

KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU

Muotoilun koulutusohjelma



Patrik Eronen

DREAM ENGINE -LAUTAPELIN TARINA VISUAALISEKSI ILMEEKSI

Opinnäytetyö

Toukokuu 2013



OPINNÄYTETYÖ
Toukokuu 2013
Muotoilun koulutusohjelma
Sirkkalantie 12 A
80100 JOENSUU
p. 050 311 6317, p. 050 438 7550

TEKIJÄ

Patrik Eronen

NIMIKE

Dream Engine- Lautapelin tarina visuaaliseksi ilmeeksi

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyöni aiheena on Dream Engine- tarinankerrontakorttien kehittämisprosessi, jonka aikana suunnittelin kuvitukset ja visuaalisen ilmeen Origin Stories- teemapakalle ja pelin muulle visuaaliselle materiaalille. Lisäksi toimin Art Directorin roolissa ohjaten kahta kuvittajaharjoittelijaa.

Työhöni kuului luoda Dream Enginen pelimekaniikan vaatimat visuaaliset ratkaisut painokelpoiseen testiversioon asti. Esittelen kehitystiimimme käyttämät pelisuunnittelun periaatteet ja analysoin Dream Enginen kehitysprosessia kuvittajan ja AD:n näkökulmasta. Suunnittelun tietoperustana on Jesse Schellin the Art of Game Designiin pohjautuva teoriatieto. Aiheen syventämiseen kuuluivat myös pelitestauksessa tehdyt havainnot markkinoilla jo olevista peleistä. Ryhmätyöskentelyn korttien luomisprosessissa toimin sekä intuition ohjaamana taiteilijana että prosessia hallitsevana johtajana.

Opinnäytetyöprosessissa yhdistin ymmärrykseni ja taitoni pelisuunnittelusta ja kuvittamisesta yhtenäiseksi kokonaisuudeksi, josta olisi hyötyä Dream Enginen jatkokehittämisessä.

KIELI
Suomi

SIVUJA 38

ASIASANAT
kuvittaminen, lautapelit, pelisuunnittelu

LIITTEET
LIITESIVUMÄÄRÄ



THESIS
May 2013
Degree Programme in Design
Sirkkalantie 12 A
80100 JOENSUU, Finland
tel. 050 311 6317, 050 438 7550

AUTHOR

Patrik Eronen

TITLE

Dream Engine- Visualisation of a Board Game Story

ABSTRACT

The subject of this thesis is the development process of Dream Engine storytelling cards. The commission was to design the visual layout and illustrations for Origin Stories theme deck and other visual materials related to the game. In addition, working as an Art Director guiding two illustrator interns was included in the project.

The work included creating the visual solutions the Dream Engine game mechanics required. The principles of game design used by the development team are described in this thesis and the design process as an illustrator and AD is reviewed. The theoretical frame of reference for the design process was the knowledge based on Jesse Schell's Art of Game Design. Other similar games on the market were also tested and evaluated to deepen the understanding on the subject. In the team-based creation process, the work was done both as an artist guided by intuition and as a leader controlling the process.

The purpose of the thesis was also to combine the author's understanding on and skills in game design and illustrating as a unified whole, which would benefit the further development of Dream Engine.

LANGUAGE

Finnish

PAGES

38

KEYWORDS

illustration, board games, game design

APPENDICES

PAGES OF APPENDICES

Sisältö

1	Johdanto	5
2	Lähtökohdat ja viitekehys	6
3	Pelisuunnittelun jalo taito	8
4	Työprosessi	10
	4.1 Dream Engine- tarinankerrontakortit	10
	4.2 Visuaalinen ulkoasu	15
	4.3 Origin Stories-teemapakka	19
5	Art Directorin rooli	24
6	Arviointi	32
7	Pohdinta	35
	Lähteet	38

1 Johdanto

Tarinat. Ne ovat jotain mitä jokainen ihminen haluaa kuulla, nähdä ja kokea. Eikä ole sen vangitsevampaa ja ihmeellisempää tarinaa kuin sellainen johon voi itse olla osallisena tai jopa rakentamassa sitä. Tästä oivalluksesta syntyi ajatus pelistä, joka mahdollistaisi vapaan kollektiivisen tarinankerronnan ja tähän pelillisesti toimivan mekaniikan. Tämä kunnianhimoinen ajatus konkretisoitui keväällä 2012 Geek Meetin järjestämässä Project Moreau-pelisuunnittelukilpailussa. Tiimimme loi konseptin lautapelistä, jonka nimesimme Dream Engineksi.

Kaksi vuotta sitten olin mukana perustamassa Joensuun Geek Meet- yhteisöä, jonka viikoittain kokoontuvaa jäsenistöä yhdistää intohimo ja kiinnostus pelejä, erityisesti lauta- ja korttipelejä, kohtaan. Pelailun lomassa puheenaiheeksi nousi usein se, mikä peleissä, olivatpa ne digitaalisia tai lautapelejä, oikein kiehtoo niin monia. Näissä keskusteluissa syntyivät ajatukset ja ideat, jotka myöhemmin jalostuivat Dream Engineksi. Lisäksi Geek Meet on toiminut oivallisena testausympäristönä projektillemme.

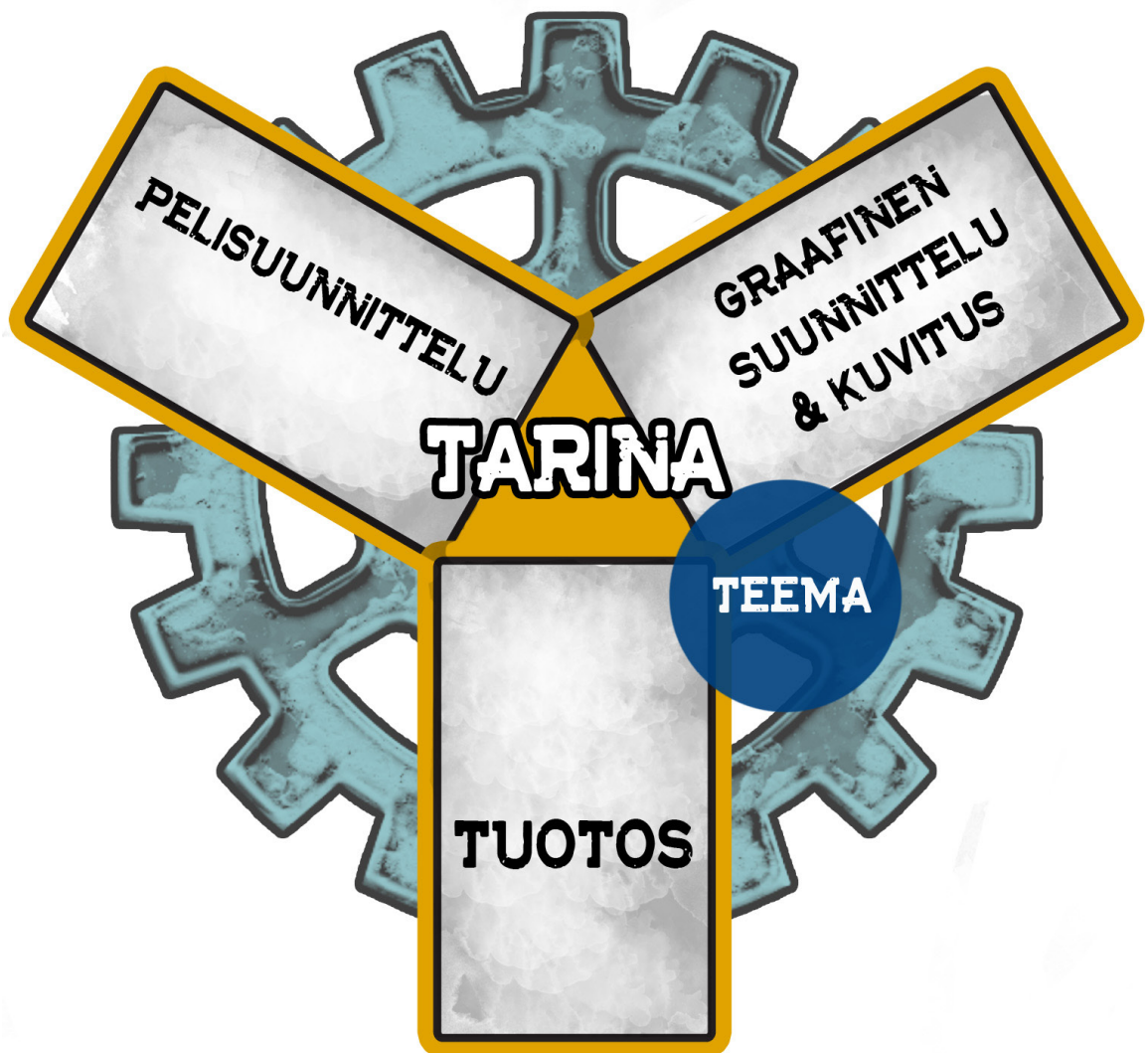
Opinnäytetyöni tavoitteena on luoda visuaalinen ilme Dream Engine-tarinankerrontakorteille, sen ympärillä vaikuttavalle brändille ja erityisesti ensimmäiselle teemapakalle. Työni tässä raportissa päättyy ns. beta-vaiheeseen, jossa meillä on pelikelpoiset testipakat hiotuilla säännöillä ja voimme aloittaa viimeiset testipelit ja brändin mielikuvatestaukset eri testiryhmien kanssa ennen julkaisua.

Opinnäytetyöni aihe tarjoaa minulle kuvittajana ja graafisena suunnittelijana oivallisen väylän markkinoida osaamistani. Lisäksi koko ajan voimakkaasti kasvava peli-ala varsinkin Suomessa etsii jatkuvasti lisää osaajia ja uusia ideoita. Dream Engine voi hyvinkin avata ovia siihen suuntaan.



2 Lähtökohdat ja Viitekehys

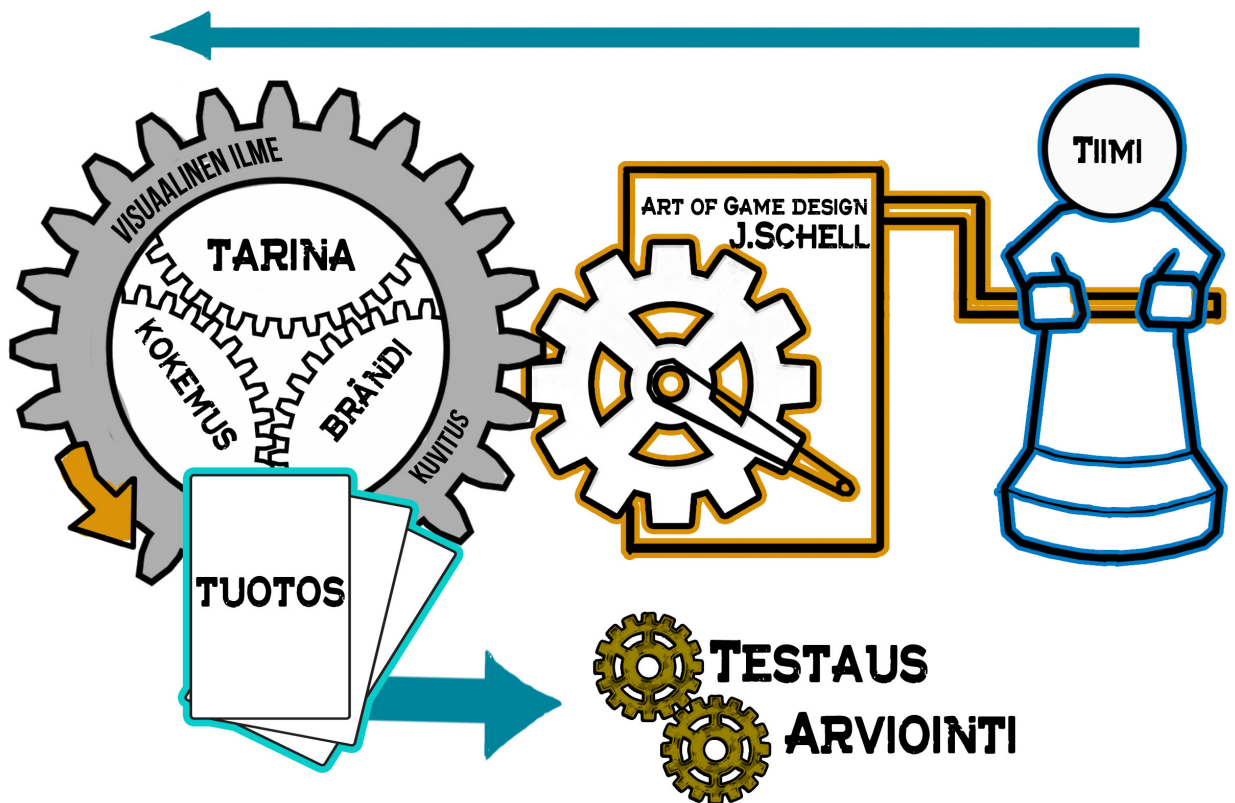
Työni taustalla suurimmassa roolissa vaikuttavat pelisuunnittelu sekä graafinen suunnittelu ja kuvitus. Näistä syntyy toiminnallisen opinnäytetyöni tuotos, jonka ulkoasuun vaikuttaa vahvasti kuvituksen teema. Kaiken keskiöstä löytyy niin pelillistä kuin graafistakin suunnittelua ohjaava ydinajatus eli tarinat (kuva 1).



Kuva 1. Kuvitettu viitehys.

Näen työni prosessin eri rattaiden vuorovaikutuksena (kuva 2). Liikuttava voima on kolmihenkinen suunnittelutiimimme, joka vastaa pelisuunnittelusta. Oma roolini ja ja opinnäytetyöni painottuu Dream Enginen visuaalisiin osa-alueisiin ja toimin myös Art Directorina ja ohjaan kahta kuvittajaharjoittelijaa. AD:n roolista kerron enemmän työprosessin kuvauksessa. Tiimin pelisuunnittelun työkaluna ja opinnäytetyöni teoreettisena pohjana toimii Jesse Schellin The Art of Game Design:ssa esittelemät pelikehityksen periaatteet. Arvioin työtäni myös näiden periaatteiden pohjalta.

Käytännössä visuaalinen ilme sisältää Dream Enginen brändiin liittyvät mielikuvat ja tärkeimmät alusta asti suunnittelutyötä ohjanneet ydinajatuksset: tarinat ja kokemukset. Nämä synnyttävät tuotoksen, jota lähdemme välittömästi testaamaan ja arvioimaan mahdollisia muutoksia. Tämä viimeinen vaihe ei aikataulullisesti valitettavasti ehtinyt opinnäytetyöhöni, mutta esitän lopussa näkemykseni asista. Opinnäytetyöni keskittyy kuvaamaan Dream Enginen kehitysprosessia, painottaen visuaalista puolta, pienestä mutta kunnianhimoisesta pöytälaatikkoprojektista lähes julkaisukelpoiseen peliin.



Kuva 2. Toiminta-asetelma.

3 Pelisuunnittelun jalo taito

Kun ihmiset pelaavat pelejä, heille tarjoutuu uniikkeja kokemuksia, joissa yhdistyvät valinnan, velvollisuuden, onnistumisen ja vapauden tunteet. Nimenomaan kokemus on kaiken pelisuunnittelun ytimessä. Suunnittelijan on ymmärrettävä, että peli ei ole kokemus vaan se mahdollistaa kokemuksen. (Schell 2008, 10-13.)

Pelisuunnittelun vaikeus on siinä, että suunnittelija luo välineen, jota pelaaja käyttää kokemuksen saamiseen mutta ei koskaan näe varsinaista lopputulosta, sillä kokemus on jokaiselle pelaajalle ainutlaatuinen. Tämän vuoksi suunnittelijan päätyökalu pelin kokemuksen ymmärtämisessä on introspektio. Tarkkailemalla ja kuvailemalla omia tuntemuksiaan ja ajatuksiaan eli kokemustaan suunnittelija voi tehdä tarkkojakin havaintoja, siitä mikä pelissä luomassa kokemuksessa toimii. (Schell 2008, 11-15.)

Kokemuksessa on kyse siitä, miltä koettava asia tai tilanne tuntuu ja mitä tunteita se herättää eikä siitä, mitä oikeasti on olemassa. Tämän vuoksi suunnittelija voi luottaa introspektioon työkaluna. On kuitenkin muistettava, että kokemus on uniikki jokaisen sen kokevan kohdalla. Suunnittelijan on omaa kokemustaan ja näkemystään havainnoimmalla asetettava pelaajan asemaan ja yritettävä muodostaa kuva näiden kokemusten eroista. Tämä ero tulee varmimmin ilmi pelitestauksessa. Kaikkia pieniä suunnittelun osa-alueita ei kuitenkaan käytännössä pysty aina varmistamaan pelitestauksen avulla. Silloin suunnittelijan pitää pystyä määrittelemään oma kokemuksensa tarkasti. (Schell 2008, 16-17.)

Pelisuunnittelun tärkeimpiä seikkoja on määritellä selkeästi, mikä on pelin keskeinen kokemus, jonka pelaajan halutaan kokevan. Jokaisella voimakkaalla kokemuksella on tietyt avainelementit, jotka määrittelevät sen. Suunnittelijan on pidettävä koko suunnitteluprosessin ajan mielessään keskeinen kokemus ja sen elementit ja tuotava ne esiin tarkoituksenmukaisesti pelin jokaisessa osa-alueessa. (Schell 2008, 20-21.)

Jotta pelisuunnittelija voi kokemuksen tuottamisen mahdollisimman tarkasti, on ymmärrettävä mistä ominaisuuksista peli ja pelaaminen koostuu. Pelit ovat ensisijaisesti viihteen muoto, joita pelataan niiden itsensä takia. Ihmiset pelaavat pelejä, koska pitävät niistä. Ne ovat siis hauskaa ajanvietettä. Pelit ovat viihdyttäviä ja hauskoja, koska ne sisältävät yllätyksiä. (Schell 2008, 26-28.)



Toinen pelejä määrittelevä ominaisuus on uteliaisuus. Pelaaja miettii jatkuvasti kysymyksiä ja pohdintoja, voiko hän voittaa muut pelaajat, pystyykö hän saamaan vielä enemmän pisteitä tai jos hän laittaa tämän palan tähän, pääseekö hän ensi kierroksella haluamaansa ruutuun. Ihminen on luonnostaan utelias olento ja pelit ruokkivat tätä ominaisuutta. (Schell 2008, 29-30.)

Kaikille peleille ja pelaamiselle on yhteistä yksi ominaisuus: ongelmanratkaisu. Peleissä on yleensä jokin tavoite, johon pelaaja pyrkii. Pelissä on siis jokin ongelma, johon pelaajan tehtävä on etsiä ratkaisu. Peli määrittää ongelman (pääse aarteen luo ensimmäisenä) sekä tarjoaa mahdollisuudet (pelin sisäiset työkalut, kuten tällä kortilla kestät kaksi osumaa) ja rajoitukset (säännöt ja pelimekaniikka) sen ratkaisemiseksi. Lopulta pelaaja joko ratkaisen ongelman (voittaa) tai epäonnistuu siinä (häviää). Pelit ovat siis yksinkertaistettuja malleja oikeasta elämästä, jossa evoluution aikana selviäminen on ollut kiinni ongelmanratkaisutaidoista ja on tiedostomattomalla tasolla suuri motivoija pelaajille. (Schell 2008, 34-37.)

Jotta peli pystyisi tarjoamaan suunnittelijan rakentaman kokemuksen mahdollisimman ”oikein”, on tarkoitus saada pelaaja projisoimaan eli asettamaan itsensä pelin maailmaan. Tämän mahdollistaa tarinan liittäminen peliin. Tarinan käydessä tutummaksi pelaaja pääsääntöisesti löytää sen hahmoista tai maailmasta jotain mihin voi samaistua. Empatian lisääntyessä kiinnostus tarinaa kohtaan, joka välittyy peli kautta, lisääntyy ja tarinan avustuksella pelaaja saa sen kokemuksen, mikä on ollut tarkoituksin. (Schell 2008, 256-257.)

Visuaalisuus on suuressa roolissa pelin kokonaisvaltaisen kokemuksen luomisessa. Ihminen on vahvasti visuaalinen olento ja ensimmäinen kokemus joka pelistä välittyy on estetteettinen. Suunnittelijan ei kannata väheksyä visuaalisen nautinnon kokemusta, sillä se on yksi vahvimista keinoista saada pelaaja projisoimaan itsensä peliin. Inspiroiva kuvitus tai grafiikka voi tarjota selkeämmän ja kiinnostusta herättävämmän kanavan pelin välittämään kokemukseen. Visuaalisuuden avulla suunnittelija pystyy myös määrittämään ja hallitsemaan pelin välittämää kokemusta abstrakteja pelimekaniikoita tai sääntöjä paremmin. (Schell 2008, 347-350.)



4 Työprosessi

4.1 Dream Engine- tarinankerrontakortit

Dream Engine on kollektiivinen tarinankerrontapeli, joka antaa pelaajille mahdollisuuden kokea lempifiktioidensa maailmat, hahmot ja teemat täysin uudenalaisesta näkökulmasta. Sen sijaan että pelaajat vain kuluttaisivat jonkun muun mielikuvituksen ja luovuuden tuotetta, heille annetaan rooli kertojana ja vaikuttavana voimana kerrottavassa tarinassa.

Markkinoilla on lukemattomia pelejä ja luovuutta ruokkivia aktiviteetteja, jotka mainostavat itseään ”vain mielikuvituksesi on rajana”. Siinäpä se ongelma onkin, sillä mielikuvituksemme on oikeastaan melko rajoittunut. Vain hyvin erityisissä olosuhteissa pystymme irtautumaan arkipäiväisistä ajatusmalleistamme ja kehittämään täysin uusia ideoita, jotka eivät ole vain heijastuksia ympärillä vallitsevasta kulttuurista. Dream Engine pyrkii tarjoamaan tavan jättää mielikuvituksen rajat taakse ja luoda yhdessä laadukkaita ja omaperäisiä tarinoita.

Dream Enginen pelimekaniikan ydinkysymyksenä on ollut se, kuinka pelaaja assosioi kortissa olevan informaation jo kerrottuun tarinaan ja omaan tarinankerrontavuoroonsa. Korttien eri kehitysvaiheissa (kuva 3) olemme etsineet sopivaa tasapainoa pelaajalle tarjotun informaation, joka voi sekä rajoittaa että auttaa pelaajaa tarinankerronnassaan ja kertomisen vapauden välillä. Tarjottu informaatio oli pitkään tekstimuodossa vaihdellen yksittäisestä sanasta tai virkkeestä, pääsanaan ja siihen assosioiviin apusanoihin sekä lyhyeen repliikkiin.

Monien testauksien päätteeksi tulimme siihen tulokseen, että paras tasapaino syntyisi sillä, että pyrkisimme pärjäämään mahdollisimman ytimekkäällä kirjallisella informaatiolla, joka tukisi nyt uutena elementtinä tulevaa kuvitusta.

Tiimin sisällä oli jonkin verran epäilystä siitä, kahlitseeko suhteellisen dominoivassa roolissa oleva kuvitus pelaajan mielikuvitusta. Kuvittajana olin vakuuttunut siitä, että kuvituksen sisältöä ja sen mahdollista pelaajan rajoittamista on huomattavasti helpompi hallita kuin jo testatusti epätasapainossa olevaa pelkkää tekstiversiota. Lisäksi näyttävä kuvitus tekisi korteista yksinkertaisesti houkuttelevammat ja antaisi kaikentasoisille pelaajille enemmän välineitä tarinan luomiseen.





Kuva 3. *Dream Engine* -korttien varhaiset kehitysvaiheet.

Kuvituksien vuoksi myös korttien muuta rakennetta oli tarkasteltava puhtaalta pöydältä. Aloitimme tarkastelemalla uudelleen muita markkinoilla olevia pelejä, jotka perustuivat samankaltaisiin ideoihin.

Once upon a time (kuva 4) on tunnetuin ja oikeastaan ainut laajalle levinnyt tarinankerrontalautapeli. Pelaajat kertovat yhdessä satua, joka rakentuu pelatuissa korteissa olevien hahmojen ja tapahtumien myötä. Kaikki jatkavat vuorollaan samaa tarinaa omien korttiansa pohjalta yrittäen viedä juonta kohti itselle jaettua lopetuskorttia. Peli etenee niin, että vuorossa oleva pelaaja aloittaa tarinan tai jatkaa sitä pelaamalla kädestään kortin. Pelatussa kortissa olevan asian täytyy liittyä jotenkin olennaisesti kerrottuun tarinaan. Korteja pitää pystyä pelaamaan tasaisesti muutaman lauseen välein. Jos kerronta pysähtyy liian pitkäksi aikaa tai juoni menee liian järjettömäksi, täytyy pelaajan siirtää vuoro seuraavalle. Pelikokemuksesta totesimme että mekaniikka tuntuu johdattavan monet pelaajat pelityyliin, jossa päämääränä on päästä korteistaan eroon mahdollisimman nopeasti välittämättä tarinan juonen kiinnostavuudesta. Siinä kyseessä on enemmänkin pelimekaniikasta, joka on kuorrutettu pintapuolisella tarinankerronnalla ja tämän halusimme nimenomaan välttää *Dream Enginessa*. Lisäksi huomasimme, että tähän mennessä käyttämämme standardi pelikorttikoko, jota myös *Once upon a time* käytti, oli tarkoituksiimme liian pieni.

Seuraavana tarkastelun kohteena oli *Dixit*, joka lukeutuu henkilökohtaisiinkin suosikkeihini. *Dixit* on hyvin yksinkertainen peli; siinä vuorossa oleva pelaaja valitsee kädestään kortin ja antaa vihjeeksi lyhyen virkkeen. Muut pelaajat tämän



Kuva 4. *Once upon a time* -kortteja (Boardgamegeek 2013).



Kuva 5. *Dixit* -kortteja (Boardgamegeek 2013).

vihjeen perusteella valitsevat mielestään sopivimman näköisen kortin omasta kädestään. Vihjeen antaja sekoittaa kortit keskenään ja muut yrittävät arvata mikä esillä olevista korteista on vihjeen antajan. Pelin juju perustuu suurikokoisiin kortteihin, joissa on pelkkä kuvitus (kuva 5). Kuvitus on todella symbolista ja elävää ja ruokkii tehokkaasti pelaajien mielikuvitusta. Lisäksi suuri koko antaa kortteihin aivan erilaisen ”fiiliksen”.

Ns. Mustana hevosena otimme tarkasteluun myös *Tarot-kortit*, joilla ennustamisesta tiimin jäsenillä löytyi kokemusta. *Tarot-korteissa* on suuri symbolinen kuvitus ja kortin otsikko (kuva 6). Korttien kokoformaatti 120 mm x 69 mm tuntui parhaimmalta kädessä ja oli tarpeeksi suuri yksityiskohtaisellekin kuvitukselle. *Tarot-korteilla* on monisatavuotinen historia ja pidimme siitä symbolisesta arvosta ja mystiikasta, joka niihin liittyy. Päätimme ottaa *Tarot-korttien* koon käyttöön Dream Enginen

ja oivalsin, että tulevan brändin mielikuvien osittainen yhdistyminen Tarot-korttien maailmaan voisi olla sitä, mitä haemme. Vaikkakin kyseessä on teknisesti lautapeli, aloimme puhua Dream Engine- tarinankerrontakorteista.



Kuva 6. Tarot -kortit (Tarotprofessionals 2013).

Tässä vaiheessa ryhtyimme enemmänkin miettimään, mitä mielikuvia ja arvoja haluaisimme liittää Dream Engineen. Vaikkakin kyseessä on peli ja sitä kautta ennen kaikkea viihdyttävä kokemus, päämääränämme on luoda siitä suurempi ilmiö kuin vain pelien kontekstissa. *Tarot-kortit* ovat suuri esikuva tiimille, sillä ne ovat muutakin kuin vain ilmiö. Ne ovat kulttuuriin vakiintunut käsite, joka synnyttää välittömästi voimakkaita mielikuvia. Samanlainen arvokkuus (*prestige*) siintää tiimin unelmissa Dream Engineelle.

Itse pelin kulku ja asetelma viimeisempien sääntöjen mukaan on seuraavanlainen: Dream Engine on tarkoitettu 2 – 5 pelaajalle ja yksi peli kestää noin yhden tunnin. Pelissä on neljä erilaista korttityyppiä: 1. Prologikortit, 2. Elements-kortit, 3. Event-kortit ja 4. Universals-kortit. Prologikortteja on pelissä käytössä vain yksi per peli. Prologikortissa esitellään lyhyesti tarinan päähahmo sekä tarinan käynnistävä uhka, mahdollisuus tai mysteeri, joka saa päähenkilön toimimaan. Kun prologikortti on valittu, arvotaan Universals-korteista seitsemän sattumanvaraista korttia, jotka muodostavat kaikkien nähtävälle kerrottavan tarinan juonelliset pääpiirteet. Pelaajat aloittavat kerrontavuoroihin perustuvan tarinankerronnan siten, että seuraavan pelaajan on jatkettava tarinaa siitä mihin edellinen pelaaja jäi. On tärkeää, että pelaajien omalla vuorollaan kertoma tarina ei ole loogisesti ristiriidassa aiemmin kerrotun kanssa.

Omalla kerrontavuorollaan pelaaja valitsee yhden kädessään olevasta kolmesta Elements-kortista ja asettaa sen pöydän keskelle kaikkien pelaajien nähtäville. Jokainen elementtikortti sisältää kolme osa-alueetta: 1. nimi, 2. kuvitus ja 3. repliikki. Nimi-osa on muutamasta sanasta koostuva esineen, näkymän tai tapahtuman kuvaus. Esimerkiksi "dusty manuscripts", "angry boss" tai "loud screams". Kuvitusosassa on nimiosaan liittyvää kuvitusta ja repliikkiosassa on jokin kuvitukseen ja nimiosaan liittyvä lainaus, kuten "Carefully, carefully... it'll crumble very easily". Pöydän keskelle laitettavaksi valittu Elements-kortti on yhdistettävä tarinankerrontaan siten, että pelaaja käyttää luontevasti kortin sisältöä eli nimi-, kuvitus- tai repliikkiosaa tarinassa. Oman kerrontavuoron lopuksi pelaaja nostaa itselleen uuden Elements-kortin pakasta siten, että vuoron päättyessä pelaajan kädessä on jälleen kolme Elements-korttia.

Pelin voittaja ratkaistaan Event-korttien avulla. Event-kortit sisältävät rakenteellisesti samat osa-alueet kuin Elements-kortit, mutta sisällöllisesti ne käsittelevät tarinan draaman kaarta ja mm. päähahmon kehitystä. Esimerkkejä Event-korttien nimiosasta ovat: "Ignoring the warnings", "Avenging old wrongs" tai "Heroic sacrifice". Pelin alussa jokaiselle pelaajalle arvotaan neljä Event-korttia, jotka pelaajat asettavat kuvapuoli alaspäin eteensä pöydälle haluamaansa järjestykseen. Vielä ennen varsinaisen tarinankerronnan aloittamista kukin pelaaja ottaa pöydällä olevista Event-korteista vasemmanpuoleisimman kortin käteensä kolmen Elements-kortin kaveriksi.

Jokaisen pelaajan keskeinen tavoite on omalla tarinankerrontavuorolla johdattaa tarinaa siihen suuntaan, että hänen kädessään olevan Event-kortin kuvaama tarinankäänte toteutuu tarinassa. Jos pelaaja on oman kerrontavuoronsa alussa sitä mieltä, että hänen kädessään olevan Event-kortin tarinankäänte on toteutunut tarinassa, paljastaa pelaaja kyseisen Event-kortin muille pelaajille. Jos muutkin pelaajat ovat samaa mieltä tarinankäänteeseen toteutumisesta, voi pelaaja asettaa Event-kortin pöydälle kuvapuoli ylöspäin viimeksi pöydälle asetetun Event-kortin viereen. Tämän jälkeen pelaaja ottaa käteensä seuraavan Event-kortin ja päättää tarinankerrontavuoronsa.

Peli päättyy, kun joku pelaaja on onnistunut pelaamaan kaikki neljä Event-korttiaan tai kaikki pelaajat ovat pelanneet yhteensä seitsemän Event-korttia, jolloin eniten Event-kortteja pelannut pelaaja voittaa.



4.2 Visuaalinen ulkoasu

Dream Enginen brändiajattelu on ollut suunnitteluprosessissa koko ajan mukana mutta sen tarkka määrittely on vielä kesken, joten sitä en varsinaisesti käsittele muuten kuin visuaalisen suunnittelun mielikuvien kautta. Aivan Dream Enginen alussa tein pelin visuaalisesta ilmeestä konseptit, mm. korttien taustat, logon, pelilaudan ja konseptitaidetta. Sen aikainen teemamme oli okkultismi-sävytteinen, hakien inspiraatiotaan *steampunk*-genrestä, H.P Lovecraftin teksteistä sekä yksinkertaisesti pelin nimen herättämistä tunteista ja mielikuvista. Erillistä teemapakkaa ei tuolloin vielä ollut, joten silloinen teema käsitti kaiken peliin liittyvän (kuva 7 ja 8).

Lisättyämme ajatuksen erillisestä teemapakoista piti määritellä, mikä on yhtenäistä visuaalisessa ulkoasussa ja mikä ei. Koska tulevaisuuden suunnitelmissa siinsi monia eri teemapakkoja, olisi yhteneväisyyden vuoksi kaikkien korttien päällyspuoli samanlainen. Toinen puoli, eli missä kaikki pelillisesti tärkeä sijaitsee, olisi puolestaan täysin kustomoitava teemapakkaan esteettisesti sopivaksi. Tietenkin lukuunottamatta pelimekaniikan vaatimaa kolmiosaista rakennetta. Eri pakkojen keskinäinen yhdisteltävyys onkin monien kortteja käyttävien lautapelien, kuten *Muchkin* ja *Magic: the Gathering* viehätysten ja suosion syy.

Olin erittäin tyytyväinen luomiini konsepteihin ja olin sitä mieltä, että niitä voi käyttää Dream Enginen brändi-ilmeessä lähes sellaisenaan. Tätä tukivat pelitestauksissa saamamme palaute sekä esim. Suomen suurimpiin lautapelijulkaisijoihin kuuluvan lautapelit.fi-liikkeen perustajan positiiviset kommentit.

Mystiikka, tietynlainen unenomaisuus ja näyttävyys kuuluvat Dream Enginen visuaaliseen ilmeeseen. Olen pyrkinyt luomaan tasapainoa visuaalisuudessa *Dream* ja *Engine* välillä. *Dream* on orgaanisia muotoja, utua, mahdottomuuksia ja rajattomia mahdollisuuksia. *Engine* on hammasrattaita, metallia, yhdistämistä ja taitoa. Kaiken tämän olen pyrkinyt tuomaan esille Dream Enginen näkyvimmissä symbolissa eli logossa.

Vanha okkultismiin viittava logo koostuu hammasrattaasta ja pentagrammista sen sisällä (kuva 9) Tosin kun katsoo tarkasti, voi huomata että pentagrammin viisi sakaraa ovat itse asiassa huppupäisiä hahmoja jotka pitävät toisiaan käsistä, viitaten viiteen pelaajaan ja heidän yhdessä rakentamaansa tarinaan. Logon



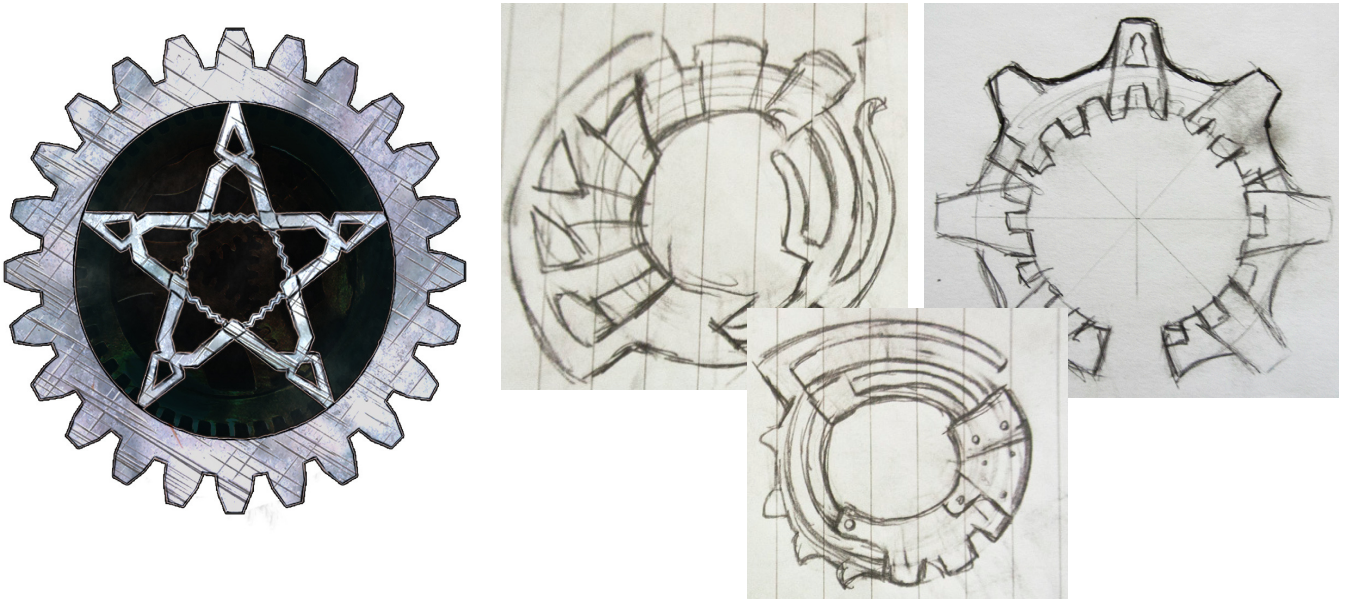


Kuva 7. Kuvakollaasi, inspiraatiokuvia ja Dream Enginen alkuperäinen konseptiluonnos.



Kuva 8. Kuvakollaasi, korttien päällyspuolet, pelilauta ja konseptitaidetta.

keskiosa on lähes musta, josta himmeästi näkyy sisempiä, toisiaan pyörittäviä rattaita, viitaten tyhjyyteen ja mahdollisuuksiin. Itse pidin logosta ja olin ylpeä sen symboliarvosta. Toisaalta olin samaa mieltä muun tiimin kanssa, että oikeille markkinoille lähdeettäessä on olemassa suuri riski, että logon puhtaasti mystiikkaan ja alkemiaan viittaava pentagrammi käsitettäisiin aivan väärin. Toisaalta olisi ollut mielenkiintoista nähdä, miten ihmiset olisivat lopulta suhtautuneet siihen.



Kuva 9. Vanha logo (vasemmalla), uuden logon luonnoksia.

Uusi logo on vielä luonnosasteella tätä kirjoittaessani, mutta samat elementit Dream ja Engine jatkavat luonnoksissa. Uudessa logossa halusimme painottaa aikasempien mielikuvien ja arvojen lisäksi erityisesti moninaisuutta (*diversity*) sekä yhdistämistä ja yhdessä (*combining* ja *together*) viitaten kollektiiviseen tarinankerrontaan sekä teemapakkoihin ja niiden yhdistelemisiin. Tätä ilmaisten logo tulee myös koostumaan kolmesta erilaisesta hammasrattaan palasesta, muodostaen yhden kokonaisuuden. Tämä ilmaisee myös pelin kolmea tarinankerronnan tasoa eli Elements- Events ja Universals-korttityyppejä. Logon lopullinen muotokieli tuottaa henkilökohtaista haastetta, sillä haluan saada sille yhtä voimakkaan symbolisen arvon kuin vanhalle logolle ja tällä kertaa oikeiden mielikuvien ”takominen” logoon ei ole yhtä helppoa. Lisäksi logon on toimittava logoteknisesti kaikissa tulevilla yhteyksissä ja kokoluokissa. Olen hylännyt monia luonnoksia sen vuoksi, että yritän luoda joko jotain liian monimutkaista tai en näe sitä symbolista arvoa ja voimaa, jonka haluaisin tuoda logoon.

4.3 Origin Stories- teemapakka

Ensimmäisen teemapakan aihe on vaihdellut kehitysprosessin aikana useaan otteeseen aina okkultismisävytteisestä dekkarista vakavaan fantasiaan ja klassiseen sci-fiin ja yhdistelmiin näiden väliltä. Samaan aikaan kun kehitysprosessissa päätimme lisätä kuvituksen kortteihin, saimme lopullisesti päätettyä ensimmäisen pakan teeman. Päädyimme supersankareihin.

Supersankaritarinat ovat kautta aikojen olleet suosiossa. Kukapa ei olisi haaveillut Teräsmiehen voimista, pystyvänsä lukemaan ajatuksia tai omata huippuunsa hiotut ihmismielen ja ruumin kyvyt ratkaistaakseen kaikki ongelmansa ja pelastavansa päivän. Ihmiset haluavat kuulla tarinoita yksilöistä, jotka ottavat ylivoimaisetkin haasteet vastaan, välillä epäonnistuen raa'astikin, mutta nousten lopulta voittajiksi.

Supersankaritarinoissa kiehtoo eniten sankarien alkuperä. Mistä he ovat saaneet voimansa, taitonsa, varusteensa, mikä inspiraatio tai tragedia on luonut heidät. Supersankariteemassa, sen sisällössä ja kuvituksessa päätimme painottaa erityisesti sankarien alkutarinaa. Ensimmäisen teemapakan titteli onkin *Origin Stories* (suom. *Alku-tai Syntytarinat*)

Kannatin itse supersankari-teeman valintaa. Osittain siksi, että viime vuosina olin löytänyt sarjakuvat ja hämmästynyt siitä kuinka intensiivisiä tarinoita niiden sivuilta löytyykään ja kuinka vähän genre on ollut esillä lauta- ja korttipeleissä. Tästä syystä olin sitä mieltä, että supersankariteema on nyt ajankohtaisempi kuin pitkään aikaan. Mielestäni tänä päivänä supersankaritarinoissa vetoaa erityisesti niiden tietty selkeys. Niissä on hyvä ja paha, vaikkakin niiden rajat saatetaan ylittää, ne tarjoavat vastauksia ja keinoja muuten niin epävarmassa maailmassa. Globaalissa yhteiskunnassa ne kertovat viestiä siitä, että yksilö merkitsee jotain, että yksi mies tai nainen voi muuttaa maailmaa.

Käytännön tasolla aihe on myös erityisen pinnalla tällä hetkellä mm. lukuisien genreen ja hahmoihin pureutuvien elokuvien siivityksellä. Teokset kuten Christopher Nolanin *Dark Knight*- elokuvatrilogia ja *Kick-Ass* sarjakuva-albumit ovat tuoneet ihmisten tietoisuuteen ja suosioon myös supersankaritarinoiden vakavamman ja paikoin jopa synkän puolen.

Origin Stories sisältää myös oheisen teemaesittelyn, jonka toivomme virittävän pelaajat tunnelmaan ja toimivan inspiraation lähteenä:

The city is never truly awake. Walk a street, take a turn in the corner and discover a quiet forgotten alley or a buzzing plaza - places you've not heard about let alone seen before. Sit on a bench on one of it's many parks or stand by the wall waiting for a subway and you can start to guess the myriad stories of small dreams and great hopes imprinted on the faces of passer-byes. Stories of mundane misery and exceptional success. Look long enough and you might see one of Them. Here and there. Special individuals of superior power to affect the whole of the Dreaming City.

Teeman visuaalista toteutusta lähdin suunnittelemaan kortttien kustomoitavan puolen yleisestä grafiikasta. Halusin, että teemapakan aihe erottuu myös muussa grafiikassa kuin pelkkänä kuvituksen aiheena. Mieleepä tuli, että supersankareilla on yleensä oma, tunnistettava symbolinsa, kuten Batmanin tyylitelty lepakko tai Teräsmiehen "S". Lähdin luonnostelevaan vastaavaa symbolia, jota voisi käyttää kehyksenä kortin kolmiosaisessa rakenteessa (otsake, kuvitus, repliikki) (kuva 10).



Kuva 10. Kortin grafiikkakehys.

Suunnittelin kehyksen, jonka yläosa on muodoltaan tyylitelty kilpi (toimii tekstikenttänä otsakkeelle) ja alaosa, joka jatkaa samaa muotokieltä (toimien tekstikenttänä repliikille). Näiden väliin tulee kuvitus. Lisäsin vielä ohuet suorat muodot ylä- ja alaosien väliin, muodostaen täyden kehyksen kuvitukselle. Tämä sen varalta ettei mahdollisesti reunoiltaan tumma kuvitus sekoitu mustaan taustaan. Näissä taustagrafiikoissakin näkyy visuaalisen ilmeen *Dream* ja *Engine*, kehyksen muotokielessä ja metallisessa tekstuurissa. Tällä hetkellä eri korttityypit erottaa kehysten väristä; Elements (keltainen), Event (hopeanharmaa) ja Universals (pronssi).

Origin Stories -kuvituksen kohdalla aloitin suunnittelutyön pohtimalla, lähdenkö työstämään kuvituksia jollakin nimenomaisella tyylillä ja mitkä asiat rajaisivat

kuvituksen sisällön ja tulisivatko eri korttityyppien kuvitukset samalla tyylillä vai vaihtelisivatko ne.

Pohdimme jo aikaisemmin tiimissä kuvituksen rajauksia ja miten ne parhaiten toimisivat pelaajien apuna ja innoittajana kahlitsematta mielikuvitusta liikaa. Päädyimme erinäisten vaihtoehtojen ja testausten jälkeen siihen, että ”nyrkkisääntönä” kuvituksissa pyritään kertomaan sisältö jonkin toisen sisällön kautta, esim. uutislähetys televisiossa, graffiti seinässä tai ympyröityjä kohtia sanomalehdessä. Pelaajalle ikään kuin annetaan vihjeitä, mitä voi käyttää tai olla käyttämättä tarinassaan. Se mihin vihjeet liittyvät riippuu korttityypistä:

Elements

Elements-kortit ovat pelin peruskortteja, joilla pelaajat rakentavat tarinaansa. Ne kuvaavat jotain konkreettista asiaa, tapahtumaa tai näkymää jota pelaaja voi käyttää tarinankerronnassaan. Kuvituksen ”nyrkkisääntöä” sovelletaan erityisesti näissä korteissa. Elements-kortit on suunnitteluvaiheessa jaoteltu jonkin paikan, kuten poliisiasema tai varastohalli, mukaan. Kuvituksessa tämä näkyy mahdollisessa ympäristössä. Lisäksi suurimmassa osassa Elements-korttien kuvituksista on todisteita jostakin supervoimasta, jotta niiden tunnelma ei jäisi liian tavanomaiseksi ja pelaajilla olisi korttien tarjoama peruste tuoda tarinassaan esille myös supervoimia. Kuvitukset ovat myös tunnelmaltaan keveämpiä kuin Event-korteissa, unohtamatta supersankarigenreen kiinteästi liittyvää, osittain tahatonta, huumoria ja kliseitä.

Esimerkkikuvituksessa *Professional cleaning equipment* (kuva 11) sankarilla on kyky manipuloida ruumistaan ja naamioitua graffitiksi seinää vasten. Ympäristö näkyy vanhoissa mielisairaalan seinissä ja ohi kulkevassa siivoojassa kärryineen. Se miten tätä informaatiota tai oikeastaan sen tulkintaa käytetään, jää suunnittelun puolesta avoimeksi ja pelaajan hallittavaksi.

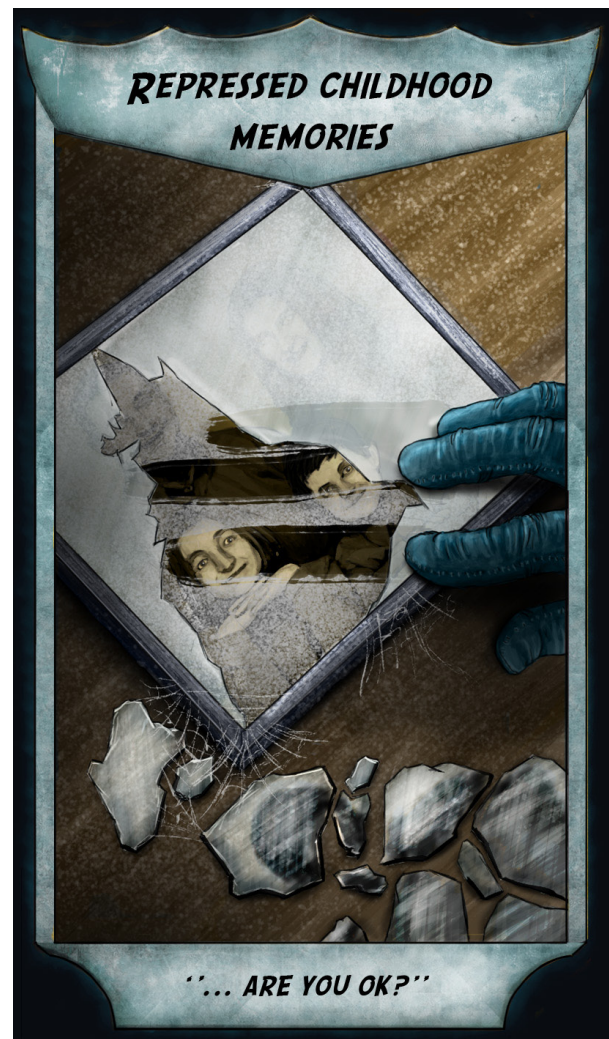


Kuva 11. Elements-kortti.

Event

Event-kortit kuvaavat tarinan draamankaareen liittyviä asioita ja tapahtumia sekä päähahmon sisäistä maailmaa ja sen muutoksia. Siksi niiden kuvitukset ovat myös tunnelmaltaan vakavampia ja syvempiin ajatuksiin tähtääviä kuin Elements-korteissa. Kuvitus on tyyliltään samaa kuin Elements-korteissakin mutta yksityiskohtaisempaa ja sisältää tarkoituksella enemmän symboliikkaa ja viittauksia esim. kuvituksen hahmojen henkilökohtaiseen elämään. Event-korteissa kuvataan yleensä jokin tilanne, joka on tapahtunut tai ehkä tapahtumassa. Kuvallisessa informaatioissa ei kuitenkaan oteta kantaa siihen, mitä seuraavaksi tapahtuu tai kenelle tai kuka on ”hyvis” tai ”pahis”. Kuvitus pyrkii antamaan kaikki sen mahdolliset tulkinnat pelaajan käyttöön.

Esimerkkikuvituksessa *Repressed childhood memories* (kuva 12), tavoitteena on että jää pelaajan päätettäväksi, mitä on tapahtunut. Kuvituksessa sankari pyyhkäisee pölyt rikkiäisen valokuvakehyksen päältä, joka on pölyn ja seittien peitossa. Kehyksessä olevassa vanhassa valokuvassa näkyy perhepotretti, vanhemmat ja kaksi nuorta lasta. Itse näen kuvan siten, että jotain ahdistavaa tai tuskallista on tapahtunut sankarille, joka ilmeisesti on toinen kuvan lapsista. Tästä on ilmeisesti kauan aikaa, sillä tapahtumaympäristö on pölyinen ja kuva on seittien peitossa. Mutta siihen loppuvat vihjeet tai ainakin ne, jotka ovat selkeästi nähtävissä. Joku toinen voisi tulkita kuvan aivan toisin ja tulkintaan liittyy vielä se, miten pelattava tarina on rakentunut siihen mennessä.



Kuva 12. Event-kortti.

Universals

Universals-korttien kuvitus eroaa muista korteista. Pelillisesti niiden merkitys on tietyllä tasolla vähäisempi, koska ne ovat kaikkien pelaajien näkyvillä muistuttamassa tarinan juonen pääpiirteistä. Mielessäni ne ovat tarinan lukujen alkukuvia samaan tapaan kuin kirjoissa tai videopeleissä tarinan päälukujen vaihtuessa on usein hienoja kuvituksia, monesti erikoisilla tyyleillä kuten reliefinä, tai lasimaalauksina. Varsinkin lasimaalauksista huokuva ajattomuus ja juhlallisuus sopisivat loistavasti visiooni. Universals-kortit ovat myös kuvituksen teemalta erillään muusta pakasta.

Universals-korttien kuvitusten aiheet ja repliikit tulevat jostain tunnetusta fiktiosta, populaarikulttuurista tai kirjallisuuden klassikosta aina Homeroksesta Matrixiin. Esimerkkikuvitus, *Mysterious event*, (kuva 13) jossa mies harhailee taskulampun kanssa metsässä virvatulien perässä, ammentaa aiheensa kulttiasemaan nousseesta Twin Peaks- televisosarjasta.

Kuvittajana minulla ei ole mitään erityisen uniikkia tyyliä, joten Origin Stories -kuvituksiin ammensin inspiraatiota supersankarigenreen vahvasti liitoksissa olevista sarjakuvista, joita itsekkin omistan kohtuullisen kokoelman. Toisaalta näen että oman, kehittyvän tyylini ydin on enemmänkin kuvan

rakentamisessa ja sisällössä. Rakastan sisällyttää kuvituksiin vahvaakin symboliikkaa ja mielestäni kuvituksen takana on aina oltava tarina, kuinka pieni tahansa. Toivon, että *Origin Stories*- teemapakan kuvituksissa nämä molemmat ominaisuudet näkyvät.



Kuva 13. Universals-kortti.

5 Art Directorin rooli

Origin Stories- teemapakkaan tulee noin sata yksittäistä kuvitusta. Vaikka minulla oli visio ja suunnitelmat siitä miten kuvitukset rakennetaan ja taidot totetuttaa ne, olisi moisessa määrässä paljon tekemistä. Ehdotin, että otetaan ainakin yksi kuvittaja lisää mukaan prosessiin. Lyhyen etsinnän jälkeen tiimiin liittyivät työharjoittelijoina graafisen suunnittelun opiskelija Niina Javanainen ja peli-alan opiskelija Ria Räsänen. Löysin itseni Art directorin roolista johtamassa kuvittajatiimiä.

Jouduin miettimään, miten saisin pidettyä prosessin hallinnassani, kun tekijöitä olikin useita. Graafisen suunnittelun ja vektorigrafiikan puolelta minulla oli kokemusta työskennellä monien eri tekijöiden kanssa mutta kuvituksien ja pitkään rakennetun vision jakaminen oli täysin uutta. Prosessin vaiheiden hallinta olisi erityisen tärkeää myös kuvituksen tarpeeksi yhtenäisen visuaalisuuden kannalta. Olen pelannut lautapelejä, joissa on esim. korteissa käytetty monta eri kuvittajaa ja jokaisen kuvitusjälki on ollut silmiinpistävän erilaista. Se laskee käyttökokemusta huomattavasti. Portfolioista näin onneksi, että molemmilla harjoittelijoilla kuvitustyylit oli samankaltainen kuin itselläni ja helposti muokattavissa tarpeen mukaan.

Koska kuvitusten sisältö ja rajaukset olivat tavanomaista erikoisempia ja tarkempia, päätin että ne tehdään kaikki vaihe vaiheelta. Jokainen vaihe käydään läpi ja arvioidaan sen mahdollisia muutoksia ja hyviä ideoita viikottaisissa tapaamisissa. Tällä tavalla jokainen kuvittaja näkee myös toisten prosessin, jonka arvelin hyödyttävän kaikkia, ja pyrin luomaan avoimen työilmapiirin.

Kuvituksen prosessissa määrittelin neljä päävaihetta; idealuonnos, viivapiirros, harmaasävymaalaukset ja väritetty konsepti (kuva 14 ja 15). Se mitä tapahtuu luonnoksen ja harmaasävymaalauksen välissä oli kuitenkin sovellettavissa jokaisen kuvittajan omaan työskentelytapaan. Annoin vapaat kädet tehdä joko käsin tai tietokoneella. Lopullinen tuotos olisi kuitenkin oltava digitaalisessa muodossa.

Idealuonnosvaihe oli kaikista hektisin. Pohjamateriaalina kuvituksille toimii Google Drivessa oleva taulukko, jossa näkyy kaikkien korttien otsake, mahdollinen ajatus kuvitukseen ja repliikki. Kuvituksia käytiin läpi luonnosvaiheessa niin pitkään, kunnes olin tyytyväinen niiden sisällön ajatukseen, kompositioon ja kunkin korttityypin



vaatimiin ominaisuuksiin. Tämä vaihe pohjautui lähinnä omaan visiooni ja intuitiooni korteista. Lisäksi kävin luonnokset huolellisesti läpi harjoittelijoiden kanssa, jotta he oppisivat minkälaisia elementtejä ja tunnelmaa haen kuvituksiin. Tämä ensimmäinen vaihe oli tärkeä myös sen takia, että halusin nähdä josko Niinalle tai Rialle tulisi jostain kuvituksesta parempi idea kuin mitä minulla oli. Näinkin tapahtui joidenkin korttien osalta. Lisäksi he toimivat ensimmäisenä testiryhmänä kortin otsakkeen ja repliikin muodostamalle mielikuvalle näyttäessään luonnoksissaan miten näkivät kyseessä olevan tilanteen ennen omaa visiotani ja kuvituksen rajaavia ohjeita.

Toinen vaihe eli viivapiirros on käytännössä ”siivottu” versio hyväksytystä luonnoksesta. Kuvituksen elementit ovat pääpiirteittäin paikallaan ja kompositio on hiottu. Kaikilla kolmella kuvittajalla tämä vaihe oli omanlaisensa, riippuen kunkin omasta viivankäytöstä. Itse tein aina selkeät ääriviivat sarjakuvamaiseen tyyliin ja piirsin myös kaikki yksityiskohdat paikalleen.

Kolmanneksi vaiheeksi otin harmaasävymaalauksen. Siinä koko kuva väritetään harmaan eri sävyillä, tummimmat varjot mustalla ja kirkkaimmat valot valkoisella. Tämä on yleinen työtapo kuvittajien keskuudessa, sillä siinä saa arvot (values), eli kuinka vaalea tai tumma jokin on, kohdilleen tarvitsematta vielä ajatella värejä. Omasta kokemuksestani on myös helpompaa lähteä rakentamaan kuvan tunnelmaa ja tekstuureja ilman värejä. Tosin en ollut käyttänyt kyseistä tekniikkaa koko kuvituksen tekemiseen ennen tätä, joten kyseessä oli minullekin suhteellisen uusi asia. Vaikkakin se lisäsi yhden vaiheen työskentelyyn, olin sitä mieltä että se lopulta säästää aikaa sillä muutokset ovat tässä projektissa enemmänkin sääntö kuin poikkeus.

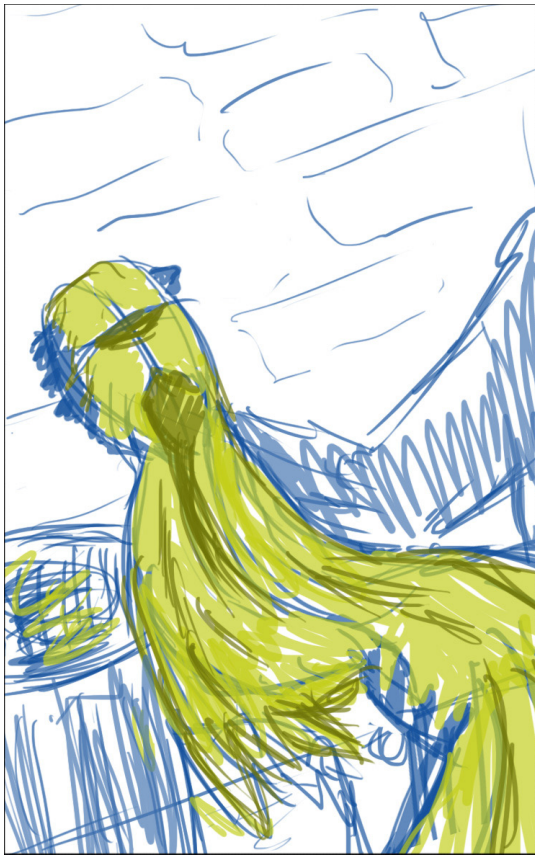
Neljäs vaihe on oikeastaan vain viimeistelyä. Harmaasävymaalaukseen lisätään väritys, mahdolliset tekstuurit ja muu tarpeellinen viimeistely. Henkilökohtaisesti tämä oli yllättävästi haastavin vaihe. Se miten harmaasävymaalaukseen väritetään ei ollutkaan niin helppoa kuin olin luullut tai pienissä kuva-alueissa aikasemmin kokeillut. Jouduin käyttämään paljon työtunteja tutoriaalien tutkimiseen ja eri tapojen ja tekniikoiden kokeilemiseen, ennen kuin löysin omaan työskentelytapani sopivan.

Art directorina toimiminen antoi yllättävän paljon näkemystä Origin Stories-kuvituksiin. Pitkän prosessin aikana rakennettu visio kuvituksista ja korttien visuaalisesta ilmeestä oli jättänyt minut paistattelemaan hyvän idean loimuun.



Vasta kun piti selittää omaa visiotaan kahdelle projektista täysin tietämättömälle harjoittelijalle, tapahtui uusi herääminen. Näin kristallinkirkkaasti eri korttityyppien sisällöt sekä valitsemamme teeman vahvuudet ja mahdollisuudet ja minulle jäi vahva, intuitiivinen tunne siitä mitä minikin kuvituksen pitää olla. Lähdin uudella energialla ja inspiraatiolla työstämään sekä omia että ohjaamaan Niinan ja Rian kuvituksia. Uskon, että tämä näkyy valmiiden kuvitusten tasossa ja sisällöllisessä vahvuudessa (kuva 16, 17 ja 18).

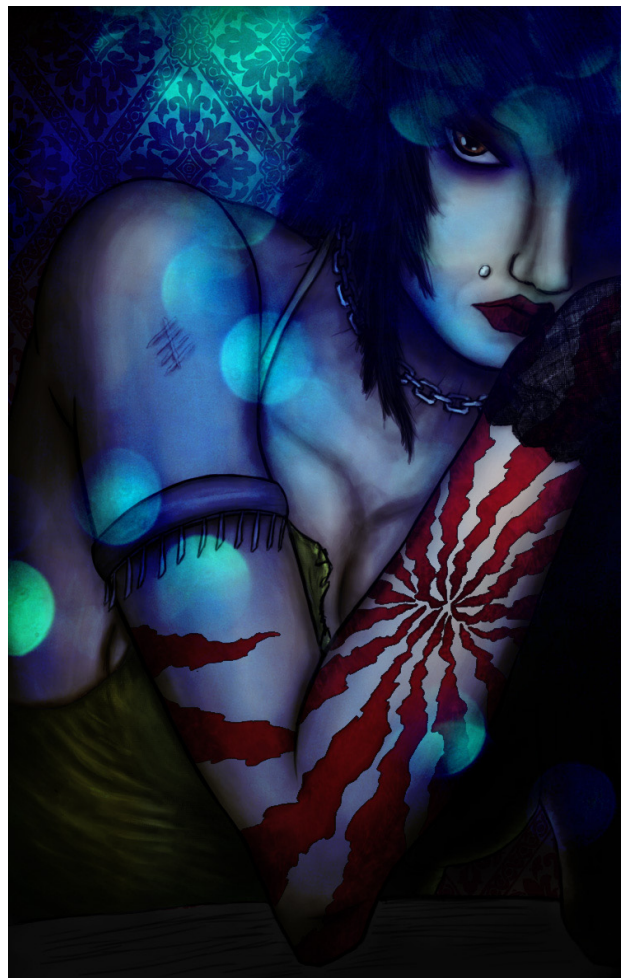
Rian harjoittelusopimus oli määräaikainen ja johtuen projektin viivästyksistä ja muutoksista, hän joutui jättämään suurimman osan kuvituksista keskeneräisiksi. Alkuperäinen suunnitelma kolmen kuvittajan tyylien yhteensovittamisessa oli, että kaikkien tekemiä kuvituksia olisi suurin piirtein tasamäärä pakassa. Tällöin mikään ei ”pistäisi silmään”. Koska Rian valmiita kuvituksia oli vain kourallinen, päätin että jälkikäsittelemme ne paremmin joukkoon sopiviksi. Pyrimme kuitenkin säilyttämään mahdollisimman paljon alkuperäistä kuvitusjälkeä ja elementtejä (kuva 18).



Kuva 14. Kuvitus vaihe vaiheelta, kuvittaja Patrik Eronen.



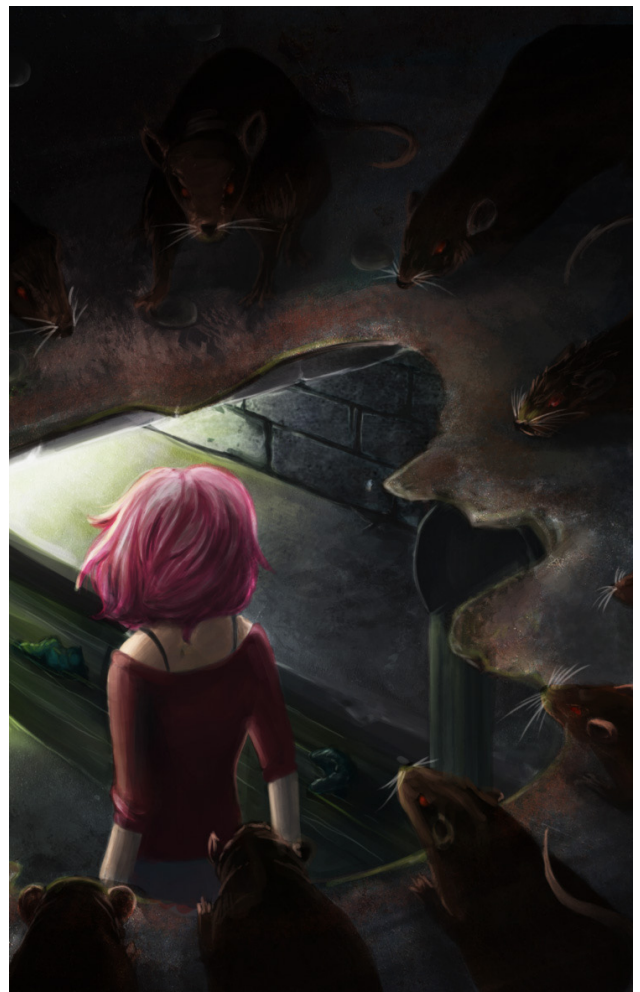
Kuva 15. Kuvitus vaihe vaiheelta, kuvittaja Niina Javanainen.



Kuva 16. Valmiita kuvituksia, kuvittaja Patrik Eronen.



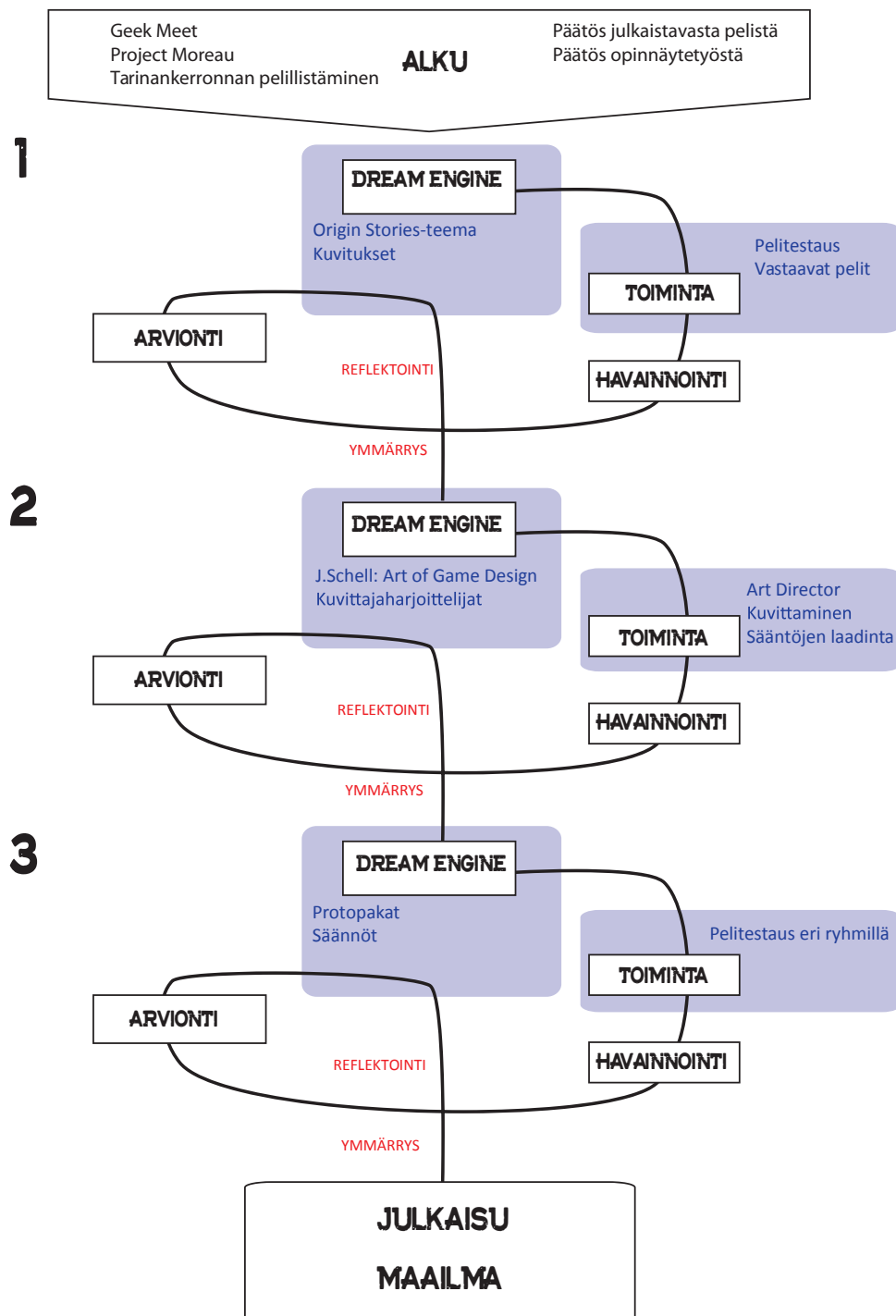
Kuva 17. Valmiita kuvituksia, kuvittaja Niina Javanainen



Kuva 18. Valmiita kuvituksia, kuvittaja Ria Räsänen. Viimeistely Niina Javanainen

6 Arviointi

Vaikkakin opinnäytetöni päättyy tähän, Dream Enginen ja Origin Stories- teemapakan prosessi on vielä täydessä vauhdissa. Suunnitteluprosessi on ollut kaikkea muuta kuin lineaarinen mutta näin jälkeenpäin katsottuna mennyt eteenpäin tietyissä sykleissä. Toimintatutkimuksen spiraali (kuva 19) sovellettuna Dream Enginen ja opinnäytetyöni vaiheisiin tiivistää sen kulun ja kuvaa prosessin toimintatapaa.



Kuva 19. Toimintatutkimuksen spiraalimalli sovellettuna Dream Enginen prosessiin.

Pelisuunnittelun näkökulmasta Dream Enginen ja ensimmäisen teemapakan suunnitteluprosessi on ollut haastava, sillä genressään Dream Engine on jotain täysin uutta. Itselleni Schellin painotus peleistä ja pelisuunnittelussa kokemuksen luojina ja mahdollistavina välineinä oli hyvin avartavaa ja uutta, vaikkakin tässä vaiheessa se kaikki tuntuu itsestään selvältä. Vaikka ”mututuntumalla” voi päästä pitkällekin, on tietoinen ymmärrys pelisuunnittelun tärkeimmistä osa-alueista ja uusista työkaluista on parantanut Dream Enginen laatua ja helpottanut suunnittelutyötä.

Kuvitusprosessi, joka alussa vaikutti valtavalta, on sujunut ilman suuria ongelmia. Uskon että valitsemani uudet työtavat niin omassa työskentelyssäni, että Art Directorin roolissa, ovat pitäneet prosessin toimivana ja energisenä. Varsinkin kiinni pitäminen voimakkaasta visiosta kuvitusten sisällön pienienkin yksityiskohtien kohdalla, on loppujen lopuksi antanut kaikille vahvan kuvan siitä mitä ollaan hakemassa. Korttien kuvitukset näyttävät osittain vielä viimeistelemättömiltä, mikä on myöskin tarkoitus viimeisiä testejä varten. Olen kuitenkin tyytyväinen niiden jälkeen kaikkien kuvittajien osalta ja näen niiden olevan tasapainossa kokemukseen vaikuttavien elementtien osalta. Pidän mahdollisena että näen joissakin kuvituksissa muutoksen tarvetta kunhan saan hieman etäisyyttä, sillä tällä hetkellä olen vielä täysin kiinni käytännön työssä.

Kuvituksista minua pohditutti se seikka, että pohjimmiltaan nekin ovat joka tapauksessa tulkintaa kortin pohjana toimivasta ideasta ja tarinallisesta tilanteesta. Pelaajan tulkinta on siten tulkinta kuvittajan tulkinnasta, ainakin jos ajatellaan että kuvitus on vahvin tulkintaa ohjaava kortin kolmesta elementistä. Kuinka väritynyt tämä tulkinta on, selviää, kuten Schell useaan otteeseen painotti: testaamalla. testaamalla ja testaamalla.

Muuhun korttien pelipuolen grafiikkaan en sen sijaan ole koskenut kuukauteen tai kahteen ja huomaan etten ole aivan tyytyväinen siihen miltä ne näyttävät. Ajatus niidenkin upottamisesta pakan teemaan on hyvä mutta olen saattanut sortua taas perisyntiini kuvittaja ja graafisena suunnittelijana eli yritän laittaa kerralla liikaa elementtejä ja kuvitus menee ”tukkoon”. Mielestäni kehysgrafiikoita kannattaisi vielä yksinkertaistaa. Lisäksi ne uusin silmin katsottuna vievät liian paljon pinta-alaa kortista ja syövät palan kuvituksen yläosasta, joten muotoakin on mietittävä uudelleen.

Prosessin aikana kävi ilmi, että jokaisella kuvittajatiimin jäsenellä on jokin osa-alue kuvittamisessa jonka hallitsevat todella vahvasti. Ajatellen nyt asiaa, olisimme voineet kokeilla myös sellaista työtapaa, jossa yksi kuvitus olisi kiertänyt monella kuvittajalla. Jokainen olisi tehnyt sovitun osan kuvituksesta, kuten taustan, hahmon, valaistuksen ja nämä olisi sovitettu yhteen. Kun katsoo valmiita kuvituksia näen, että tyylien puolesta kyseinen työtapa olisi voinut toimia hyvin, vaikkakin töihin menevää aikaa se olisi todennäköisesti lisännyt huomattavasti. Ehkä kokeilemme tätä työtapaa tulevaisuudessa.

Opinnäytetyöni tavoitteena oli luoda visuaalinen ilme Dream Enginen mielikuville ja *Origin Stories*-teemapakalle. Prosessi on ollut pitkä ja on tullut osittain ehkä liiankin tutuksi. Aionkin ottaa etäisyyttä työprosessiin tulevien testipelien aikana ja katsoa visioni tuloksia ja arvioida niitä uusin silmin. Tällä hetkellä olen kuitenkin tyytyväinen ja mielestäni voimme hetken aikaa ihaila luomustamme.

7 Pohdinta

Opinnäytetyöni tavoitteena oli luoda visuaalinen ilme ja kuvitukset Dream Enginen ensimmäisen teemapakan *Origin Stories* beta-versioon. Alkuperäistä noin sataa kuvitusta karsittiin testivaiheen pakkaan parilla kymmenellä alaspäin. Tällä hetkellä suurin osa kuvituksista on vähintäänkin harmaasävymaalauksen asteella ja teemme Niinan kanssa ahkerasti töitä saadaksemme ne loppuun mahdollisimman nopeasti. Pienen viivästyksen aikatauluun aiheutti se, että Ria joutui lopettamaan tältä erää harjoittelunsa Dream Enginen parissa kiireisen elämäntilanteensa vuoksi. Heti kesäkuun 2013 alussa lähetämme materiaalit ja tilauksen viidestä protopakasta painoon. Kliseisesti voidaan sanoa, että se mihin opinnäytetyöni päättyy, on Dream Enginelle vasta alku.

Odotan innolla, että saamme uunituoreet protopakat painosta, sillä sitten voimme vihdoin aloittaa viimeisen vaiheen testipelit. Suunnitelmissa on samalla promota ja testauttaa *Origin Stories*- pakkoja ainakin valmistuvien käsikirjoittajaopiskelijoiden, Geek Meetin jäsenten ja tietenkin suunnittelutiimin kesken. Suunnitelmissa on mahdollista myös järjestää muitakin testaus- ja promotilaisuuksia, mutta nämä suunnitelmat selviävät hieman myöhemmin.

Henkilökohtaisesti olen hyvin kiinnostunut ja ehkä myös hieman hermostunut näkemään kuinka pelaajat, varsinkin täysin tiimin ulkopuolinen testiryhmä, käyttää eri kortteja tarinoissaan. Nykyisessä muodossaan ne eivät ole vielä saaneet tulikastettaan.

Kesän jälkeen arvioimme mahdolliset muutokset sääntöihin ja mekaniikkaan sekä viimeistelemme kuvitukset tai teemme muutokset jos niihin on tarvetta. Tämän jälkeen, jos mitään yllättävää ei tapahdu, julkaisemme Dream Enginen ja *Origin Stories*- teemapakan. Emme tiedä vielä tulevatko kustannukset mahdollisesta rahoituksesta vai omasta pussistamme. Varmaa on, että julkaisu tapahtuu pienenä tai suurena painoseränä. Ainakin aluksi julkaisukielenä on englanti, joten internetin kautta voimme saada yllättävänkin paljon kiinnostusta.

Jos Dream Engine ja *Origin Stories* ottavat tuulta alleen, kaikkien kuvittajatiimin jäsenten työn näkyvyys ja tunnettavuus lisääntyisi huomattavasti. Tämä voisi tuoda mukanaan myös kuvittajakohtaisia yhteydenottoja tai työtarjouksia.



Menestys ja hyvä vastaanotto mahdollistaisivat jatko-kehittelyn (jota tiimimme jatkaa suurella intohimolla joka tapauksessa) ja seuraavien teemapakkojen suunnittelun. Tälläkin hetkellä pohdimme miten voisimme laajentaa ja soveltaa Dream Enginessa kehittämäämme pelillisen tarinakerronnan mekaniikkaa muihin pelityyppeihin ja joitain pieniä kokeiluita, kuten roolipeliversiota, olemme testanneet tiimin näkökulmasta onnistuneesti. Ensimmäisellä julkaisulla pyrimme erityisesti nostamaan kiinnostusta Dream Enginea kohtaan ja saamaan sen mahdollisten yhteistyökumppaneiden tietoisuuteen. Osa Dream Enginen ajatusta on ollut se, että voisimme jossain vaiheessa tehdä yhteistyötä varsinkin vielä tuntemattomien kirjailijoiden, taiteilijoiden ja tarinankertojien kanssa pakkojen suunnittelussa ja tätä kautta auttaa heidänkin luovuuden tuotteita pääsemään näkyville.

On tietenkin hyvin mahdollista, että Dream Engine ja Origin Stories ei saavuta tarvitsemaansa kiinnostusta ja ihmisten tietoisuutta tai jää ensimmäisen painoserän jälkeen harvojen hyllylle pölyttyväksi kuriosoteetiksi. Pahimmassa tapauksessa emme saisi edes ensimmäistä painoserää. Tällöin tiimille jää vähintäänkin käteen hyvä peli, jonka parissa viettää iltaa ja kokemus kunnianhimoisesta projektista luoda jotain uutta. Onnistuessaan Dream Enginen tarjoamat mahdollisuudet ovat niin upeat, että meillä on suorastaan velvollisuus yrittää kaikkemme. Kamppailulajilegenda Bruce Lee:ta lainaten ”In great attempts it is glorious even to fail.”

Minulle kuvittajana ja graafisena suunnittelijana Dream Engine tulee joka tapauksessa olemaan virstapylväs. Kun vertaa nykyhetkeä helmikuuhun 2012, on tapahtunut kehityksen ja kaiken uuden määrä huikea. Kuvitusteknisesti olen hallitumpi ja tiedostavampi ja ensimmäistä kertaa teen työtä järjestämällisesti, mikä näkyy myös tehokkaammassa ajankäytössä kuvituksia tehdessä. Olen myös oppinut tekemään raakoja luonnoksia ja pohtimaan kuvaa vaihe vaiheelta, verrattuna aikaisempaan, jolloin yritin tehdä heti hienoa ja valmista jälkeä. Suurin oppiminen on kuitenkin tapahtunut tämän kevään aikana toimiessani Art Directorina.

Art Directorina olen tehnyt töitä suhteellisen autonomisesti oman kuvittajatiimini kanssa ja olen nauttinut paljon siitä vapaudesta ja myös vastuusta, joka minulla prosessissa on ollut. Muutaman kuvittajan tiimissä työskentely on ollut huomattavasti tehokkaampaa ja miellyttävämpää kuin yksin puurtaminen. Harjoittelijoiden tiivis ohjaaminen on antanut paljon energiaa ja uutta näkemystä myös omaan työskentelyyni ja mielestäni saamani palaute, kuvittajalta kuvittajalle, on ollut korvaamatonta. Tällaista tiimi- ja työskentelytapaa käyttäisin mielelläni myös jatkossa



Koska Dream Engine on varsin marginaaliselle kohderyhmälle suunnattu tuoteidea, tietoisuuden levittäminen ja ”pöhinän” aikaansaaminen on julkaisun jälkeen ensiarvoista. Sosiaalisen mediassa aiomme pitää ”tykkää & jaa” kilpailuja, joissa arvotaan osallistujien kesken Dream Engine-pakkoja. Lisäksi käyttäjät voivat äänestää jo seuraavien teemapakkojen vaihtoehtoista omaa suosikkiaan. Ajatuksia on myös lyhyestä esittelyvideosta. Tietysti esittelemme myös perusteellisesti mistä on kyse, runsaiden kuvamateriaalien kera. Vaikkakin tarkoitus on olla mahdollisimman ”läpinäkyvä” (transparent) pyrimme kuitenkin säilyttämään tarpeeksi Dream Enginen ytimessä piilevää mystiikkaa pitääkseen käyttäjät kiinnostuneina.

Dream Enginen omilta nettisivuilta voi tilata suoraan pakkoja ja myöhemmin muita mahdollisia tuotteita. Ennen julkaisua on mahdollista myös ennakkotilata Dream Engine-pakkoja sivujen kautta. Sivuilta löytyy myös oma osio yhteistyökumppaneille ja kolmansille osapuolille. Ajatuksena on, että ulkopuoliset suunnittelijat voivat toimittaa meille muutaman kortin näytteen ja esittelyn suunnittelemaansa pakasta. Näistä ”teaser-pakoista” käyttäjät voivat Kickstarter-palvelun tyyliin äänestää ja ennakkotilata suosikkinsa. Jos vaadittu määrä ennakkotilauksia tulee määräaikaan mennessä täyteen, tilaajien luottokortteja veloitetaan ja pakka lähtee painoon. Jos löydämme kustannustehokkaan vaihtoehdon painamiseen, on mahdollista että myös pelkkiä ”teaser-pakkoja voitaisiin julkaista.

Internetin lisäksi markkinointiin kuuluu puskaradio ja näkyvyys alan erilaisissa tapahtumissa ja liikkeissä. Olemme alustavasti kyselleet kirjakaupoista sekä lauta- ja korttipeleihin keskittyvistä erikoisliikkeistä mahdollisuudesta ottaa pieni erä Dream Engine-pakkoja testimyyntiin. Lisäksi varsinkin kesäaikaan Suomessa järjestetään monia ”Coneja” eli monipäiväisiä tapahtumia, jotka keskittyvät peleihin, eri genreihin ja populaari- ja alakulttuureihin. Lyhyesti sanottuna ne ovat keskittymiä mahdollisesta asiakasryhmästämmme. Suunnitelmissa on lähteä kiertämään näitä tapahtumia.

Jos tähänastinen koulutukseni ja harrastuneisuuteni on ollut kuvittajanurani prologi, on Dream Engine sen ensimmäinen luku. En vielä tiedä kaikkea sen sisältöä, vaikkakin otsake vaikuttaa lupaavalta ja kuvitus antaa lupauksia mielenkiintoisista käänteistä. Toivon että tulevana vuosina voin sanoa, että ”tästä se tarina alkoi”.



8 Lähteet

Anttila P. 2007. Realistinen evaluaatio ja tuloksellinen kehittämistyö. AKATIIMI.

Boardgamegeek. 2013. www.boardgamegeek.com, *Once upon a time, Dixit*. 14.8.2013.

Schell, J. 2008. *The Art of Game Design*. CRC Press.

Tarotprofessionals. 2013. www.tarotprofessionals.com, *Tarot-kortit*. 14.08.2013.