

Aku Mähönen

**VIDEOPELISUUNNITTELUN HYÖDYNTÄMINEN FYYSISISSÄ
KORTTIPELISSÄ**

Opinnäytetyö
Kajaanin ammattikorkeakoulu
Luonnontieteiden ala
Tietojenkäsittely
Syksy 2014



Koulutusala Luonnontieteiden ala	Koulutusohjelma Tietojenkäsittely
Tekijä(t) Aku Mähönen	
Työn nimi Videopelisuunnittelun hyödyntäminen fyysisessä korttipelissä	
Vaihtoehtoiset ammattiopinnot Pelisuunnittelu	Toimeksiantaja
Aika Syksy 2014	Sivumäärä ja liitteet 22+0
<p>Opinnäytetyön tutkimiskohtena on videopelien ja perinteisten korttipelien suunnittelutavoilla toteutettu perinteinen korttipeli suunnitteluvaiheesta fyysisesti toteutetuksi peliksi asti. Työssä selvitetään pelin merkitystä ja eri pelien ominaisuuksia, käydään läpi video- ja korttipelien eroja ja niissä esiintyviä puutteita sekä videopeleistä hyödynnettäviä osa-alueita.</p> <p>Teoriaosuus työssä käy läpi lyhyesti ja yleisellä tasolla asioita. Opinnäytetyön pääpaino on käytännön toteutuksessa. Huomiota on kiinnitetty pelin suunnitteluprosessiin ja -ratkaisuihin pelaajan kokemuksen kannalta. Videopelisuunnittelun yhdistäminen korttipelisiin vaatii paljon suunnittelua ja huolellista testausta koko projektin läpi.</p> <p>Työssä toteutettiin viimeistelty korttipeli, jota voi myydä valmiina tuotteena. Projekti alkoi peliyhtiö Roviolle myytävänä pelisuunnitelmana, mutta projektin edetessä tavoite muuttui myytävästä suunnitelmasta valmiin tuotteen kehittämiseksi.</p>	
Kieli	Suomi
Asiasanat	Pelisuunnittelu, korttipelit, videopelisuunnittelu
Säilytyspaikka	<input checked="" type="checkbox"/> Verkkokirjasto Theseus <input type="checkbox"/> Kajaanin ammattikorkeakoulun kirjasto



School Natural Sciences	Degree Programme Business Information Technology
Author(s) Aku Mähönen	
Title Applying Video Game Design to a Physical Card Game	
Optional Professional Studies Game Design	Commissioned by
Date Autumn 2014	Total Number of Pages and Appendices 22+0
<p>The subject for this thesis is the creation process of a card game developed with the design principles of both video and tabletop games. The topics include a brief introduction to the definition of games and their traits, the differences between video and tabletop games and their imperfections, and a general overview of the design principles suitable to adapt from video games.</p> <p>The theory part gives a short insight into the theory behind the case study. The main focus of this thesis is on the design process of the card game made. It goes through all the necessary mechanics and game modes, explaining the decisions as how they were selected to support the player's progression.</p> <p>A finished product called Amass card game was created during the process. The project was supposed to be sold to the gaming company Rovio as a polished prototype version of the game. The aim for the project changed during the project and so it was made into a fully developed product ready to be sold.</p>	
Language of Thesis	Finnish
Keywords	Game design, card games, video game design
Deposited at	<input checked="" type="checkbox"/> Electronic library Theseus <input type="checkbox"/> Library of Kajaani University of Applied Sciences

ALKUSANAT

Haluan kiittää tämän opinnäytetyön valmistumisesta kaikkia tukenani olleita henkilöitä sekä käytännön osuuden että opinnäytetyöprosessin aikana. Erityiskiitokset kuitenkin aina tukena olevalle veljelleni Juho Mähöselle, opinnäytetyöni sisällöstä palautetta antaneelle ystävälleni Janne Mustoselle, ohjaavalle opettajalleni Joonna Toloselle, joka vastasi opinnäytetyötä koskeviin ja mieltä ahdistaviin kysymyksiin pikaisesti ja täsmällisesti sekä Maria Eklundille, joka auttoi opinnäytetyön viimeistelyssä ja valmiiksi saamisessa.

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 PELIEN TEORIAA	2
2.1 Mikä on peli?	2
2.2 Mitä ominaisuuksia pelillä on?	2
3 KORTTI- JA VIDEOPELIT	4
3.1 Yhteisiä piirteitä	4
3.2 Miten korttipelit poikkeavat videopeleistä?	5
3.3 Miten videopelit poikkeavat korttipeleistä?	5
3.4 Puutteita	6
4 VIDEOPELISUUNNITTELUSTA HYÖDYNNETTÄVÄT OSA-ALUEET	7
4.1 Edistymismekaniikat	7
4.2 Kenttäsuunnittelu	7
5 CASE: AMASS-KORTTIPELI	9
5.1 Pelin tarkoitus	10
5.2 Pelin rakenne	10
5.3 Pelin kulku	11
5.4 Taustaa	13
5.5 Suunnitteluvaihe	14
5.6 Toteutusvaihe	19
5.7 Testaus	20
6 POHDINTA	22
LÄHTEET	23
LIITTEET	

SYMBOLILUETTELO

Edistymismekaniikat	Edistymismekaniikat ovat pelillisiä mekaniikkoja, joita hyödyntäen suunnittelijat ohjaavat pelaajia läpi pelin.
Digitaalinen peli	Missä tahansa digitaalisessa muodossa esiintyviä pelejä kutsutaan digitaalisiksi peleiksi.
Media	Ilmaisutapa
Perinteinen peli	Yhteinen sana sekä lauta- että korttipeleille
Play	Englanninkielinen sana, jonka merkitys kattaa useita suomenkielisiä sanoja. Voi tarkoittaa leikkimistä, esiintymistä, tekemistä tai työn vastakohtaa.
Prototyyppi	Kokeiluversio, joka todistaa idean toimivuuden tai toimimattomuuden.
Videopeli	Konsoleilla tai televisioon kytkettävillä laitteilla pelattava peli, mutta termiä käytetään usein synonyymina digitaalisille peleille.

1 JOHDANTO

Perinteiset pelit ovat olleet kautta aikojen ihmisten suosiossa niihin liittyvän sosiaalisuuden ja viihdyttävyytensä vuoksi. Teknologian kehittyessä videopelit ovat kuitenkin nousseet osaksi helpon opittavuutensa takia perinteisten pelien ohi massayleisöjen ajanvietteenä. Molemmis-
sa medioissa on kuitenkin omat hyvät ja huonot puolensa.

Opinnäytetyön tavoitteena on perinteisen korttipelin luominen videopelisuunnittelussa kehi-
tettyjen menetelmien avulla. Teoriaosuudessa käsitellään lyhyesti pelin määritelmä ja pelien
ominaisuuksia. Tämän jälkeen tarkastellaan korttipelien ja videopelien yhteisiä ja eriäviä piir-
teitä sekä niissä esiintyviä puutteita. Seuraavaksi tarkastellaan videopelistä mahdollisesti hyö-
dynnettäviä ominaisuuksia.

Teoria käsittelee yleisellä tasolla tietoja, joita hyödynnetään käytännön työnä toteutetussa
korttipelissä. Käytännön osuudessa tarkastellaan pelin yleistä rakennetta ja perusteita, jonka
jälkeen esitellään pelin suunnittelua. Kirjallisen osuuden lopuksi tarkastellaan hieman pelin
toteutusta ja testaamista.

2 PELIEN TEORIAA

2.1 Mikä on peli?

Pelin määritelmää on yritetty ajan mittaan luonnehtia useilla tavoilla. Määritelmää ovat yrittäneet laatia Greg Costikyan, Kevin Maroney ja lukemattomat muut arvostetut suunnittelijat. (Arjoranta, 2014.) Pelille ei ole kuitenkaan löytynyt yhtään tyhjentävää määritelmää. On mahdollista, että peliä ei voida selittää järkevästi, mutta eri selitysten yhteisiä tekijöitä keräämällä voidaan luoda yhä uusia pelin määritelmiä. (Mononen, 2013.)

Kevin Maroney määrittelee pelin seuraavanlaisesti: ”Peli on leikin muoto, jossa on tavoitteita ja rakenne” (Maroney, 2001). Pelikäsitteen määrittelemisen ja ymmärtämisen pelisuunnittelijalle onkin enemmän ohjenuora kuin lista ehdottomia sääntöjä. Määritelmän ymmärtäminen auttaa hahmottamaan kulloistakin suunnittelun ongelmaa. Jos ymmärtää, mihin pelin osaluokkaan kyseinen ongelma liittyy, on mahdollisen ratkaisunkin löytäminen helpompaa. (Mononen, 2013.)

2.2 Mitä ominaisuuksia pelillä on?

Jokaisella pelillä on rakenne. Pelaajan toiminnot ja menetelmät niiden seuraamusten määrittelylle ovat siis etukäteen määriteltyjä. Myös toimintajärjestys ja toimintojen ajoitus ovat usein, eivät kuitenkaan aina, määriteltyjä. Mikäli esimerkkejä haettaisiin kahdesta ääripäästä, toisessa olisi Piet Heinsin Hex, jossa pelaaja voi tehdä ainoastaan yhden toiminnon ja josta voi seurata vain kaksi mahdollista seuraamusta: pelaaja voittaa tai peli jatkuu toisen pelaajan tehdessä toiminnon. Toisessa ääripäässä olisivat roolipelit, joissa pelaajat voivat tehdä melkein mitä tahansa, mitä he voivat keksiä hahmojensa tekevän. Roolipelit tarjoavat joustavan joukon sääntöjä ja varsinainen päätös pelin kulusta tulee pelaajien ja tuomarin toimesta. Rakenne onkin enemmän kuin pelkkä vaihtoehtoinen sana säännöille, mikä näkyy hyvin Kate Jonesin Lemma-pelissä ja Peter Jonesin Nomicissa. (Maroney, 2001.)

Peleissä on myös oltava tavoite. Pelin pitäisi edistyä niin, että pelaajat valitsevat pelissä tekemänsä toiminnot tavoitteen saavuttamiseksi. Tavoite on usein toisia pelaajia suurempi pistemäärä pelin loppuessa – pistemäärä voi olla esitettyinä missä tahansa muodossa, kuten vaikka

rahana tai laudalla olevien avainpaikkojen hallinnalla. Tavoite voi koostua myös vastustajan tärkeän palan vangitsemisella, kuten shakissa, tai palasten asettelemisella tiettyyn järjestykseen, kuten ristinollassa. Tärkeintä on kuitenkin tavoitteen selkeä määrittely ja sen vaikutus pelaajien toimintoihin. (Maroney, 2001.)

Pelin tavoitteen ei tarvitse tuottaa voittajia tai häviäjiä. Roolipeleissä pelaajien tavoitteet voivat olla lopetuspisteiden sijaan väliaikaisia, kuten keisarin puolesta tehtävän tekeminen, tai uran edistämistä saavuttamalla korkea-arvoisen aatelisten asema. On olemassa myös yhteistyöpelejä, joissa jokainen pelaaja voi voittaa tavoitteiden täytyessä. (Maroney, 2001.)

Maroney kertoo sanan 'play' kolme muotoa selvittävän pelien määritelmän. Ensimmäinen muoto sanasta 'play', tehdä, kertoo pelaajien olevan aktiivisia osallistujia. Pelaajien toiminnot luovat pelin sen sijaan, että peli vain tapahtuisi. Mikäli pelaajien toiminnoilla ei ole väliä lopputuloksen kannalta tai he eivät päättäneet pelin toiminnoista, kyseessä ei ole peli vaan jotakin pelaajille langetettua toimintaa. (Maroney, 2001.)

Sanan 'play' toinen muoto, esittää, vihjaa pelin toimintojen olevan todellisuuden korviketta. Peli tapahtuu täysin rajatun peliavaruuden sisällä, ja pelaajat vain esittävät pelissä olevia rooleja. On olemassa myös pelejä, joilla voi olla oikean maailman vaikutus – näistä esimerkkeinä pokerin pelaamisesta tienattavat rahapalkinnot tai elämänsä menettäminen venäläisessä ruletissa. Jos pelit itsessään eivät tapahdu rajatun peliavaruuden sisällä, ne eivät ole enää pelejä vaan elämää. (Maroney, 2001.)

Maroneyn mukaan kolmas ja monella tapaa tärkein muoto sanalle 'play' on kuitenkin työn vastakohta. Pelit ovat hauskoja, viihdykkeitä. Peleillä voi olla myös muita tarkoituksia, kuten opetusta tai liiketoiminnan harjoittelua, mutta jos ne eivät ole hauskoja, ne eivät ole pelejä vaan jotakin muuta – kuten harjoittelua tai terapiaa. Maroneyn mukaan ei ole kuitenkaan olemassa väärin, jos pelaamisen muodolla ei ole rakennetta tai tavoitteita. (Maroney, 2001.)

3 KORTTI- JA VIDEOPELIT

Lauta- ja korttipelejä pelataan paloilla, jotka ovat abstrakteja todellisista asioista. Ne voivat esittää joko yhtä tai useampaa henkilöä tai asiaa. Tämä tarkoittaa, että esimerkiksi Risk pelissä kokonaista armeijaa voidaan esittää yhdellä kuutiolla. Lauta, jossa palikoita liikutetaan, voidaan sen sijaan jakaa erimuotoisiin paloihin. (Gameplay Mechanics, 2008.) Sattumanvaraisuutta peleihin voidaan lisätä nopilla tai onnenpyörällä (Advanced Game Design, 2012).

Sekä nykyaikaisissa että varhaisissa tietokonepeleissä olevat yksiköt tai palaset voivat myös esittää yhtä tai useampaa yksikköä. Erityisesti vuoropohjaisissa strategiapeleissä, kuten Civilizationissa tai Heroes of Might & Magicissa tämä pitää paikkaansa. Videopelien kehittyessä 'palaset' ovat vain muuttuneet yhä enemmän oikeaa maailmaa muistuttaviksi. (Gameplay Mechanics, 2008.)

3.1 Yhteisiä piirteitä

Pelitutkijat eivät yleensä pyri erottelemaan videopelejä, lauta- ja korttipelejä tai jopa fyysistä toimintaa vaativia toisistaan, koska mekaniikat ovat mediasta riippumattomia. Eri kokonaisuuksien väliset suhteet pysyvät suurin piirtein samoina huolimatta mediasta. Sama peli voidaan toteuttaa erilaisissa medioissa, tai joissakin tapauksissa peli saattaa vaatia jopa useamman median. (Advanced Game Design, 2012.)

Pelin mekaniikat voidaan toteuttaa eri keinoin. Lauta- ja korttipeleissä mekaniikat toteutetaan pelin välineistön, kuten laudan, laskureiden, palojen ja muiden vastaavien mukaan. Sama peli voidaan myös toteuttaa videopelinä, jolloin mekaniikat toteutetaan eri keinoin, ohjelmiston sisällä. Yhä useammat pelit ovat tätä nykyä hybridejä, jolloin esimerkiksi lautapelin kanssa käytetään yksinkertaista tietokonetta. (Advanced Game Design, 2012.)

Erilaisten toteutusmuotojen käyttö auttaa myös kehittäessä kokeiluversioita, prototyyppejä, pelistä tehdessä. Sääntöjen kirjoittaminen lauta- tai korttipeliin vie huomattavasti vähemmän aikaa ja työtä kuin vastaavan tuotoksen ohjelmointi. Tämän vuoksi onkin hyvä idea kokeilla pelin mekaniikkoja tai sääntöjä nopeammalla toteutuksella ennen niiden toteuttamista tietokoneella. (Advanced Game Design, 2012.)

3.2 Miten korttipelit poikkeavat videopeleistä?

Perinteiset pelit ovat toimineet viihteen ja opetuksen muotona jo vuosituhannen ajan. Nykyaikaisen tekniikan sijaan perinteiset pelit keskittyvät vahvaan tarinankerrontaan ja pelimekaniikkoihin sekä pelaajien omaan mielikuvitukseen. Nämä luovat yhdessä miellyttävän ja houkuttelevan kokemuksen, joka poikkeaa digitaalisista peleistä saatavista pelikokemuksista. (Digitaltabletop, n.d.)

Lauta- ja korttipeleille on ominaista pelin tärkeiden mekaniikkojen ja pohjustavien sääntöjen läpinäkyvyys. Toisin kuin videopeleissä, peliin osallistuvat pelaajat määräävät ja hallitsevat itse peliä, joten sääntöjä tai pelimekaniikkoja ei voi piilottaa pelaajilta. (AERA, 2012.)

Perinteisten pelien pelaaminen on usein sosiaalinen tapahtuma, joissa nauretaan, hurrataan, keskustellaan tai huudetaan. Vaikka perinteiset pelit ovat rajoittuneita monimuotoisuutensa tai toiminnallisuutensa kannalta, sosiaaliset kokemukset riittävät videopelikokemuksen ylittämiseksi. Ihmiset rakastavat vieläkin perinteisiä kortti- ja lautapelejä, suurimmaksi osaksi niiden vahvan sosiaalisen puolen takia. Ihmiset nauttivat kasvojen olemisesta, sen sijaan että he istuisivat ruudun ääressä, tapahtuipa se sitten yksin, kavereiden kanssa internetin välityksellä tai vierekkäin pelaten. (Bernhaupt, 2010.)

3.3 Miten videopelit poikkeavat korttipeleistä?

Videopeleissä yhdistyy ohjelmiston muodostama järjestelmä ja audiovisuaalisen materiaalin luoma esteettinen kokonaisuus (Manninen, 2007). Niiden sisäänrakennetut säännöt ovat ehdottomia ja pelin asettamia rajoja toiminnalle tai sisällölle ei voi rikkoa (Vuorela, 2007).

Videopeleissä mekaniikat ovat piilossa pelaajalta ohjelmiston sisällä, jonne pelaajalla ei ole suoraa mahdollisuutta päästä käsiksi. Toisin kuin kortti- ja lautapeleissä, videopelit opettavat pelaajiaan sitä mukaa kun he pelaavat. Pelaajat voivat siis aloittaa pelin pelaamisen tietämättä sen sääntöjä. Videopelisuunnitteluyhteisö suosii termin pelimekaniikat käyttöä pelin sääntöjen sijaan, koska sääntöjä ajatellaan usein tulostettuina ohjeina pelaajalle. (Advanced Game Design, 2012.)

3.4 Puutteita

Digitaalisten pelien suunnittelussa ei ole hyödynnetty vielä enemmälti lauta- ja korttipelien pitkäaikaista historiaa pelimekaniikkojen käyttämisestä (Magerko, n.d.). Nykyajan videopeli-konsoleista ja -peleistä puuttuu myös kasvotusten tapahtuvasta viestinnästä tärkeä sanaton viestintä. Perinteisten pelien rajoitus taas johtuu jähmeästä pelimediasta. Pelitapahtumia ja -ympäristöjä ei voi toteuttaa sen vuoksi niin monimuotoisiksi tai eläviksi kuin videopeleissä. Mikäli sekä videopelien että perinteisten pelien parhaimmat puolet yhdistetään, saadaan aikaan uudenlaisia pelikokemuksia. Tästä on jo onnistumistarinoita, kuten digitaaliset pöydät. (Bernhaupt, 2010.)

4 VIDEOPELISUUNNITTELUSTA HYÖDYNNETTÄVÄT OSA-ALUEET

Monissa peleissä pelaajan liikkuminen pelimaailman läpi on kenttäsuunnittelijan sanelemaa. Yleensä pelaajan hahmon on suoritettava tietty tehtävä edetäkseen pelissä, ja edistyminen on sidottu kulkua rajoittaviin tai salliviin mekanismeihin. Kenttäsuunnittelun tehtävä onkin esitellä pelaajalle pelin mekaniikkoja vähitellen pelin edetessä. (Advanced Game Design, 2012.)

4.1 Edistymismekaniikat

Mekaniikkoja, joita hyödyntäen suunnittelijat ohjaavat pelaajia läpi pelin, kutsutaan edistymismekaniikoiksi. Nämä mekaniikat ovat sellainen asia, joista yksikään ammattilaispelinkehittäjä ei voi olla välittämättä. Yksittäisissä kentissä on usein selkeä tehtävä ja järjestys miten kenttä pitää läpäistä. Monissa peleissä peliä kuitenkin kuljettaa eteenpäin tarina, joka jatkuu useiden kenttien läpi. Suunnittelijan onkin suunniteltava peli ja sen kentät niin, että ne luovat yhtenäisen kokemuksen pelaajalle. (Advanced Game Design, 2012.)

Nykypäivänä pelaajat eivät pysty kerrallaan omaksumaan uusissa videopeleissä olevien erilaisia sääntöjä ja mahdollisuuksia. Jopa Internetissä pelattavat pienemmät pelit vaativat usein monien uusien sääntöjen, useiden asioiden ja strategioiden tunnistamisen ja kokeilun. Mikäli kaikki ominaisuudet esitellään kerralla pelaajalle, saattaa pelaaja lopettaa kyseisen pelin pelaamisen ja kokeilla toista peliä. Pelisuunnittelijat hyödyntävätkin edistymismekaniikkoja opettaakseen pelaajille pelin läpäisemiseksi vaadittavia taitoja. Alkuvaiheen tutoriaaleissa pelaajat oppivat pelaamaan turvallisessa ja hallitussa ympäristössä, joissa virheillä ei ole pahempia vaikutuksia. (Advanced Game Design, 2012.)

4.2 Kenttäsuunnittelu

Kenttäsuunnittelijan tehtävä on varustaa pelaaja pelissä tarvittavilla taidoilla. Ihmiset eivät nykyään halua lukea oppaita oppiakseen pelaamaan peliä, vaan odottavat oppivansa pelaamaan pelaamalla peliä. Erityisesti tämä koskee netissä ja kännykällä pelaavia satunnaispelaajia. Kenttäsuunnittelussa on tärkeää pitää huolta, että mekaniikat opitaan ymmärrettävästi ja

kumulatiivisesti. Kenttien tulisikin esitellä säännöt helposti opittavissa ryppäissä. (Advanced Game Design, 2012.)

Suunnitellessa on tärkeää harkita, miten uudet opetettavat asiat kasautuvat pelaajalle. Niitä ei tulisi esitellä kerrallaan liian montaa, vaan niiden määrä tulisi pitää niin vähäisenä kuin mahdollista. Pelaajan täytyy myös päästä harjoittelemaan opetettuja asioita ja oppia hallitsemaan kyseiset taidot ennen uusien asioiden mukaan tuomista, jos mahdollista. Opetetun vahvistaminen on erityisen tärkeää. Mitä enemmän pelaaja tarvitsee tiettyjä taitoja, sitä paremmin ne täytyy oppia. Suurin osa pelaajan tekemistä toiminnoista pitäisi tulla lihasmuistista, ilman tarvetta ajatella samanaikaisesti mitä hän on tekemässä. (Gameplay Mechanics, 2008.)

Huonommin pelin omaksuville voi tehdä perustaitoihin keskittyvän tutoriaalin. Kokeneille pelaajille taas voi antaa mahdollisuuden käydä läpi ainoastaan vaikeimmat tai uusimmat opittavat ominaisuudet. Näin heidän ei tarvitse käydä perusteista asti kaikkia pelin sääntöjä läpi ja vältetään heidän turhautumisensa. (Gameplay Mechanics, 2008.)

5 CASE: AMASS-KORTTIPELI

Amass on 2–6 henkilölle suunnattu uusi, fyysinen korttipeli. Teemallisesti Amass-korttipeli sijoittuu kuvitteelliseen 60-luvun gangsterimaailmaan, jossa pelaajat omaksuvat kaupungin hallintaa tavoittelevien sijoittajien roolin. Pelin suunnittelussa on käytetty sekä perinteisten pelien suunnittelua että videopelisuunnittelua. Pelin valmistumisen lisäksi tavoitteena oli hyödyntää ja sovittaa yhteen kahdessa erilaisessa mediassa kehittyneet suunnittelutavat ja -opit. Alkuperäinen tarkoitus oli kehittää peli valmiiksi tuotteeksi ja myydä toteutettu versio eteenpäin, mutta pelinkehityksen edetessä tavoitteet muuttuivat. Nykyinen tavoite on julkais- ta peli itse ja saada pelistä tuottoja pelinkehitystoiminnan jatkamiseen fyysisten pelien parissa. Kuviossa 1 on esillä pelin kortteja viimeisteltynä ja painettuna.



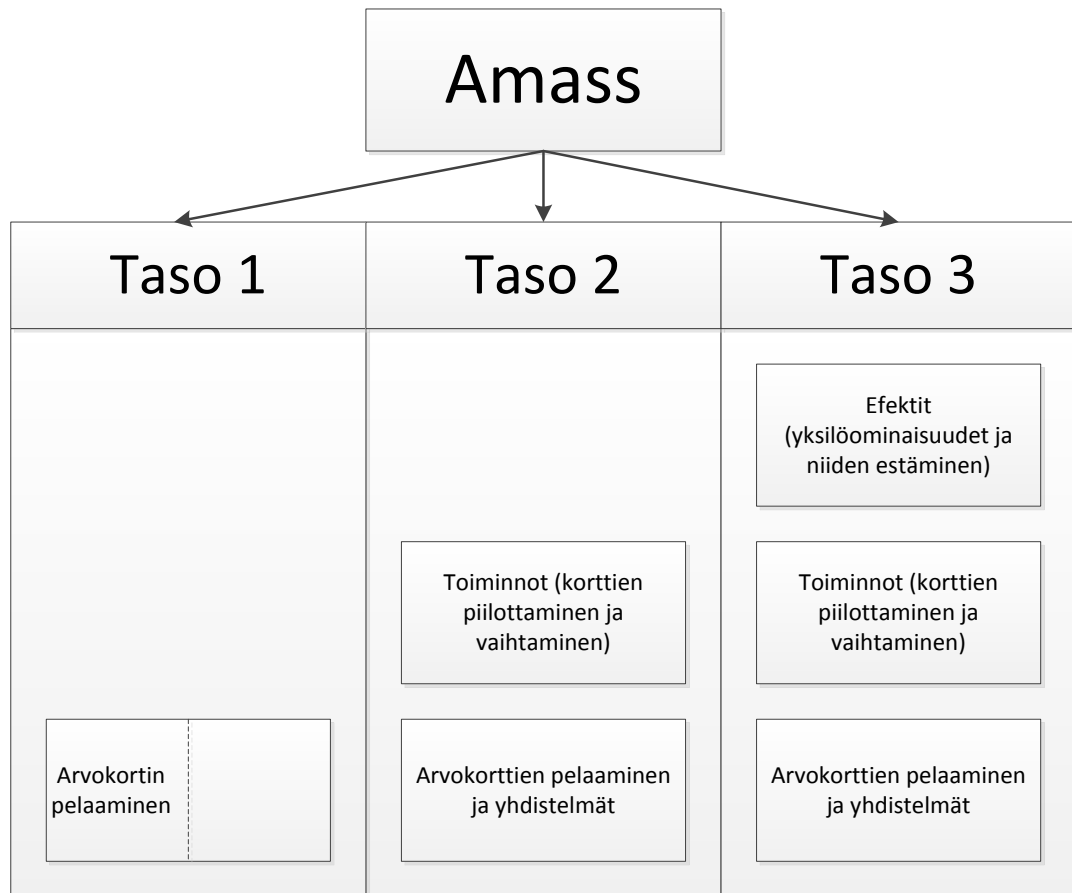
Kuvio 1. Amass-korttipelin kortteja painettuna

5.1 Pelin tarkoitus

Pelaajat pyrkivät voittamaan kierroksittain osakekortteja, ja riittävän määrän niitä kerännyt pelaaja voittaa pelin. Voittoon tarvittavien osakekorttien määrä vaihtelee pelaajamäärästä riippuen. Kierroksella kamppailtavien pistekorttien joukossa kuitenkin on myös osakekortteja kumoavia ratsiakortteja, joita pelaajat eivät halua itselleen saada. Suurimman korttien yhteisarvon pelannut pelaaja saa pistekortin, riippumatta siitä, onko se osake- vai ratsiakortti. Kierroksilla, joilla ratsiakortti on pelattavana, pelaajat pyrkivätkin pelaamaan mahdollisimman pienen kortin omalla vuorollaan.

5.2 Pelin rakenne

Amass on suunniteltu kolmen pelitason korttipeliksi, jossa pelaaja voi valita haluamansa pelitason käytettävän ajan ja pelaajien taidon mukaan. Kuten kuvioista 2 voidaan nähdä, korkeammat tasot lisäävät uusia asioita peliin, pitäen kuitenkin edellisten tasojen asiat mukana pelissä.



Kuvio 2. Amass-korttipelin rakenne tasoittain.

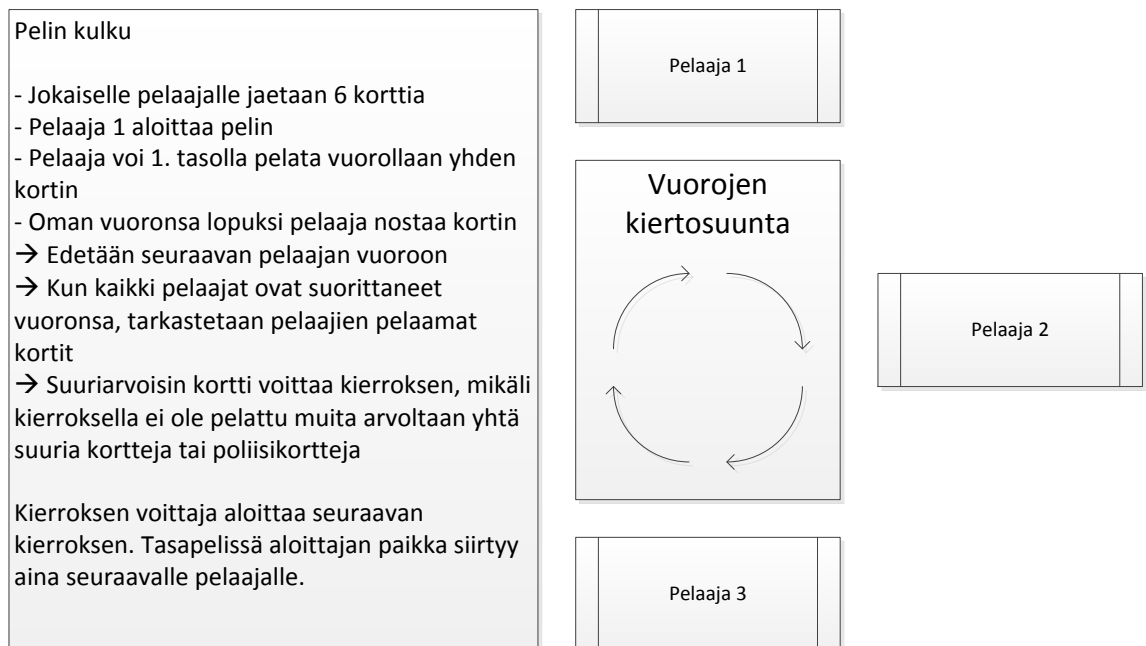
Tasolla 1 pelaajat voivat ainoastaan pelata yhden arvokortin. Tasolla 2 arvokortteja voi pelata useita ja erilaisten yhdistelmien käyttäminen on mahdollista. Peliin tulee lisää myös toimintojen käyttäminen, kuten pelaamiensa arvokorttien piilottaminen vastustajilta tai käsikorttiensa vaihtaminen. Toimintojen käyttäminen vaatii erikoiskortteja, kuten superrikollis- tai poliisikortteja. Taso 3 lisää aiempien ominaisuuksien lisäksi efektit. Efektit ovat superrikolliskortteissa olevia yksilöominaisuuksia ja niiden kumoamiseen käytettäviä poliisikorttien kumoamisominaisuuksia.

5.3 Pelin kulku

Pelin alussa jokaiselle pelaajalle jaetaan kuusi korttia. Jokainen pelaaja pelaa vuorollaan vähintään yhden kortin pöytään 'keikalle'. Keikalle pelattuja kortteja kutsutaan 'keikkamiehistöksi'. Keikalle pelattujen korttien avulla määritellään, kuka pelaajista voittaa kierroksella olleen pistekortin. Pistekortteja on kahdenlaisia: osakkeita ja ratsioita. Osakekortit ovat positiivisia pis-

teitä ja ratsiakortit negatiivisia. Pelaajien tulee kerätä riittävä määrä osakekortteja voittaakseen koko pelin. Voittoon tarvittavien osakekorttien määrä riippuu pelaajien määrästä. Mitä enemmän pelaajia, sitä vähemmän osakekortteja tarvitsee voittaakseen pelin.

Pelin 1. taso



Kuvio 3. Pelin eteneminen 1. tasolla.

Peli etenee kuvion 3 mukaisesti. Peli aluksi jokaiselle pelaajalle jaetaan 6 korttia ja joku pelaaja, tässä tapauksessa pelaaja 1, aloittaa pelin. Hän pelaa yhden kortin kädestään ja nostaa vuoronsa lopuksi yhden kortin. Tämän jälkeen edetään seuraavan pelaajan vuoroon ja hän suorittaa vuoronsa samaan tapaan kuin pelaaja 1. Kolmas pelaaja suorittaa tämän jälkeen oman vuoronsa, jonka jälkeen tarkastetaan pelaajien pelaamia kortteja. Suuriarvoisin kortti voittaa kierroksen, mutta vain mikäli muut pelaajat eivät ole voineet tai halunneet pelata yhtä suuria kortteja tai poliisikorttia, joka pakottaa kierroksen tasapeliksi. Pelaaja, joka pelasi suurimman kortin, voittaa pistekortin. Peliä jatketaan, kunnes joku pelaajista on saanut voittoon riittävän määrän osakekortteja.

Pelin 2. taso

Peli etenee samantapaisesti kuin tasolla 1. Pelaajien pitää pelata vähintään yksi kortti kädestään, mutta heidän on mahdollista pelata useampia kortteja. Mikäli pelaajalla on sopivia arvo-

tai erikoiskortteja kädessään, voi hän pelata niitä neljällä eri tavalla: yksittäin, korotetusti, ryhmittäin tai ryhmittäin korotetusti. Korotetusti pelaaminen tarkoittaa yksittäisen kortin korottamista yhden arvoisella korotuskortilla. Ryhmittäin pelaaminen tarkoittaa kahden tai useamman samanarvoisen ja saman sukuisen kortin pelaamista. Ryhmittäin korotetusti tarkoittaa kahden tai useamman samanarvoisen ja samansukuisen kortin pelaamista, joita korotetaan korotuskorteilla. Pistekortin voittaa se pelaaja, jonka keikalle oikein pelattujen korttien yhteenlaskettu summa on suurin. Pelaajilla on myös mahdollisuus hyödyntää erikoiskortteja toimintokortteina. Pelaajat voivat käyttää poliisikortteja piilottamaan keikalle pelatut kortit tai käyttää superrikolliskortteja vaihtamaan muut käsikorttinsa. Pelaajat eivät kuitenkaan voi hyödyntää saman vuoron aikana sekä poliisi- että superrikolliskorttien toimintoja.

Pelin 3. taso

Kolmas pelitaso lisää kaupungin keskusta -pelimekaniikan, joka mahdollistaa erikoiskorttien efektien käyttämisen. Efektit, eli korttien erikoisominaisuudet, vaikuttavat kaikkiin pelaajiin ja ne voivat muuttaa pelin sääntöjä kierroksen ajaksi. Mikäli yksi pelaajista pelaa kortin keskustaan, saavat kaikki muut pelaajat mahdollisuuden vaikuttaa pelaajan pelaamaan superrikolliskorttiin. Kaupungin keskusta -pelimekaniikan aikana pelaajat voivat pelata joko uuden superrikolliskortin edellisen päälle tai pelata poliisikortin. Uuden superrikolliskortin jälkeen uusimman kortin pelannutta pelaajaa lukuun ottamatta kaikki muut saavat vaikuttaa uuteen korttiin samalla tavalla. Jokaisella pelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa efektiin, kunnes kukaan ei enää halua pelata erikoiskortteja keskustamekaniikan aikana tai joku pelaajista pelaa poliisiin. Poliisi lopettaa vaikutusmahdollisuuden ja poistaa päällimmäisen superrikolliskortin keskustaan pelatuista korteista. Jos superrikolliskortteja on jäljellä poistetun kortin jälkeen, päällimmäisimmän erikoisominaisuus astuu voimaan kierroksen loppuun saakka.

5.4 Taustaa

Alkuperäinen peli-idea, josta ajatus Amass-korttipelin toteuttamiseksi tuli, oli Angry Birds -teemainen korttipeli. Tarkoituksena oli myydä alkuperäinen idea Angry Birdsia valmistavalle peliyhtiö Roviolle. Yrityksen kaksi esimiestason työntekijää eivät kuitenkaan nähneet peliä tuotemerkille sopivana, mutta kehottivat jatkamaan pelin kehittämistä loppuun asti. Tämä ajatus antoi alustan Amass-korttipelin kehittämiseksi.

Teema peliin valittiin pelimekaniikkaa ja mielenkiintoisuutta ajatellen. Yleisimmät teemat, kuten fantasia ja science fiction, ovat täynnä tuotteita, joiden joukosta on vaikea erottaa. Tämä olisi tehnyt markkinoinnista haastavaa, joten teemaksi valittiin hieman harvinaisempi, mutta aiemmin yleisesti pidetty teema. Mafia-aiheisia pelejä ja elokuvia on ollut aiemminkin, niistä hyvin tunnettuja esimerkkejä ovat Kummisetä -elokuvat sekä Mafia: The City of Lost Heaven -tietokonepeli. Mafiateema sopi myös hyvin peliin pelimekaanisesti, koska pelimekaniikat voitiin selittää pelaajille ymmärrettävästi teeman kautta.

5.5 Suunnitteluvaihe

Pelin suunnittelun lähtökohtana oli luoda muutamassa kuukaudessa toteutettava peli, joka on sekä sopivan yksinkertainen että sopivan haastava kokemattomille ja kokeneille pelaajille. Pelaajan kannalta paras tapa oli jakaa peli useaan eri pelitasoon, joista pelaaja voisi valita haluamansa pelitason käytettävän ajan ja osaamistasonsa mukaisesti ennen pelin aloittamista. Suunnittelun kannalta tärkeää oli pelin pitäminen yhdenmukaisena huolimatta siitä, että peli oli jaettu useaan eri pelitasoon. Pitämällä eri pelitasojen väliset erot riittävän pieninä pystyttiin varmistamaan pelin helppo opittavuus pelaajille. Pelitasojen välisten erojen täytyi olla samanaikaisesti myös riittävän suuret, että pelaajat kokivat eri tasoilla olevan selkeä ero. Tämän vuoksi pelin jokaiselle pelitasolle oli määritetty ainakin yksi tunnettu referenssipeli, johon pelitason pelikokemusta voitiin verrata.

Kuten kuviosta 4 voidaan todeta, pelin ensimmäisen taso on tarkoitettu nopeasti ja helposti pelattavaksi. Koska pelimekaniikat toimivat pohjana koko muulle pelille, referenssipelin oli oltava myös nopeasti opittava ja yksinkertainen. Toissijaisena toiveena oli, että referenssipeli kuuluisi yleisemmin tunnettuihin ajanviettopelisiin.



Kuvio 4. Tavoiteltava pelikokemus pelitasoittain.

Referenssin valinta osuikin tikki-pelinä tunnettuun katkoon. Pelin toinen taso tuo peliin lisää monimutkaisuutta ja antaa pelaajille mahdollisuuden tehdä enemmän merkityksellisiä valintoja. Pelikokemuksellisesti pelitasosta haluttiin harkintaa vaativaa, mutta silti vaivatonta ja nopeasti tajuttavaa pelikokemusta. Perhepelinä tunnettu Uno, tai ennemminkin sen muunnokset, olivat lähinnä haluttavaa kokemusta. Toisin kuin aiemmat tasot, kolmas taso keskittyy oman pelaamisen parantamiseen sijaan myös muiden pelaajien pelaamisen haittaamiseen. Samoja kortteja voi käyttää tietyissä tilanteissa sekä omaksi hyödyksi että vastustajien haittaamiseksi. Lähinnä tätä pelitasoa muistuttaa Steve Jacksonin suunnittelema Munchkin.

Ensimmäisen pelitason suunnittelu

Pelin päälinjausten määrittämisen jälkeen alkoi varsinainen pelimekaniikkojen suunnittelu. Yksinkertainen pohjamekaniikka oli suunniteltava ensin ja sen ympärille pelin muut ominaisuudet. Yksinkertaisia ja tunnettuja pelejä on olemassa paljon, joten niitä tutkimalla olisi mahdollista löytää joitakin ihmisten jo tuntemia pelimekaniikkoja tai ainakin suunnitella niiden pohjalta jokin helposti opittava pelimekaniikka. Yksinkertaisimmat vaihtoehdot olivat

kivi-paperi-sakset-pelistä tuttu kolmen vaihtoehdon järjestelmä ja joissakin tikkipeleissä käytetty 'suurin kortti voittaa' -mekaniikka, eli korttien arvojen keskinäinen vertailu.

Pelitason yksinkertaisena pitämisen vuoksi paras lähtökohta oli korttien arvojen vertaaminen: tämä lähtökohta antaisi myös mahdollisuuden monimuotoisempiin kierroksiin, koska ihmiset ymmärtävät helpommin jopa isoja määriä peräkkäisiä lukuja, toisin kuin isoja määriä eri värejä tai symboleita. Ensimmäinen taso kaipasi kuitenkin muutoksia. Mikäli pakassa olisi vain ennaltamäärätty määrä eriarvoisia kortteja, niin peli olisi käytännössä ainoastaan suuriarvoisimman kortin valitsemista käsikorteista. Lisäämällä peliin kortteja, joilla voi olla erikoisominaisuuksia, sekä mahdollistettiin korkeampien pelitasojen monipuolisempi toiminnallisuus että parannettiin ensimmäisen tason pelimekaniikkaa. Ensimmäisellä tasolla kehitetyt erikoiskortit pakottivat kierroksen tasapeliksi huolimatta toisten pelaamista kortteista. Näin ollen pelaajat joutuivat varomaan isompien korttien pelaamista mahdollisen tasapelin vuoksi. Ensimmäinen pelitaso oli kaikessa yksinkertaisuudessaan tämän jälkeen valmis. Itsenäisenä pelinä se ei olisi ollut millään tavalla erityinen, mutta se oli pelattavissa ja toimi hauskana sekä nopeana ajanvietteenä.

Toisen pelitason suunnittelu

Suunnittelun lähtökohtina toiselle pelitasolle toimivat ensimmäisen tason säännöt. Kaikkien korttien täytyisi käyttäytyä samalla tavalla kuin ensimmäisessäkin pelitasossa. Näin ollen oli vain kaksi erilaista tapaa laajentaa pelikokemusta: lisätä pelattavien korttien määrää tai lisätä uusi, peruspeliä tukeva pelimekaniikka. Koska pelin pohja muodostui eriarvoisten korttien pelaamisesta, oli järkevintä laajentaa lisäämällä mahdollisten pelattavien arvojen määrää. Pelaamalla useampia kortteja pelaajat voisivat voittaa pienempien korttien yhdistelmällä yhden isomman kortin. Suurin korttien arvo voittaa -periaatteen mukaisesti kaikkien pelattujen korttien arvot laskettiin yhteen ja tämä muodosti toisten pelaajien pelaamien korttien arvon.

Useampien korttien pelaaminen yhdistelmänä antoi pelaajalle useampia vaihtoehtoja toimia. Kaikki kortit eivät kuitenkaan voineet käydä toistensa kanssa yhteen, koska yksittäin pelattujen korttien arvosta olisi tullut lähes merkityksetön. Tätä ongelmaa lähestyttiin kahdella eri tavalla. Ensin nostettavien korttien määrää rajoitettiin niillä vuoroilla, jolloin yhdistelmiä oli pelattu. Jos pelaaja pelaisi useamman kortin oman vuoronsa aikana, hän saisi ainoastaan nostaa yhden kortin pakasta. Mikäli pelaaja pelaisi ainoastaan yhden kortin, hän saisi nostaa pa-

kasta kortteja aina käsikorttirajoitukseen saakka. Tämä pakotti pelaajat pelaamaan yhden kortin aina, kun he halusivat lisää käsikortteja. Tämä lisäsi taktikoinnin mahdollisuuden peliin, mutta yhdistelmien määrä oli edelleen liian suuri. Tästä johtuen yhdistelmät rajoitettiin samanvärisiin ja lopulta myös samanarvoisiin kortteihin.

Yhdistelmien rajoittaminen samanvärisiin ja samanarvoisiin kortteihin tekivät yhdistelmistä riittävän merkityksellistä nostaakseen sekä yksittäisten korttien että yhdistelmien arvoa. Rajoitukset tuntuivat kuitenkin liian tiukoilta ja herättivät pelaajissa negatiivisia tunteita. Kädessä saattoi olla arvoltaan yhdellä numerolla toisistaan poikkeavia, samanvärisiä kortteja. Aluksi tätä ongelmaa ei huomattu, mutta palautteen jälkeen ongelma ratkaistiin muuttamalla kaikki yhdenarvoiset kortit muita kortteja tukeviksi, arvoa yhdellä numerolla nostattaviksi korteiksi. Ratkaisu hävitti ongelmat eriarvoisista korteista ja pienten korttien merkityksettömyydestä sekä teki yhdistelmien pelaamisesta entistä merkityksellisempää.

Tässä kehitysvaiheessa peli tuntui hauskalta pelata, mutta pelikokemus muistutti perhepeliä, josta puuttuivat erityisemmät piirteet. Referenssipelin kannalta tämä toimi hyvin, mutta pelitasojen yhtenäisyyden vuoksi pelikokemuksen piti ottaa vaikutteita kolmannen pelitason referenssipelistä, Munchkinista. Pelikokemusta lähdettiin laajentamaan lisäämällä uusi pelimekaniikka aiemmin kehitetyn tueksi. Uuden pelimekaniikan tarkoituksena oli muuttaa pelaajien tapaa pelata tai auttaa pelaajia joissakin ongelmatilanteissa. Kuten toisen tason rajoitteissakin, uutena asiana tulivat sukujen, tai tässä tapauksessa korttityyppien, merkitykset. Erikoiskortteille, eli poliisi- sekä superrikolliskortteille, kehitettiin korttityypille yhtenäinen toiminto: mikäli pelaaja pelaa poliisikortin toiminnon, voi hän piilottaa perusmekaniikalla pelaamansa kortit. Näin ollen vastustajat eivät tiedä mitä pelaaja pelaa, mahdollisesti hukaten omia korttejaan tai pelaten väärin. Pelatessaan superrikolliskortin toiminnon, pelaaja voi vaihtaa käsikorttinsa. Tämä ominaisuus mahdollistaa pelaajien toimintakyvyn tilanteessa, joissa heillä ei ole tarvittavia kortteja vastustajan voittamiseksi tai pakottamiseksi tasapeliin, mutta on superrikolliskortti. Jokainen toiminto käyttää kuitenkin yhden kortin, joten pelaajat eivät voi pelata korttien toimintoja miettimättä seuraavaa vuoroaan.

Kolmannen pelitason suunnittelu

Lisäykset toiseen pelitasoon tekevät pelistä mielenkiintoisen ja taktisemman kuin aiemmista tasoista, mutta pelaajat eivät silti voi vaikuttaa vastustajien kortteihin millään tavalla. Toisin

kuin ensimmäisessä tai toisessa pelitasossa, kolmannen tason pelikokemus on suunnattu kokeneemmille pelaajille. Perusmekaniikkaa ei voinut enää laajentaa muuttamatta kaikkia aiempia tasoja, ja toisella tasolla pelaajien mahdollisuuksia lisäävä uuden pelimekaniikan lisääminen teki pelistä monipuolisemman. Näin ollen paras ratkaisu tuoda kolmanteen tasoon haluttu pelikokemus oli lisätä uusi pelimekaniikka aiempien lisäksi. Tärkeää tässä vaiheessa oli kuitenkin jokaisen lisäyksen pitäminen yhtenäisenä ja näin ollen pelimekaniikka sidottiin jälleen erikoiskortteihin.

Pelikokemus painottuu kolmannessa tasossa pitkälti uuteen pelimekaniikkaan, joka antaa pelaajille mahdollisuuden muuttaa pelitilannetta missä vaiheessa kierrosta tahansa muuttamalla olemassa olevia sääntöjä yhden kierroksen ajaksi. Näin ollen kokeneemmillä pelaajilla on mahdollisuus muuttaa pelitilannetta yhdellä kortilla jopa oman vuoronsa ulkopuolella. Tämä tuo lisää taktisia mahdollisuuksia hyvin pelissä pärjäävien pelaajien hidastamiseksi ja tuo lisää vaihtoehtoja samojen korttien pelaamiseksi.

Kolmannen pelitason suunnitteluhaasteeksi muodostuivat erikoiskorttien kyvyt. Pelin kannalta oli tärkeää pitää kykyjen ominaisuudet tasapainossa, mutta toisaalta antaa jokaiselle superrikolliselle riittävä vaikutusalue, että pelaajat kokevat niillä olevan vaikutusta pelin kuluun. Kykyjen rajoittamisen sijaan pelaajille annettiin mahdollisuus vaikuttaa toisiin erikoiskortteihin ennen kuin niiden ominaisuudet astuvat voimaan. Jokainen pelaaja voi siis halutessaan asettaa joko superrikollis- tai poliisikortin edellisen erikoiskortin päälle. Mikäli pelaaja pelaa toisen superrikolliskortin edellisen päälle, kaikilla muilla pelaajilla on halutessaan mahdollisuus pelata uusia erikoiskortteja edellisten päälle. Pelaajat voivat myös pelata poliisikortin superrikolliskortin päälle, joka päättää pelimekaniikan toiminnon ja poistaa päällimmäisen superrikolliskortin. Mikäli superrikolliskortteja on vielä poistetun kortin jälkeen pelattuna, astuu voimaan päällimmäisin pöydälle jäänyt eli viimeiseksi pelattu superrikolliskortti.

Kykyjen suunnittelu itsessään oli haastavaa, koska monta tarpeeksi erilaista, mutta silti vaikuttavan oloista kykyä on hankala suunnitella. Ratkaisu tälle oli kuitenkin pelitilanteissa, joihin pelaaja haluaisi vaikuttaa. Esimerkiksi pelaajien aloitusvuoro vaikuttaa pelaajien mahdollisuuksiin voittaa kierros. Mikäli pelaaja aloittaa viimeisenä, hänellä on paras mahdollisuus voittaa kierros tai ainakin olla käyttämättä parhaita korttejaan tilanteessa, jota hän ei voi voittaa. Näin ollen yksi erikoisominaisuuksista vaikuttaisi kierroksen kulkujärjestykseen. Samaa menetelmää käyttäen erikoiskyvyt saatiin kehitettyä hyödyllisiksi ja peliin vaikuttaviksi. Tämän vaiheen jälkeen pelin suunnittelu oli käytännössä toteutettu. Peli oli viihdyttävä ja jokai-

nen pelitaso toimi omana kokonaisuutenaan, mutta pelaajat pystyivät oppimaan kaikki pelin säännöt niitä järjestyksessä pelaamalla.

5.6 Toteutusvaihe

Pelin toteutus aloitettiin hyvin varhaisessa vaiheessa. Ensimmäisten ideoiden jälkeen pelin prototyyppiä lähdettiin tekemään perinteisellä viidenkymmenen kahden kortin korttipakalla. Hyvin nopeasti ideat osoittautuivat joko pelin kannalta hyviksi tai huonoiksi. Tämä edisti pelin suunnittelua hyvin paljon. Pelin suunnittelun ja testauksen edistyessä myös pelin toteutus muuttui monimutkaisemmaksi. Aluksi vain korttien määrää vaihdeltiin, mutta hyvin pian myös korttien määrät suhteessa toisiin kortteihin vaihtui, ja korteille annettiin erilainen ulkoasu. Ulkoasu vaikutti pelituntumaan ja sääntöjen oppimiseen. Pelaajat pystyivät keskittymään enemmän itse peliin korttien tarkoitusten opettelemisen sijaan. Ulkoasun muutos toteutettiin lisäämällä jokaisen pelikortin päälle muovinen korttisuojaja ja korttisuojajan päälle paperilappu, joka vastasi peliin suunniteltujen korttien ulkoasua.

Pelin prototyypeissä käytettiin pitkään käsintehtyjä paperilappuja. Paremman palautteen saamiseksi kortteihin lähdettiin miettimään kuvaavampaa graafista toteutusta. Ensimmäisestä digitaalisesta toteutuksesta vastasi Kajaanin ammattikorkeakoulun insinööriopiskelija Juho Mähönen. Pelin testauksen ja esittelyn kannalta digitaalinen kuvitus oli olennaista pelaajien kannalta. Se antoi karusta toteutuksesta huolimatta paremman kuvan pelistä kuin käsintehty kuvitukset. Pelistä haluttiin saada kuitenkin aikaiseksi myytävä tuote, joten osaavaa kuvittajaa etsittiin sosiaalista verkostoa hyödyntämällä. Pelin lopullisesta kuvituksesta vastannut graafikko löytyi lopulta Rovaniemeltä.

Pelin kuvitus ja graafinen ilme päätettiin yhdessä graafikon kanssa. Alkuperäiset suunnitelmat graafisesta ilmeestä toimivat sekä pelillisesti että visuaalisesti, joten suurin osa grafiikan suunnittelemisesta liittyi korttien kuviin ja pelin logoon. Pelin kuvitus kehittyi kuuden kuukauden aikana luonnosten tasolta taitavasti piirrettyihin ja väritettyihin kuviin. Vaikka pelin suunnittelua oli hiottu kuvituksen valmistuessa jo lähes vuoden ajan, ei peli kuitenkaan vaikuttanut viimeistellyltä peliltä. Vasta kun kuvitus lisättiin peliin, siitä tuli hyvä kokonaisuus. Kuvitus loi peliin siitä aiemmin puuttuneen tunnelman, viimeistellen miellyttävän pelikokemuksen. Tämä näkyi välittömästi pelin testauttamisessa: pelaajat alkoivat eläytymään peliin ja

kehittivät erilaisia tilanteita ja tarinoita pelattujen korttien kuvista. Pelin lopullinen toteutus valmistui graafikon viimeistellessä pelin pakettin ulkoasun.

5.7 Testaus

Pelitestautus oli yhtenäinen prosessi sekä suunnittelun että tuotannon kanssa. Pelin testaaminen alkoi heti ensimmäisten toteutusten yhteydessä perinteisillä korteilla. Pelitestautuksessa todettiin ideoiden hyödyllisyys projektin kannalta: mikäli ideat eivät toimineet halutulla tavalla, ne poistettiin tai niitä muutettiin, kunnes haluttu lopputulos saatiin aikaiseksi. Ensimmäisen tason aikaan pelitestautuksella haettiin hyvää ja ymmärrettävää pelimekaniikkaa, josta testipelaajat nauttisivat. Alkuperäiset suunnitelmat muuttuivat useasti pelaajien palautteen myötä. Pelitestautusta yhdellä tasolla jatkettiin aina niin kauan, kunnes testipelaajat kokivat pelikokemuksen positiiviseksi.

Kun toisen pelitason perusmekaniikkaa kehitettiin eteenpäin, testipelaajilla esiintyi halua huijata vastustajiaan tai tehdä jotakin arvaamatonta. Alkuperäinen ehdotus testipelaajilta oli mahdollisuus asettaa näkyvien korttien lisäksi kortteja piiloon. Vastustajan kortit nähtyään pelaaja voisi valita mitkä pelatuista korteista hän haluaisi lopulta pelata. Tämä olisi kuitenkin kasvattanut käytettyjen korttien määrän liian suureksi ja tehnyt pelin perusmekaniikasta monimutkaisemman. Peliin oli kuitenkin lisättävä jokin pelaajien pelitapaan vaikuttava ominaisuus, joka ei liittyisi perusmekaniikkaan. Uuden pelimekaniikan, toimintojen, lisäämisen jälkeen testipelaajat kokivat voivansa vaikuttaa peliin aiempaa enemmän. Testipelaajien alkuperäinen ajatus vastustajan huijaamisesta toteutui myös poliisikorttien toiminnolla, jolla pystyy piilottamaan pelaajan keikalle pelaamansa kortit.

Pelitestautuksen perusteella muutokset menivät pelissä oikeaan suuntaan. Koska peli alkoi näyttää paremmalta ja testipelaajat pitivät siitä, peluutin peliä kahdella Rovion esimiestason työntekijällä, kysyen palautetta pelistä. Palaute esimiehiltä oli positiivista, mutta heidän mielestään peli ei sopinut Angry Birds –tuotemerkkiin. Samat työntekijät kuitenkin kehottivat jatkamaan pelinkehitystä loppuun asti. Tästä palautteesta johtuen pelin teema vaihdettiin toiseksi ja pelinkehityksen alkuvaiheessa olleita suunnittelurajoitteita jätettiin tämän jälkeen huomioimatta. Pelin kolmannen tason kehittyessä pelitestautus keskittyi suurimmaksi osaksi erikoisominaisuuksien vaikutuksiin ja niiden tasapainoon. Aluksi korttien erikoiskyvyissä oli epäselvyyksiä ja osa niistä oli tarpeettomia, mutta pelaajien palautteen myötä erikoiskyvyistä

saatiin hiottua parempia ja toimivampia. Osa erikoiskyvyistä vaihdettiin kokonaan toisenlaisiksi pelin toimivuuden ja sujuvuuden kannalta.

Kun pelin kaikki kolme pelitasoa oli toteutettu ja hiottu, pelin testaaminen muuttui kaikkien tasojen peräkkäisenä testauttamisena henkilöille, jotka eivät olleet peliä vielä pelanneet. Tasojen testaaminen yhtenäisenä kokonaisuutena osoittaisi, kuinka vaikeaa tai helppoa peli olisi oppia eri tasoja pelaamalla. Peli oli toiminut aiemmin useammalla tasolla, mutta pelaajia oli etukäteen opastettu ja useita kehitysvaiheessa olleita pelitasoja pelaamalla he olivat Amassia ajatellen kokeneita pelaajia. Uudet pelaajat joutuisivat aloittamaan pelaamisen ensimmäisestä tasosta alkaen ja opettelemaan kaikki säännöt ensimmäisestä tasosta viimeiseen tasoon. Pelitestauksen lopputuloksena oli pelin oppimisen helppous. Tätä haittasivat kuitenkin muutamat epäselviksi jääneet säännöt ja selitykset. Pelinkehityksessä keskityttiin testauksen tuloksena pelin sääntöjen hiomiseen, asioiden selventämiseen ja yksinkertaistamiseen.

Kun säännöt alkoivat olla esitettävissä kunnossa, oli aika ottaa yhteyttä julkaisijoihin. Kaksi helsinkiläistä julkaisijaa halusi pelin esiteltävän heille. Ensimmäinen julkaisija antoi esittelyn jälkeen palautetta pelin yksinkertaisuudesta ja totesi julkaisijan löytyvän todennäköisesti Keski-Euroopasta. Toinen julkaisija innostui enemmän pelistä, antaen myös kehitysideoita pelin suhteen. He halusivat olla mukana pelin julkaisemisessa, mikäli se saisi näkyvyyttä tai suosiota NGS-tapahtumassa, johon Amass-korttipeliä oli tilattu.

6 POHDINTA

Korttipelin kehitys on todella työläs ja raskas prosessi jopa kokeneelle, vaikkakin videopelisuunnittelua enimmäkseen tehneelle, suunnittelijalle. Lopullisen tuotteen näkeminen on kuitenkin kaiken työn arvoista.

Kokonaisuudessaan korttipelin kehitysaika oli lähes puolitoista vuotta, mikä videopelisuunnittelussa vastaisi suuremman kokoluokan pelin kehitysaikaa. Tämä saattoi osittain johtua kokemattomuudesta ja tietämättömydestä. Monessa tilanteessa apuna olivatkin kokeneemmat ja tietävämmät henkilöt. Suurimmat ongelmat eivät kuitenkaan tulleet pelisuunnittelun puolesta, vaan lähinnä tuotannon ja käytännön asioista. Toisin kuin monet nykyajan videopelit, perinteiset pelit myydään fyysisinä tuotteina. Tämä lisää tarvetta käytännön ja tuotannon asioiden tietämiseksi, ja ilman oikeita henkilöitä tuotetta saadaan tuskin koskaan julkaistuksi saati valmiiksi.

Pelin suunnittelulliset haasteet olivat projektin mielenkiintoisin osa. Kokemuksen puutteen vuoksi jo perinteisen pelin suunnitteleminen olisi ollut haastavaa, mutta videopelisuunnittelun yhdistäminen ensimmäiseen suunnittelemaansa perinteiseen peliin toi mielenkiintoisia ongelmia ja haasteita. Suurin ongelma olikin eri suunnittelutapojen tasapainottaminen keskenään: muuttuuko peli pelaajan kannalta jollakin osa-alueella paremmaksi, jos jonkin osa-alueen suunnittelussa käytetään perinteisten pelien suunnittelua videopelien suunnittelutapojen sijaan tai päinvastoin.

Teoriapuolella vastaan ei tullut lähes mitään uutta. Suurin osa tarvittavista teoreettisista asioista oli etukäteen tiedossa. Osaan asioista olisi voinut perehtyä enemmänkin, mutta käytännön osuus vei yllättävän paljon aikaa projektiin varatusta ajasta.

Lopputuloksena on huikaa. Peli on valmis, sitä voidaan myydä jatkossa tuotteena ihmisille ja ihmiset nauttivat sen pelaamisesta. Tämän projektin tekeminen on ollut todennäköisesti yksi vaikeimmista, ellei se vaikein, peliprojekteista, joissa olen ollut. Ainoa asia, jonka haluaisin tehdä toisin, olisi toisen projektijäsenen ottaminen kehitykseen mukaan heti alusta alkaen.

Projekti opetti useita asioita omasta työskentelystä ja niihin liittyvistä puutteista. Vaikkei osaan asioista pystynyt vaikuttamaan enää projektin kehityksen aikana, pystyy näihin puutteisiin vaikuttamaan kuitenkin tulevaisuudessa.

LÄHTEET

Mononen, M. 2003. Pelisuunnittelu tietokonepelisuunnittelijan näkökulmasta.

<http://www.pingstate.nu/omnilayer/yksi/media/552/pelisuunnittelu1.html> (Luettu: 11.11.2014)

Wolfgang, K. 2000. What is a game?

<http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml> (Luettu: 11.11.2014)

Maroney, K. 2001. My Entire Waking Life.

<http://www.thegamesjournal.com/articles/MyEntireWakingLife.shtml> (Luettu: 11.11.2014)

Vuorela, Ville. Pelintekijän käsikirja / Ville Vuorela. Helsinki : BTJ, 2007

Magerko, B. 2008. A Transmedia Comparison of Digital and Tabletop Board Games.

http://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2008/mp2008_paper_38.pdf, (Luettu 18.11.2014)

Digitaltabletop.org, n.d. <http://www.thedigitaltabletop.org/from-the-keyboard-to-the-game-board-exploring-non-digital-tabletop-games/> (Luettu 18.11.2014)

Arjoranta, J. 2014. Game Definitions: A Wittgensteinian Approach.

<http://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta> (Luettu 18.11.2014)

Horn, M. Weintrop, D. Beheshti, E. Olson, I. 2012. Spinners, Dice, and Pawns: Using Board Games to Prepare for Agent-Based Modeling Activities

<https://ccl.northwestern.edu/papers/2012/AERA2012.pdf> (Luettu 18.11.2014)

Adams, Ernest. ; Dormans, Joris. Game mechanics : advanced game design / Ernest Adams, Joris Dormans. Berkeley, CA : New Riders, cop. 2012

Dunniway, Troy. ; Novak, Jeannie. Game development essentials : gameplay mechanics /

Troy Dunniway, Jeannie Novak. Clifton Park : Delmar Cengage Learning, 2008.

LIITTEET

Ei liitteitä.

