jossain määrin edustaa renessanssiaikaa. Tahdoin pääosin käyttää maanläheisiä värejä, jotka olisivat harmonisia ja rauhallisia. Näin yleinen väriteema ei pomppaisi häiritsevästi silmille. Tämä on tärkeää, sillä pelissä on muutamia niin sanotusti koodivärejä, jotka merkkäävät tietyn tyyppisiä asioita. Varsinkin tapahtumakorteissa tämä on erittäin tärkeää, sillä niissä väreillä on myös informatiivinen tehtävä. Tietysti myös lautojen ja pakkausten värien täytyy olla yhteensopivia muiden värien kanssa. Otin lukuisia

testiprinttejä eri väreillä ja sävyillä, varsinkin tapahtumakorteista. Konkreettista tuotetta tehtäessä kannattaa aina pitää mielessä, että tietokoneen ruudulla värit voivat näyttää hyvin erilaisilta, kuin tulostamisen jälkeen. Näytöt ja tulostimet tulisi aina muistaa kalibroida ajoittain.

Tapahtumakorttien ja pakkauksen layout suunnitelma on tietysti myös tärkeää. Pakkauksen täytyy olla myyvä ja informatiivinen. Korttien täytyy olla selkeitä ja edustaa pelin tyyliä. Korttien layout varsinkin oli haastavaa suunnitella. Kortteihin kun täytyy mahtua usein paljon tietoa, mutta vastapainona niiden täytyy olla myös viihdyttäviä. Layouttiin vaikuttaa tietysti kaikki väreistä typografiaan, mutta jo pelkässä elementtien asettelussa, eli sommitelmassa oli runsaasti mietittävää. Kuvia layout suunnitelmista liitteissä.

4.4 Typografia

Typografian merkitys on myös suuri. Pelin nimi lukee pakkauksessa isolla ja sen typografian täytyy olla houkutteleva, sekä ilmentää pelin teemaa. Renesanssiaikaan kirjoitus oli kevyttä ja ilmavaa, joten pyrkimyksenäni on löytää siihen sopiva fontti. Myös luettavuus on tärkeää. Pelissä olevissa korteissa on joissain paljon tekstiä ja niiden täytyy olla helposti luettavia. Mutta sääntötekstikään eivät saa sotia pelin teemaa vastaan. Korttivedoksia tehdessäni käytin lukuisia eri fontteja nähdäkseni kuinka ne toimivat kokonsa ja luettavuutensa puolesta. Tein myös testi tulosteita säännöistä ja tarkastelin fonttien luettavuutta pidempänä tekstinä. Kuitenkin tarkoitukseni on löytää korkeintaan pari eri fonttia, joita käyttää. Kuten Loiri ja Juholin kuvasivat:

”Typografian laadinnan tärkein asia on kirjaintyyppin valinta. Paras lopputulos syntyy yleensä silloin, kun käytetään vain muutamaa kirjaintyyppiä.” (Loiri & Juholin 2006, 34.)

Olen tästä samaa mieltä, sillä näin kirjoitus on enemmän yhdenmukaista ja selkeämpää.

4.5 Kuvitus ja symbolit

Pelissä on kuvitusta kaupunki- sekä pelaajien laudoissa, mutta suurin osa kuvituksesta tulee olemaan tapahtumakorteissa. Laudoissa olevat kuvitukset tulevat olemaan hillittyjä tunnelmaa luovia elementtejä, jotka eivät häiritse pelattavuutta. Korteissa olevat kuvat tulevat omalta osaltaan, ainakin osittain hallitsemaan korttia, koska kuvien sijoituspaikka on kortin keskellä ja yläreunassa. Tämä on tietenkin tarkoituksenmukaista, koska tapahtumakortit ovat täydellinen elementti tuoda esille pelin teemaa. Korttien kuvitus ei tietenkään saa sotia kortin muiden elementtien kanssa. Kuvan tulee edustaa varsinkin kortin nimeä eli kyseessä olevaa tapahtumaa. Jos siihen saa vangittua jotain itse sääntöjä mukailevaa niin aina parempi. Varsinainen kuvitus tapahtuu myöhemmin, ei tämän opinnäytetyö projektin aikana.

Eräs mielenkiintoinen osa-alue pelin visuaalisen ilmeen suunnittelussa oli sen sisältämien informatiivisten symbolien suunnittelu. Esimerkiksi tapahtumakortteja on useita eri tyyppisiä, joista osa liittyy suoraan yhteen pelissä kerättäviin valan luokkiin. Näille jokaiselle on omat symbolinsa tai ikoninsa. Näiden merkkien avulla eri kortit on mahdollista erottaa toisistaan. Toki myös värit erottavat kortit toisistaan, mutta koen, että uniikeilla symboleilla on myös oma paikkansa. Niiden on tarkoitus luoda miellyttävä yksityiskohta peliin sekä auttaa pelaajaa tunnistamaan asioita. Kuvia symboleista liitteissä.

4.6 Protomalli

Tein protomalleja pelin komponenteista. Protomallit ovat erittäin tärkeässä asemassa pelitestauksessa, sillä siinä havaitsee konkreettisesti minkälaiset komponentit toimivat. Kortit ovat printtejä, jotka sitten laitoin suojamuoveihin pahvisten korttien päälle. Näin sain helposti aikaan pakan, jota pystyi sekoittamaan ja käyttämään pelitestauksessa. Laudoista tein myös printtejä, usean paksuisille papereille. Lopuksi valmistin myös perinteisen tyyllisen pelilaudan pahvista. Tein taitettavan pahvilaudan, johon liimasin printin päälle. Pelissä käytettävät rakennuslaatat, sekä liiketila laatat tein aluksi käsin pahvista ja kirjoitin

itse niihin tarvittavat tekstit. Myöhemmin tein nämä tietokoneella ja otin niistä printit paksulle paperille.

Pelissä on useita tuotteita, joiden merkit tein puisista napeista, jotka värjäsin eri värein. Myöhemmin ostin pelikomponenttien valmistajalta puisia sylinterinappuloita tuotemerkeiksi. Samalla lailla värjäsin puisia merkkejä käytettäväksi valtapisteiden merkkeinä. Ensimmäisissä pelitestauksissa valtapisteitä laskettiin pelkästään paperille, mutta konkreettisilla merkeillä pystyy paremmin havainnoimaan kuinka niiden kerääminen sujuu ja kuinka ne vaikuttavat peliin. Tein myös mittarilaskurin, jolla merkata valtapisteitä. En kuitenkaan usko käyttäväni sellaista systeemiä lopullisessa pelissä, sillä tuollaisen laskurin valmistaminen voisi olla huomattavasti kalliimpaa, kuin pahvisten pelimerkkien joita olen suunnitellut lopulliseen tuotteeseen.

Tein myös pelilleni pakkauksen. Se on kooltaan oikean kokoinen ja se on tehty pahvista kuten markkinoillakin olevat lautapelilaatikot. Sen myötä minulla on täydellinen protopeli valmiina ja on miellyttävää ottaa pelipakkaus esiin, kun peliä testataan. Pelissäni on tietenkin myös rahoja, mutta näitä en itse tehnyt vaan otin tarvittavat kolikkomerkit toisesta jo olemassa olevasta pelistä. Tämä on hyvä esimerkki siitä, että vaikka suunnittelee omaa peliään, niin voi pelitestaussessa ja protomallissa käyttää monia olemassa olevia komponentteja. Kaikkea ei tarvitse tehdä itse alusta asti. Kuvia protomalleista liitteissä.

4.7 Visuaalinen suunnitelma

Tässä suunnitelman pohja, jota visuaalisen ilmeessä tullaan käyttämään. Kuvia liitteissä.

Kortit:

koko: 63mm*88mm

värit: vihreä, sininen, keltainen, purppura, punainen ja harmaa. Sävyt maanläheisiä, jotka erottuvat helposti toisistaan. Reunat mustia.

Asettelu: Otsikko yläreunaan, jonka oikealle puolelle tarvittava symboli (lukusuunta). Kuva otsikon alle, omaan kehykseen. Sääntöteksti kuvan alle, omaan kehykseen.

Kaupunki lauta:

Elementit: Toriruudut ja symbolit tuotteista. Liiketilöjen paikat, värikoodattu (kupari, hopea, kulta). Tapahtumakorttien paikat (kierroksen, pysyy pelissä). Mahdollisuuksien mukaan sääntö infoa reunoille.

Kuvitus: Kaupunki kuvaa yläpuolelta, vesileima tyyliin.

Pelaaja lauta:

Elementtien asettelu: Kauppias suvun nimi, paikat rahoille ja vaikutusvaltamerkeille vasempaan yläkulmaan. Alue kiltakorteille, palkattaville henkilöille ym. ylälaidan keskelle. Toimivan hahmon paikka oikeaan yläkulmaan. (Lukusuunta). Rakennusten paikat vasemmasta alakulmasta lähtien. Vuoron rakenne info-laatikko oikeaan ala nurkkaan.

Kuvitus: Kaupunki kuvaa yläpuolelta, vesileima tyyliin.

Symbolit:

Värit: Johdettu tapahtumakorteista (vihreä, sininen, keltainen, purppura, punainen, harmaa). Kirkkaampia, huomiota herättävämpiä.

Kuvat: Infograafiset, yksinkertaiset ja selkeät. Täytyy toimia pieninä symboleina tekstin lomassa korteissa ja sääntökirjassa.

Pelimerkit:

Materiaali: Tuotemerkit puuta, vaikutusvaltapistemerkki, kolikot, liiketilat ja rakennukset pahvia.

Kuvat: Käytetään samoja symboleita kuin muissakin elementeissä.

5 VALMISTUS JA MARKKINOINTISUUNNITELMA

5.1 Tuotteen valmistaminen ja hinnoittelu

Koska tavoitteenani on tehdä valmis tuote, olen kartoittanut keinoja sen toteuttamiseen. Tämä siis lähinnä tarkoittaa itse pelin komponenttien valmistamista. Säännöt ovat asia erikseen, mutta peliin tarvitaan paljon muutakin. On lautaa, kortteja ja merkkejä, jotka täytyy valmistaa. Olen ollut yhteyksissä lukuisten painotalojen kanssa ja kartoittanut näiden mahdollisuuksia valmistaa peliin tarvittavia komponentteja. Suurimmaksi ongelmaksi havaitsin pelilaudan ja tiettyjen muotoon leikattavien merkkien valmistamisen. Suomessa monet perinteisemmät painotalot eivät omista kalustoa, jolla nämä voisi valmistaa. Korttien, sääntölehden ja pakkauksen valmistamisessa ei ole ongelmia, mutta ne ovat erittäin kalliita. Tietenkin mitä suurempia eriä tilaisi valmistajalta, tätä halvemmaksi osat tulisivat. Mutta silti saamani tarjoukset Suomesta olivat edelleen liian kalliita, jotta pelin tekeminen olisi taloudellisesti kannattavaa. Ulkomailta sain huomattavasti järkevämmät tarjoukset, joiden pohjalta tuotteen teettäminen olisi taloudellisesti kannattavaa, jopa rahtauksen jälkeen. Tämä tietenkin on hiukan valittavaa, jos haluaisi suosia kotimaisia valmistajia.

Kun ajatellaan lautapeliä hintaa kuluttajalle, niin voisi sanoa että 50- 60 euroa on pelilleni normaali hinta. Tämän perustelen sillä, mitä vastaavan sisältömäärän omaavat pelit maksavat tänä päivänä. Jotta tuotteesta saataisiin kannattava, on ajateltava todella tarkkaan sitä kuinka paljon sen valmistamiseen menee rahaa. Kuluissa pitää ottaa huomioon pelin komponenttien valmistaminen, mutta myös toimitukset, sekä muut muuttuvat kustannukset. Olenkin laskenut, että minun täytyisi päästä noin 15 euron valmistushintaan yhdelle pelille. Tällöin voisin myydä sitä jälleenmyyjälle reilun 20 euron hintaan. Tällöin pääsisin itse 40 – 50 %:n myyntikatteeseen ja jälleenmyyjä saisi oman katteensa. Tilanne on tietysti toinen, jos pääsisin myymään tuotetta suoraan kuluttajalle. Nämä ovat tietenkin vain alustavia laskelmia.

5.2 Markkinointi

Markkinointia ajatellessa pitää tietää tuotteen kohderyhmä. Merchants Prestige on tarkoitettu kaikille lautapelaajille, niin aktiiviharrastajille kuin myös satunnaisemmin pelaaville. Ikähaarukka on laaja 13 ikävuodesta lähtien. Kuitenkin ajatelen, että pelini puhuttelee eniten 20 – 40 vuotiaita, jotka harrastavat pelaamista säännöllisemmin. Markkinointia tehdään jo pelin valmistusvaiheessa. Pyrkimyksenä on tehdä pelille omat Facebook- sivut ja omat verkkosivut olisivat myös paikallaan. Näiden lisäksi markkinoinnin on hyvä tapahtua foorumeilla, jossa harrastajat ovat. Boardgamegeek.com, boardgamedesignforum.com ja lautapeliseura.fi ovat hyviä esimerkkejä, joiden kautta pelinsä voi tuoda esille.

Myös erilaiset tapahtumat ovat erinomaisia paikkoja markkinoida tuotettaan. On erilaisia messuja, joihin voi osallistua. Mutta mahdollisia ovat myös eri conventionit, eli conit, joissa harrastajat vierailevat. Esimerkiksi Ropecon on erittäin hyvä esimerkki tapahtumasta, jossa pääsee suoraan kohderyhmälle esittelemään peliä ja parhaassa tapauksessa myös myymään. Ropecon on vapaaehtoisvoimin vuosittain järjestettävä pelifestivaali. Ropeconissa pelataan useita pelejä, lisäksi siellä on lukuisia luentoja ja puheohjelmia pelaamiseen liittyen.

Monet näistä keinoista mahdollistavat myös kansainvälisen markkinoinnin. Foorumit, sosiaalinen media, verkkosivut, sekä jotkin tapahtumat ovat jo itsessään kansainvälisiä. Suoramarkkinointia jälleenmyyjille ei myöskään pidä unohtaa. Useille yrityksille voi tarjota omaa tuotettaan myytäväksi.

5.3 Rahoittaminen

Tuotteen valmiiksi vieminen tarvitsee tietenkin pääomaa. Olen miettinyt keinoja rahoittaa Merchants Prestigen valmistuksen. Yksi keino olisi löytää sponsoreita, jotka rahoittaisivat pelin valmistamisen. Henkilökohtaisesti en vain näe tätä keinoa kovinkaan realistisena. Yksi keino saada peli markkinoille olisi tietysti idean myyminen eteenpäin tai muuten hankkia kustantaja. Tämä on mielestäni varteenotettava vaihtoehto.

Mutta eniten haluaisin kokeilla joukkorahoitusta. Se on nykypäivää ja moni ihminen tietää mistä puhutaan, jos puhutaan kickstarterista. Suomessa Kickstarter ei ole mahdollista, ainakaan vielä. Joka on hyvin valitettavaa. Mutta meillä on ainakin Mesenaatti, johon olen tutustunut. Näen kuitenkin, että jos haluaa joukkorahoituksen toimivan, on peliä markkinoitava hyvin jo sen valmistusvaiheessa. Silloin ihmiset pääsevät jo sisälle peliin ja jos ovat siitä kiinnostuneita, niin osallistuvat herkemmin rahoitukseen.

6 PROJEKTIN JATKO

Lautapeliprojekti jatkuu vielä tämän opinnäytetyön jälkeenkin. Opinnäytetyöhön minulla oli tietyt tavoitteet ja saavutin ne. Mutta mielessäni oli koko ajan viedä lautapelini aina loppuun saakka eli valmiiksi tuotteeksi. Opinnäytetyön aikana tämä ei tullut onnistumaan, sillä kokonaisuudessaan tämä lautapeliprojekti on niin valtava ja opinnäytetyö prosessina on kuitenkin rajoittunut pienemmäksi.

Työstäessäni projektia kuulin Draft rahoituksesta, joka on kehitysapurahoitus uudelle tuotteelle tai yritysidealalle. No minullahan oli uusi tuote, joten päätin hakea kehitysapurahaa. Vaatimuksena rahoituksen saamiseksi oli, että hakijan täytyisi olla tiimi jossa olisi vähintään kaksi henkeä. Siinä ei ollut ongelmaa, sillä pyysin ystäväni Janne Puhakan mukaan projektiin, kuvittajan rooliin. Haimme apurahaa, ja saimme 1500 euroa, joka oli oikein iloinen ja tervetullut uutinen. Tämän apurahan avulla aioin viedä lautapelini mahdollisimman pitkälle. Apuraha auttaa huomattavasti tuotekehityksessä koska materiaalit, proto ja varsinkin nollasarja mahdollistuvat. Nyt olemme Draft- hankkeessa nimellä DTD Design, joka on siis myös oma ”nimimerkki”.

Tietenkin lopullinen tavoite on saada aikaan valmis tuote, joka sitten pääsisi markkinoille. Todella hienoa olisi itse tuottaa ja valmistaa peli. Tähän tarvittaisiin sitten sitä rahoitusta, kuten aikaisemmin mainitsemani joukkorahoitus. Toisaalta jos saisin myytyä ideani jollekin valmistajalle, niin olisin oikein tyytyväinen silloinkin. Kävi miten kävi, haluan saada oman pelini edes jossain määrin esille. Tämä on itselleni tärkeää siksi, että minulla on jo seuraavia ideoita uusiksi pe-

leiksi ja haluaisin päästä toteuttamaan niitäkin. Jos saan ensimmäisen pelini eteenpäin, olisi se täydellinen ponnahduslauta muille peleilleni ja mahdolliselle uralle.

7 POHDINTA

Nyt kun projekti on opinnäytetyöni osalta valmis, on mielenkiintoista ajatella kuinka kauan oikeasti tähän projektiin on mennyt aikaa ja kuinka paljon asioita siihen on mahtunut. Tietysti projektini jatkuu vielä ja edessä on edelleen paljon työtä, mutta se muuttaa hiukan luonnettaan kun täytyy keskittyä markkinointiin ja muuhun sellaiseen.

Kuvamateriaalia ja protoja on kertynyt paljon, mutta niiden parissa työskentely jatkuu edelleen ja yhä kiivaammin. Ne ovat kuitenkin vielä pääsääntöisesti suunnitelmia ja lopulliset työt ovat vasta valmistumassa. Olen kuitenkin tyytyväinen, etten edes ajatellut asettaa tavoitteekseni kuvitusten ynnä muiden tekoa valmiiksi, sillä ne vievät aikaa vähintään yhtä paljon kuin muu tähänastinen projekti.

Tärkeintä minulle on tässä projektissa ollut päästä toteuttamaan itseäni ja tehdä sitä mitä haluan. Kuitenkin yhtenä haaveenani on lautapelisuunnittelijan ura, ainakin osittain. Eihän se hyvälle leiville lyövä ura ole, mutta tekisinpähän ainakin mistä pitäisin. Ja tuottaisin samalla iloa muille. Se kuinka omat ideat ovat saaneet muutkin ihmiset innostumaan ja kiinnostumaan aiheestani on ollut erittäin voimias antavaa. Varsinkin kun projektini sai Draft kehitysapurahan, oli se mieltä nostattavaa, että ehkäpä tällä oikeasti on tulevaisuus.

Projektin aikana olen myös oppinut valtavasti. En pelkästään pelisuunnittelusta, vaan myös hinnoittelusta ja materiaalien hinnoista. Se tieto on erittäin tärkeää, varsinkin jos joskus aikoo edes jossain määrin osallistua yritysmailmaan. Myös eri valmistajien kanssa yhteydessä oleminen on ollut mielenkiintoista. Aina on hyvä kehittää omaa kommunikaatiotaan eri ihmisten kanssa, oli kyse sitten bisneksistä tai jostain muusta.

Olen myös mielissäni siitä, että tämän projektin myötä sain laajennettua omaa yleissivistystäni historian suhteen. Kaikki ne tunnit, jotka vietin lähdemateriaalin parissa myöhäiskeskiaikaan ja renessanssiin liittyen olivat erittäin mielenkiintoisia. Tällaisessa projektissa aiheen ja teeman taustoihin tutustuminen on mielestäni erittäin tärkeää. Se antaa juuri sitä haettua fiilistä, sekä tuo uskottavuutta.

Kun ajattelee sitä, että olen teollisen muotoilun opiskelija ja aiheenani on kuitenkin lautapelisuunnittelu, niin kuinka ne liittyvät toisiinsa. Olen aina mieltänyt muotoilun kaikeksi siksi, missä suunnitellaan jotain. Perinteisestihän useimmille tulee mieleen tuotesuunnittelu, mutta graafinen suunnittelu ja palvelumuotoilu sekä moni muu kuuluu myös muotoilu nimikkeen alle. Siksi en näe itse outona, että teen lautapelisuunnittelua. Siinä on tavoitteena valmistaa tuote, jossa on konkreettisia sekä graafisia elementtejä. Toki lautapelisuunnittelu on myös oma alueensa, sillä sääntöjen tekeminen on vain vaivoin ymmärrettävissä muotoilijan tehtäväksi. Mutta mielestäni muotoilijan tulee osata edes hiukan kaikkea, jotta voi tarttua mihin tahansa tehtävään.

Muotoilun opiskelusta on ollut minulle paljon apua tässä projektissa. Minulla on hyvä perustuntemus materiaaleista joita pelin komponenteissa käytetään. Protomallien valmistaminen on myös ollut helppoa. Lisäksi tiedot graafisesta suunnittelusta ovat auttaneet huomattavasti. Olen pystynyt hyödyntämään sitä kuinka asiat kannattaa esittää mahdollisille asiakkaille ja rahoittajille. Tuotekehitysprosessi on myös tuttua asia, ja erittäin suuressa roolissa pelisuunnittelussa. Koska koko projekti oli tietenkin yhtä suurta tuotekehitystä. Sääntöjen keksimiseen muotoilijana olemisesta ei kuitenkaan ole sen enempää hyötyä, kuin mistään muustakaan ammatista. Se vaatii mielestäni vain yleistä luovuutta ja kykyä ajatella monimutkaisiakin kokonaisuuksia objektiivisesti, yksityiskohtien kanssa ja ilman niitä. Harrastukseni ja yleinen luovuus olivat kaikkein tärkeimmät avut sääntöjen suunnittelussa, joita tämän pelin osalta tuki myös kiinnostukseni historiaan.

Yhteistyön merkitys on tullut todella vahvasti esille tämän projektin kautta. Kaikkea ei ole mitään järkeä tehdä itse ja useampi ihminen tuottaa enemmän ideoita. Siksi pyysin projektiin mukaan kuvittajan, joka on kuvataiteilija. Graafinen suunnittelija olisi myös todella hyvä lisä tiimiin. Vaikka minulla ja Puhakalla on osaamista siltäkin osa-alueelta, olisi graafisen suunnittelun ammattilainen järkevä apu vähintään konsultoitavaksi. Onneksi useat koulutoverini antoivatkin palautetta kysyttäessä. Yhteistyöstä puhuttaessa on myös pakko mainita pelitesaajat. Ilman näitä henkilöitä tuotekehitys jäisi auttamattomasti vajaaksi, eikä peliä voisi edes järkevästi tehdä. Lautapelit kun ovat mielestäni hyvin vahvasti asiakaslähtöisiä projekteja, tai ainakin kommunikaatio asiakkaiden kanssa on avain asemassa.

Lähteet

Anttila, P. 2007, Realistisen evaluaatio ja tiloksellinen kehittämistyö, Akatiimi Oy.

Historia, Pelien historia, nr.9/2008, Bonnier Publica Int.

Loiri, P. & Juholin, E. 2006, Huom! Visuaalisen viestinnän käsikirja, Gummerus.

Manninen, T. 2007, Pelisuunnittelijan käsikirja: Ideasta eteenpäin, Rajalla.

Parker, S. 1991, How Things Work, Random House, Inc.

Pelitutkimuksen vuosikirja 2010

Samara, T. 2007, Design Elements: A Gaphic Style Manual: Understanding the rules and knowing when to break them, Rockport.

Vuorela, V. 2007, Pelintekijän käsikirja, BTJ kustannus.

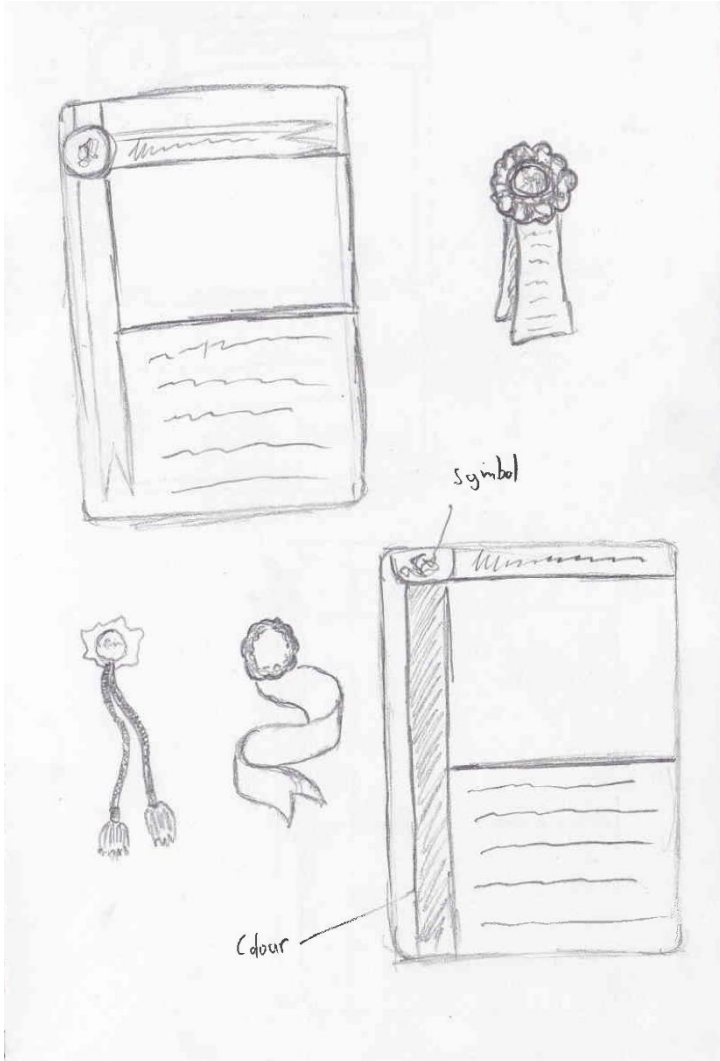
Wikipedia 2015a. <https://fi.wikipedia.org/wiki/Lautapeli> 25.5.2015

Wikipedia 2015b. https://en.wikipedia.org/wiki/Board_game 25.5.2015

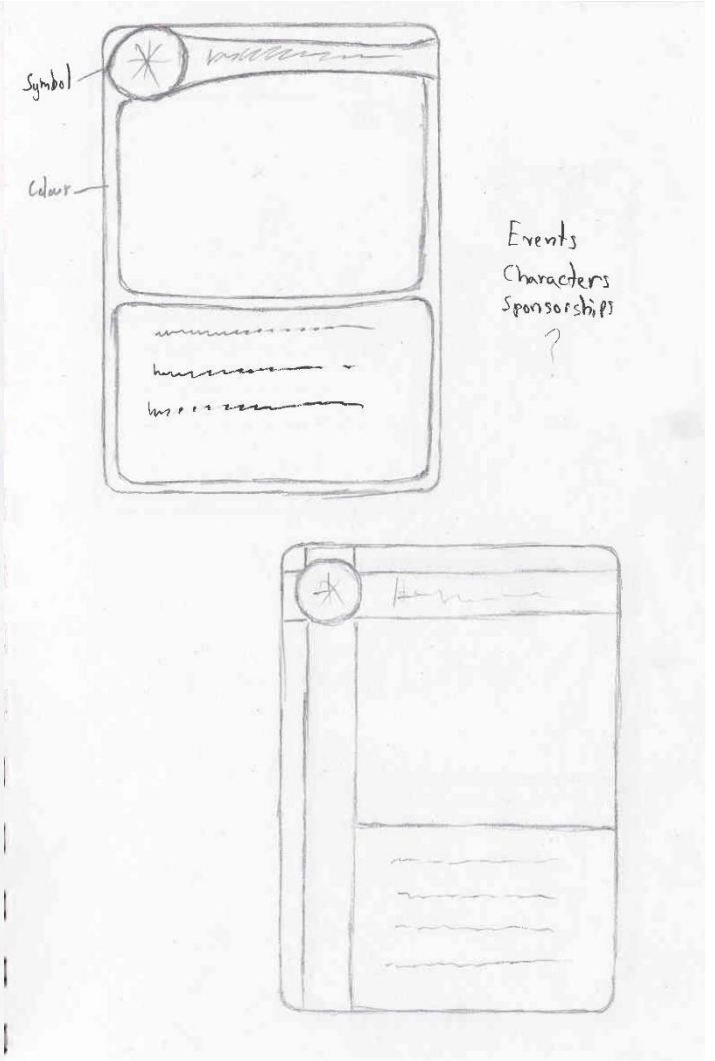
Williams, J. 1965, Leonardo Da Vinci, American Heritage Publishing Co., Inc.

Yenne, B. 1993, 100 Inventions That Shaped World History, Bluewood Books.

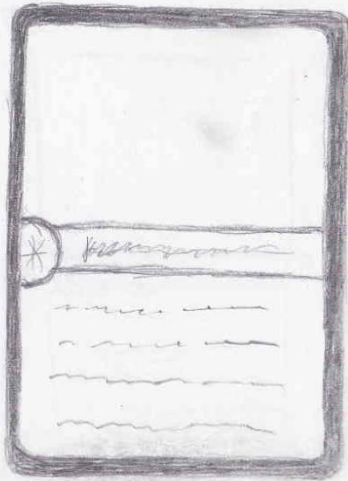
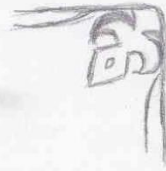
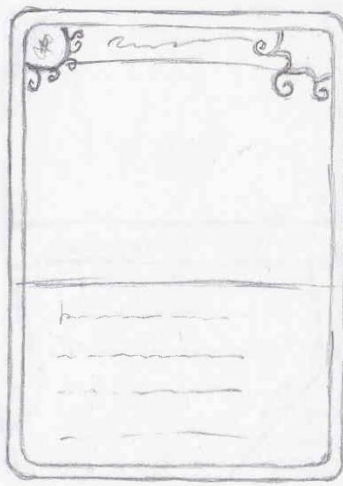
Liitteet



LIITE 1: KORTTI LAYOUT LUONNOKSIA



LIITE 2: KORTTI LAYOUT LUONNOKSIA



LIITE 3: KORTTI LAYOUT LUONNOKSIA

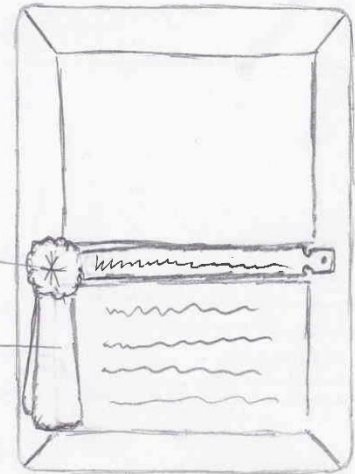


Event card

Character card

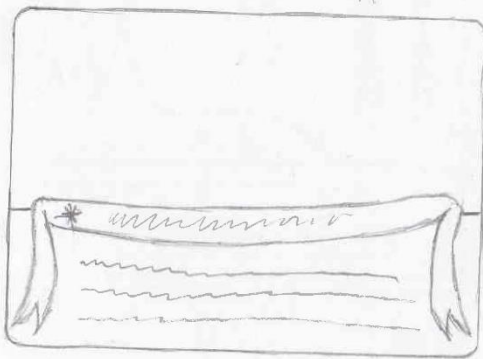
Symbol

Colour



LIITE 4: KORTTI LAYOUT LUONNOKSIA

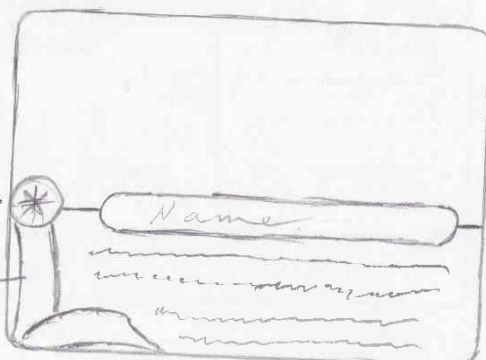
Event Card



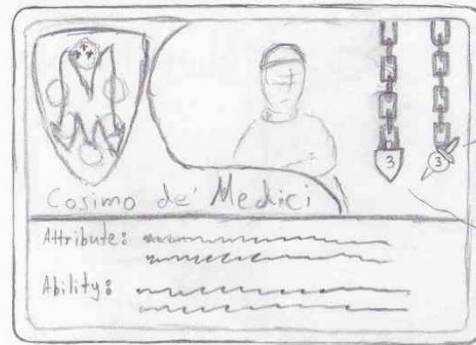
Character card

Symbol

Colour



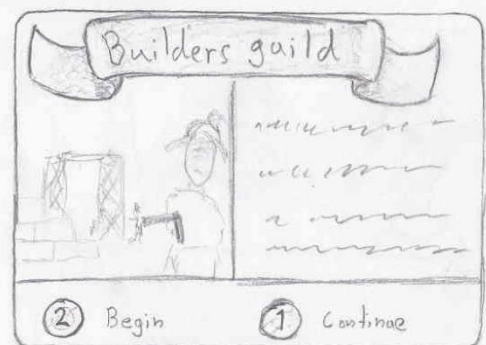
Character card



Treachery Value

Defence Value

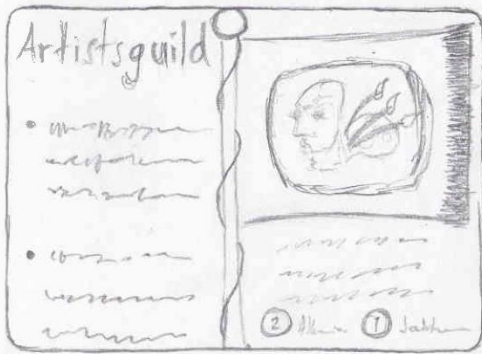
Sponsorship card



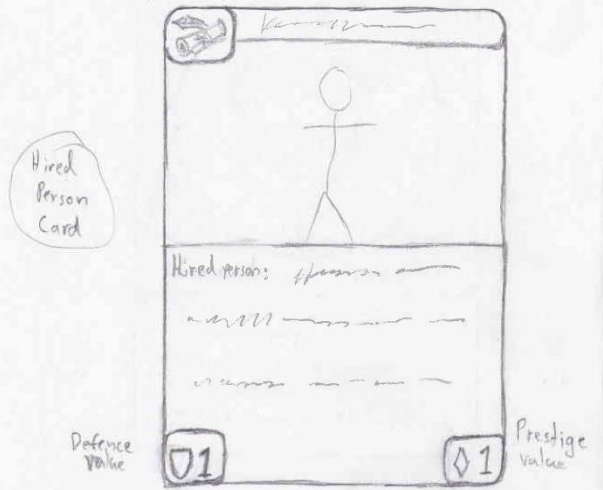
LIITE 5: KORTTI LAYOUT LUONNOKSIA

LIITE 6: KORTTI LAYOUT LUONNOKSIA

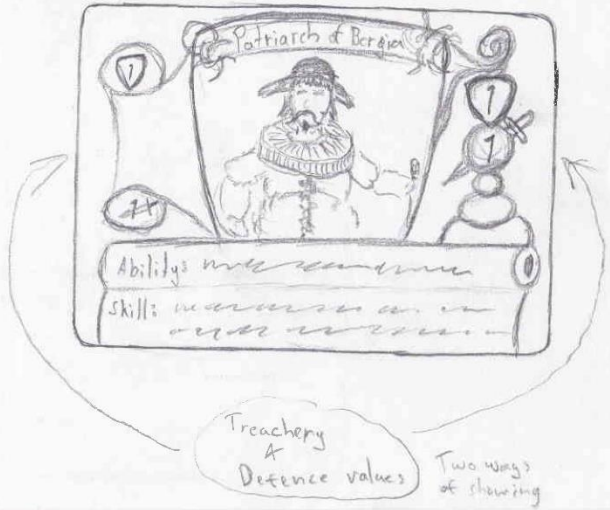
Sponsorship Card



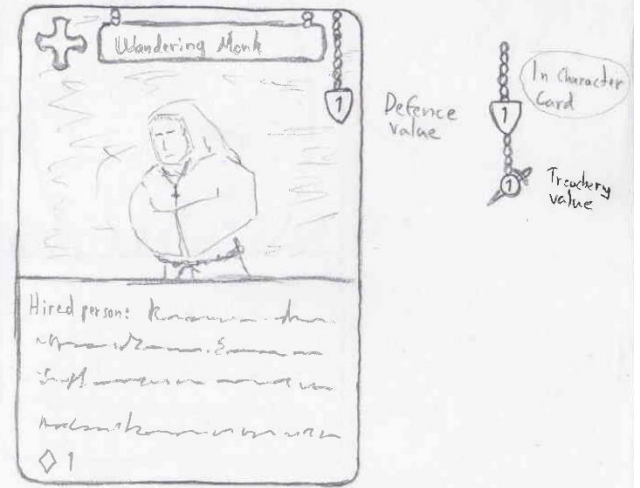
Cardtype Symbol



Character Card



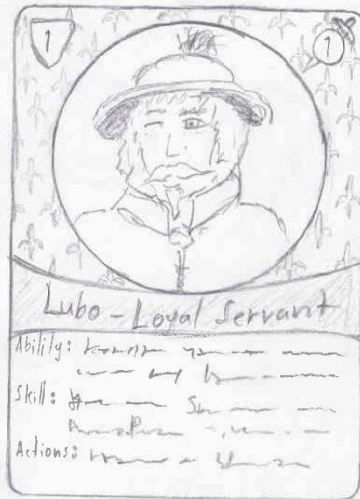
Cardtype Symbol



LIITE 7: KORTTI LAYOUT LUONNOKSIA

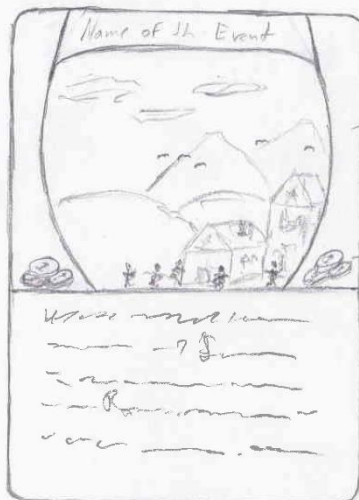
LIITE 8: KORTTI LAYOUT LUONNOKSIA

Family tapestry

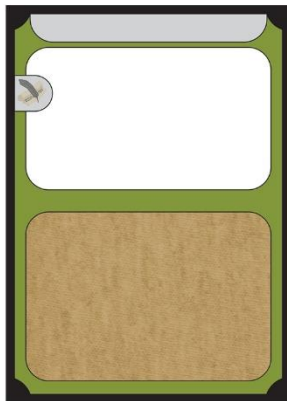
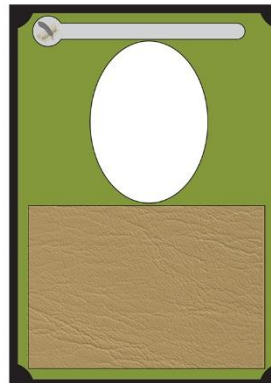
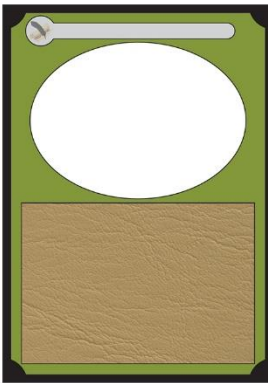
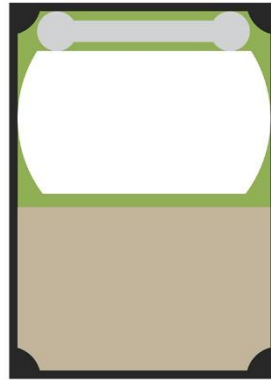
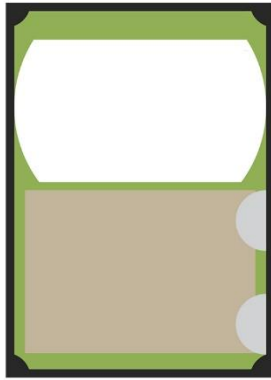
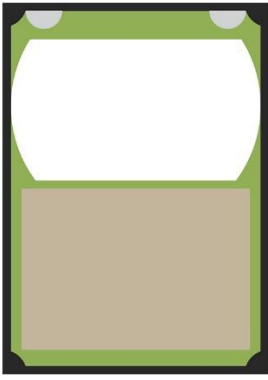


Colour

Symbol



LIITE 9: KORTTI LAYOUT LUONNOKSIA



LIITE 10: KORTTI LAYOUT HAHMOTELMIA

Kauppiain arvovalta

Pelaajat voivat käyttää vaikutusvaltapisteitä sijasta. Yksi (1) vaikutusvaltapiste vastaa yhtä (1).

Vuoron lopussa:
 Jos pelaaja ja/tai : Ansaitse kaksi (2) valitsemaasi vaikutusvaltaa.

Korrettisäisyyden kitkeminen

Rikollista toimintaa suorittaessa täytyy maksaa kaksi (2).

Jos ansaitset vaikutusvaltaa: Maksa yksi (1) tai et saa vaikutusvaltaa.

Vuoron lopussa:
 Jos pelaaja omistaa Lakituvan ja/tai Kappelin : Ansaitse (1) vaikutusvalta jokaisesta.
 Jos pelaaja : Ansaitse yksi (1) vaikutusvaltaa.

Kendettiin

+2 hahmoillesi, palkatuille henkilöillesi, liiketoillesi ja rakennuksillesi tämän kierroksen ajaksi.
 Tai
 +2 hahmoillesi tämän kierroksen ajaksi.

Luomisen iloa

Tällä kierroksella pelaajat saavat ylimääräisen toiminnon, jonka voi käyttää ostaakseen tai myydäkseen .

Vuoron lopussa:
 Jos pelaaja omistaa : Ansaitse kaksi (2) vaikutusvaltaa jokaisesta.

Talospölkien kapina

Menetä kolme (3) , jos mahdollista.

Vuoron lopussa:
 Rakennukset Metsästyskartano ja Huvila vaurioituvat, ellei pelaaja tai omista Vartiotornia .

Rutto

Sponsorisopimukset ja niiden jatkaminen maksavat yhden (1) normaalia enemmän.

Taverna ja Krouvi eivät tuota rahaa, ellei pelaaja omista Laboratoriota .

Vuoron lopussa:
 Jos pelaaja omistaa : Ansaitse yksi (1) jokaisesta.
 Jos Rutto tulee peliin kun Epidemia on pelissä, niin hahmojen kyvyt eivät toimi ja hahmojen ja palkkavien henkilöiden on yhden (1) normaalia pienempi.

Retkikunta

Vuoron lopussa:
 Jos pelaaja omistaa Laivan & Satamamakasiinin ja/tai Tallit : Ansaitse yksi (1) vaikutusvaltaa ja yksi (1) jokaisesta.
 Jos pelaaja : Ansaitse kolme (3) vaikutusvaltaa.
 Jos pelaaja : Ansaitse kolme (3) vaikutusvaltaa.
 Jos pelaaja : Ansaitse neljä (4) .

Arabi mystikke

Aina kun kierroksen tapahtumakortti on tai : +1 ja +1 vaikutusvaltaa.

Pelin päättyttyä:
 +4 vaikutusvaltaa.
 -5 vaikutusvaltaa.
 +1 Arvovalta.

2

LIITE 11: VALMIIT LAYOUTIT

(Korteissa esiintyvät kuvitukset ovat osia Rembrandt van Rijn maalauksista.)

KIRJASTO ◆ 1

Pelaaja saa yhden (1) hallinnollista valtaa.
 Pelaaja saa raatihuoneen sponsori sopimuksen, vaikka se olisi toisella pelaajalla.
 Pelaajalla täytyy olla virkatalo.

6 f 🛡️ 3

TALLIT ◆ 1

Suorittaessaan toimintoa pelaaja saa ostaa kaksi (2) tuotetta torilla.
 Lisäksi tallien rakentamisen jälkeen, saa pelaaja päättää monesko hän on vuorojärjestyksessä seuraavalla kierroksella.

8 f 🛡️ 1

KROUVI ◆ 1

+2 florinia/kierros.
 Jos pelaaja omistaa vinttilän +1 florini/kierros.
 Jos pelaaja omistaa panimon +1 florini/kierros.

12f 🛡️ 1

TAIDEPUOTI

🛡️

KORUSEPPÄ

🛡️

◆ 1

LIITE 12: RAKENNUS- JA LIIKETILA LAATTOJEN HAHMOTELMIA

MERCHANT'S PRESTIGE

🛡️

HIRED	HIRED	CHARACTER
-------	-------	-----------

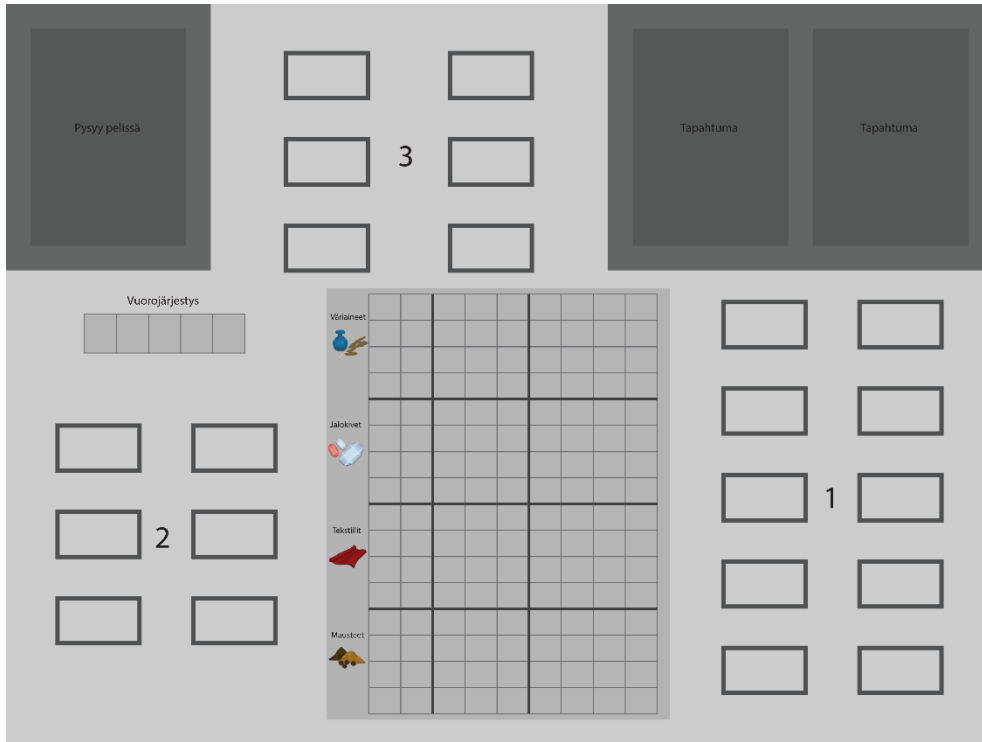
FLORIN

PRESTIGE

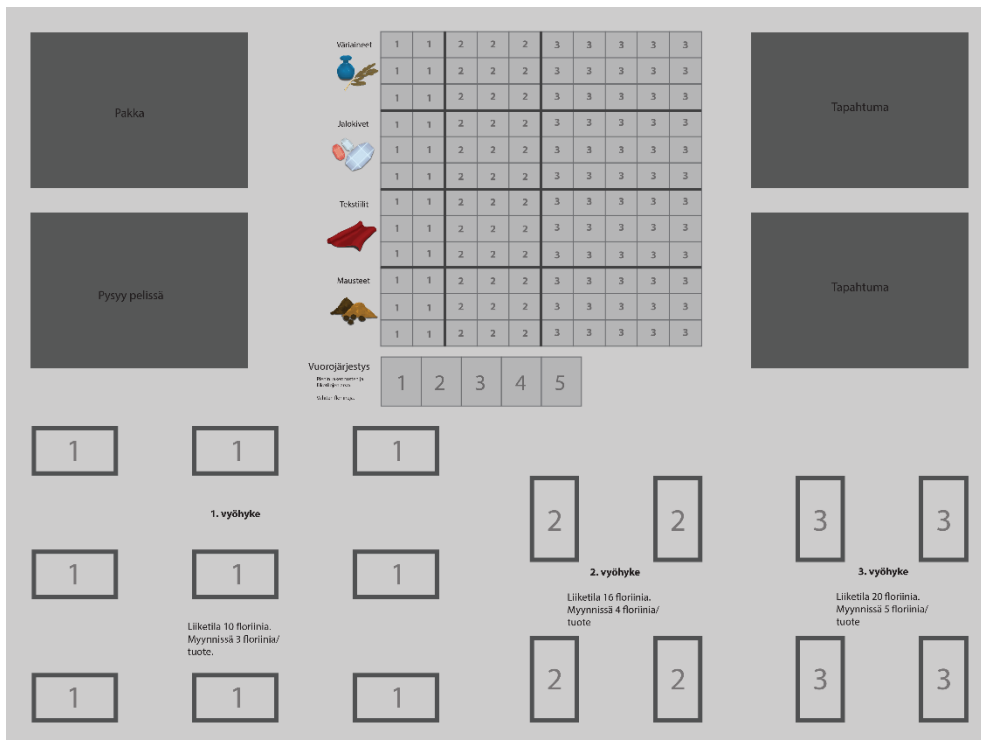
Kierros rakenne:

- 1. Aloitus toiminnot**
 - Vuorojärjestyksen tarkistaminen.
 - Rakennusten ja palkattujen henkilöiden edut.
 - Sponsoroinnin maksaminen/sopimuksen palauttaminen.
 - Haavoittuneen hahmon ja palkatun henkilön palauttaminen.
 - Tuotteita varannosta.
 - Pelaajien välinen kaupankäynti.
- 2. Tapahtumakorttien nosto**
 - Tapahtumakortit käännetään.
 - Tapahtumakortit käydään läpi.
- 3. Hahmojen valinta**
- 4. Toiminnot**
 - Myynti:** Tuotteiden myynti.
 - Ostaminen:** Liikettilan osto, Liikettilan korjaaminen, Liikettilan laajentaminen, tuotteiden osto.
 - Politiikka:** Ryhmittymän tukeminen, julkisuus kampanja.
 - Rakentaminen:** Rakennusten rakentaminen, rakennusten korjaaminen.
 - Rikollinen toiminta:** Sabotaasi, hyökkäys, ryöstö.
- 5. Kierroksen lopettaminen**
 - Tapahtumakorttien poisto.

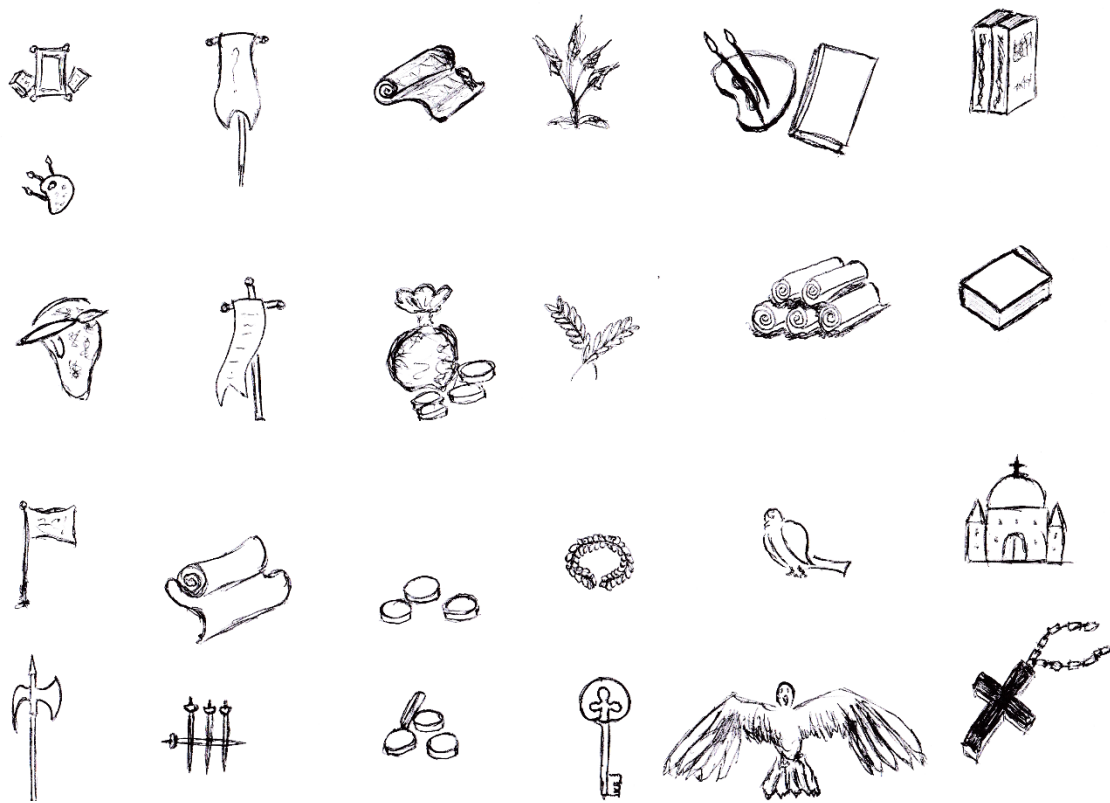
LIITE 13: PELAAJALAUTA HAHMOTELMAA



LIITE 14: KAUPUNKILAUTA HAHMOTELMAA



LIITE 15: KAUPUNKILAUTA HAHMOTELMAA



LIITE 16: SYMBOLI LUONNOKSIA



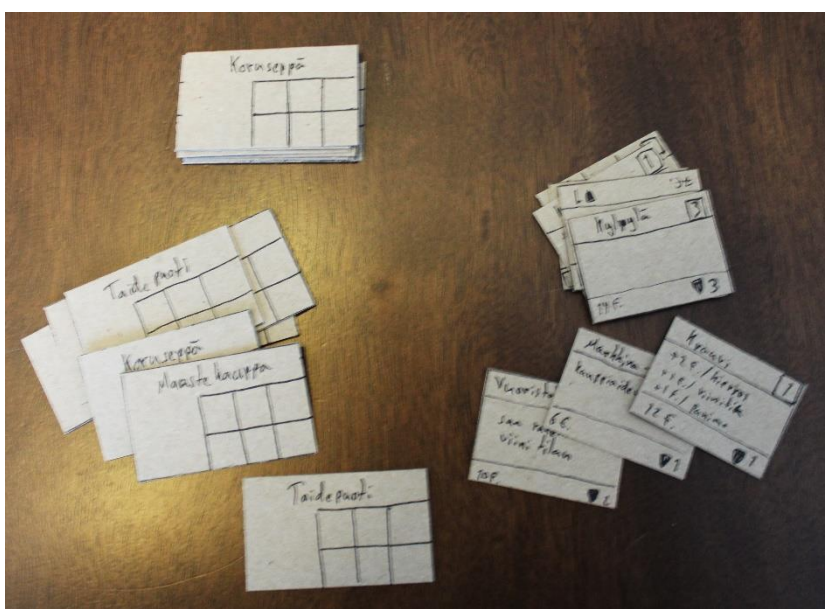
LIITE 17: SYMBOLI HAHMOTELMIA



LIITE 18: VALMIITA SYMBOLEJA



LIITE 19: ENSIMMÄISET PELITESTIT, ENSIMMÄISILLÄ PROTOMALLEILLA



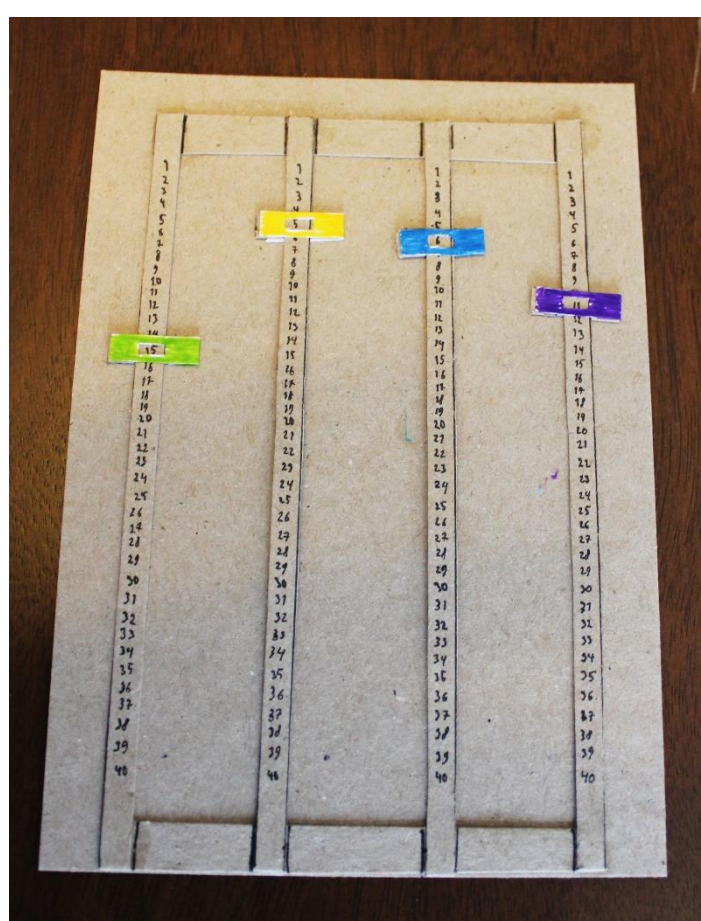
LIITE 20: ENSIMMÄISET RAKENNUS- JA LIIKETILALAATTA PROTOMALLIT



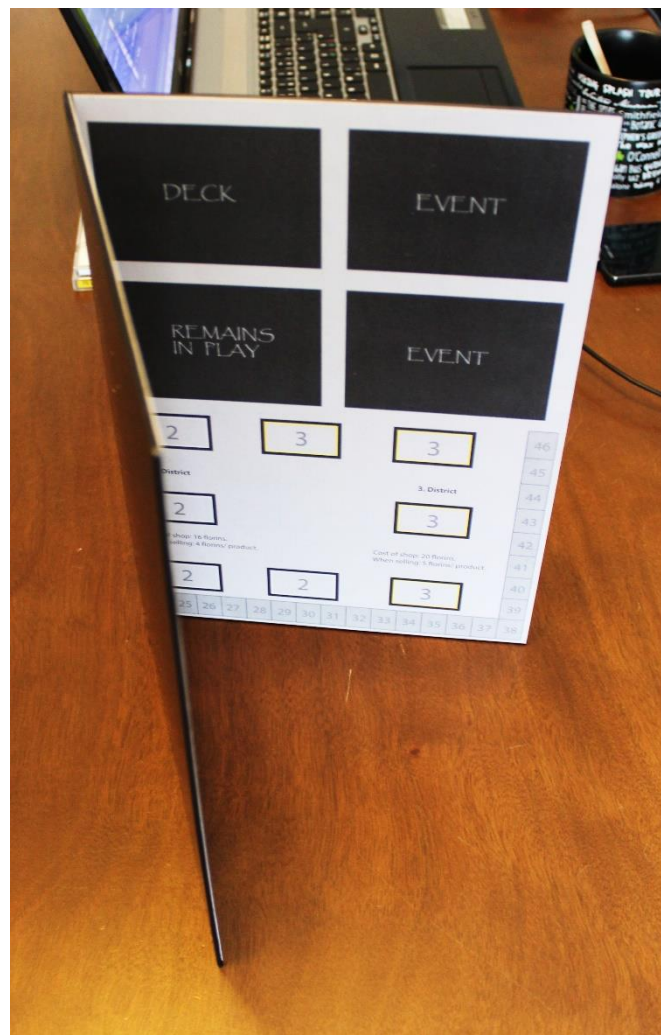
LIITE 21: TOISET RAKENNUS- JA LIIKETILALAATTA PROTOMALLIT



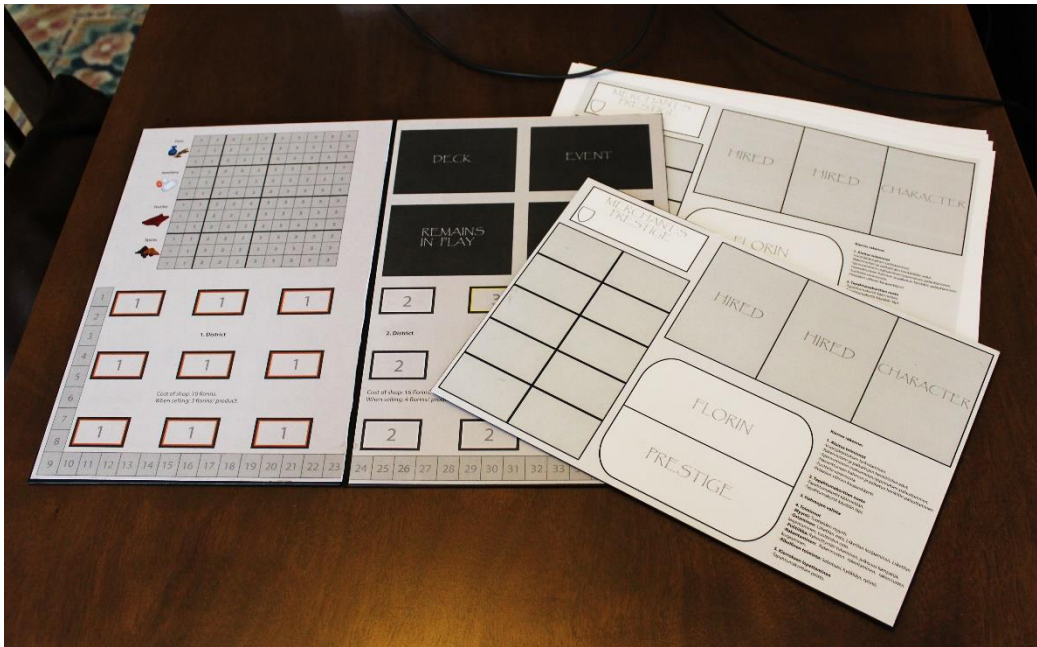
LIITE 22: ENSIMMÄISET PISTE- JA TUOTENAPPULAT



LIITE 23: PISTELASKURI PROTOMALLI



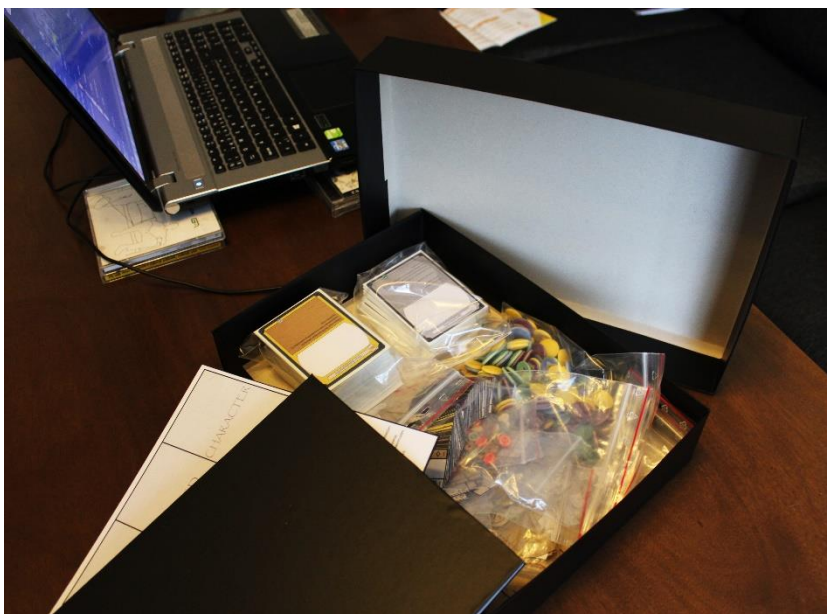
LIITE 24: KAUPUNKILAUTA PRPTOMALLI



LIITE 25: KAUPUNKI- JA PELAAJALAUTA PROTOMALLEJA



LIITE 26: PAKKAUS PROTOMALLI



LIITE 27: PAKKAUS PROTOMALLI



LIITE 28: PELITESTAUSTA PROTOILLA



LIITE 29: PELITESTAUSTA UUEMMILLA PROTOILLA



LIITE 30: PELITESTAUSTA UUEMMILLA PROTOILLA 2



LIITE 31: PRINTATUT KORTIT



LIITE 32: PRINTATUT KORTIT 2