



Tunturihauta

Ideasta lautapeliksi

**liroHalén
Opinnäytetyö**

Fellgrave - From an idea to a board game

Project Evernorth,
Fellgrave -board game

Final thesis
Iiro Halén

Lahti University of applied sciences
Institute of Design
Design programme
Industrial design
Spring 2018

Key words

Product design
Board games
Game design
Miniatures

Tunturihauta - Ideasta lautapeliksi

Projekti Ikipohjola,
Tunturihauta -lautapeli

Opinnäytetyö
Iiro Halén

Lahden ammattikorkeakoulu
Muotoiluinstituutti
Muotoilun koulutusohjelma
Teollinen muotoilu
Kevät 2018

Avainsanat

Tuotemuotoilu
Lautapelit
Pelisuunnittelu
Miniattyyrit

Tiivistelmä

Opinnäytetyössäni kehitin uuden lautapelikonseptin Tactic Games Oy:lle soveltaen teollisen muotoilun menetelmiä. Valmistin lautapelikonseptin, joka sopii niin Tacticin valikoimaan kuin pohjoismaiseen peliympäristöön. Työssäni sovelsin teollisen muotoilun ja palvelumuotoilun metodeja saadakseni tarvittavaa käyttäjätietoa pelin kehittämiseen.

Proessin aikana kävin läpi lautapelien ja miniatyyripelien maailmoja sekä lautapelaamisen kokemuksellisuutta. Kyselyn ja kenttähavainnoinnin avulla pyrin selvittämään pelaajien mieltymyksiä ja ongelmia lautapeleihin liittyen. Käytin näitä havaintoja pyrkiäkseen ratkaisemaan ongelmia, joita pelaajat kohtaavat pelatessaan. Yhdistäen keräämäni tiedon omiin kokemuksiini miniatyyri- ja lautapeleistä, pyrin yhdistämään pelissäni ominaisuuksia kummastakin maailmasta.

Lopputuotteena valmistin esittelymallin miniatyyri-lautapelistä ja selvensin pelin sääntökehysä. Peli muodostuu moniosaisesta pelilaudasta, pelikorteista ja pelihahmoja kuvaavista miniatyyreistä.

Abstract

As my final thesis I developed a new board game concept for Tactic Games Oy by applying the methods of industrial design and service design. The board game concept fits in with Tactic's current range as well as in the Nordic gaming environment. In my work I applied the methods of industrial design and service design to get the user information needed to develop the game.

During the process I went through the world of board games and Miniature Games, and study the experience of playing board games. By conducting a survey and by field observation, I aimed to find out about players' preferences and problems with board games. I used these observations to try to solve the problems that players face during gameplay.

Combining the information I collected with my experience in miniature and board games, I attempted to combine the features from both worlds in my game. As a final product, I built a demonstration model of the miniature board game and clarified the game's rules. The game consists of a multi-part gaming board, gamecards and gaming miniatures.

Sisällysluettelo

1

Johdanto

- 1.1 Johdanto
- 1.2 Tactic Games Oy
- 1.3 Kanjonin siltaaminen
- 1.4 Brief
- 1.5 Lautapelin määritelmä

2

Lautapelaamisen eri vivahteet

- 2.1 Pelaaminen on kokemus
- 2.2 Lautapeleistä
- 2.3 Miniatyyripeleistä

3

Suunnitteluprosessi

- 3.1 Aikataulus
- 3.2 Tapaaminen Tacticin kanssa
- 3.3 Kenttätutkimus
- 3.4 Kysely
- 3.5 Aineiston kerääminen

4

Kehitysprosessi

- 4.1 Ideointi
- 4.2 Kolme konseptia
- 4.3 Lopullinen valinta
- 4.4 Pelitesti
- 4.5 Graafinen ilme
- 4.6 Hahmosuunnittelu

5

Lopputuote

- 5.1 Pelin idea
- 5.2 Pelin esittely

6

Yhteenveto ja liitteet

- 6.1 Yhteenveto
- 6.2 Liitteet
- 6.3 Lähteet

1 Johdanto

1.1 Johdanto

1.2 Tactic Games Oy

1.3 Kanjonin siltaaminen

1.4 Brief

1.5 Lautapelin määritelmä

1.1 Johdanto

Lautapelaaminen ja miniatyyripelaaminen ovat viimeisten vuosikymmenten aikana yleistyneet huomattavasti. Teknologian ja videopeliteollisuuden kehityksestä huolimatta, tai ehkä sen ansiosta, lautapelit ja miniatyyripelit ovat saaneet enemmän ja enemmän kannatusta. Kumpikin näistä peleistä perustuvat samaan pohjimmaiseen ideaan; ystävien kanssa pelaamiseen pöydän ääressä. Tämä yhtenäisyys onkin yksi isoimmista asioista, mikä näitä pelimaailmoja yhdistää. Miniatyyripeleissä pelaamisen lisäksi huviin kuuluu muun muassa pienien hahmojen keräily, askartelu ja simulaatiomaisuus. Lautapelit taas tuovat pelaajilleen hauskuutta helpommin lähestyttävässä muodossa. Useat lautapeleistä pitävät näkevät miniatyyripelien suuret sääntökirjat ja armeijat ahdistavina, kun taas miniatyyripelaajat usein näkevät lautapelit turhan rajoittavina tai yksinkertaisina.

Opinnäytetyöni pohjimmaisena ideana on tutkia tätä lautapelien ja miniatyyripelien väliin jäävä harmaata aluetta ja kehittää asiakasyritykselle lautapeli, joka toimisi välisiltana lautapelien ja miniatyyripelien välillä. Pyrin käyttäjälähtöisen muotoilun keinoin luomaan pelin, joka soisi lautapelaajille alemman kynnyksen miniatyyrien maailmaan ja antaisi miniatyyripelaajille tarpeeksi vaihtoehtoja kiinnostuksen ylläpitämiseksi.



1.2 Tactic Games Oy

Työstin opinnäytetyöni yhteistyössä suomalaisen Tactic Games Oy:n kanssa, jolle tämän projektin tuotos esitettiin. Työskentelin pitäen yhteyttä tuotekehityksen uusien konseptien ryhmään, joilta saan neuvoa työn aikana. Heidän kanssaan myös päätämme, mihin suuntaan projekti milloinkin lähtee etenemään.

Tactic on kansainvälisesti tunnettu suomalainen peliyritys, joka on toiminut vuodesta 1967 jolloin he julkaisivat laajasti tunnetun Kimblen. Suomalaisista lautapelien julkaisijoista Tactic on yksi merkittävimmistä itse tuottamiensa pelien ansiosta. Siinä missä useimmat muut keskittyvät pelien suomennosten julkaisemiseen, Tactic julkaisee myös omia pelejään. Yhtiön yksi ylpeyden aihe on se, että he valmistavat suurimman osan tuotteistaan kotimaisesti Suomessa. Tactic painottaa tuotteidensa ekologisuutta ja kotimaisuuden lisäksi vahvaan tuotekehitykseen. He pyrkivät tuomaan kansainvälisille markkinoille laadukkaita, ekologisesti kestäviä ja viihdyttäviä pelejä. (Tactic Games, 2018)



Kuva 1. (Wikipedia 2018)

”Suunnittelemme ja valmistamme iloisia ja viihdyttäviä, aitoa ja lämmintä yhdessäolon tunnetta luovia pelejä, jotka antavat sisältöä erilaisiin sosiaalisiin tilanteisiin.”

-Tactic Games 2018

1.3 Kanjonin Siltaaminen

Vaikka miniatyyripelit ovat selvästikin lautapelejä, ne ovat myös olennaisesti erilaisia. Miniatyyripelien monimutkaiset säännöt, kalliit osat ja korkea oppimiskynnys asettavat ne selvästi erilleen muista lautapeleistä. Myös laajat harrastusmahdollisuudet joita miniatyyripelit tarjoavat ovat hyvin poikkeavia useimmista lautapeleistä. Yhtäläisyyksiä kuitenkin on tarpeeksi, joten ei ole yllättävää, että useat miniatyyripelaajat pitävät lautapeleistä ja lautapelaajat ovat kokeilleet miniatyyripelejä. Usein miniatyyripelien harrastajat ovat aloittaneet lautapeleistä, koska avainominaisuudet kuten sosiaalisuus ja hauskanpito ovat samanlaiset kummassakin maailmassa. Miniatyyripelejä ja lautapelejä voisi verrata saman kanjonin vastakkaisiin seinämiin, joita yhdistää muutama riippusilta.

Miniatyyripelien harrastajana olen usein huomannut harrastuksen ulkopuolisten henkilöiden pitävän miniatyyripelejä liian haastavina kokeiltavaksi. Usein lautapelien pelaajat olisivat kiinnostuneita miniatyyripelien tarjoamista mahdollisuuksista, mutta eivät raaski lähteä opettelemaan laajoja sääntökirjoja, tutkimaan pelinappuloita ja investoimaan paljon rahaa tuntemattomaan harrastukseen. Tämä ei ole kovinkaan yllättävää, kun katsoo miniatyyripelien korkeaa aloituskynnystä. Kolme kaverusta ei usein voi vain ostaa yhteistä pakettia, jolla voivat päästä kokeilemaan peliä, kuten lautapelien kanssa. Jokaiselle pitäisi hankkia omat hahmonsäätöineen, erillinen kirja säännöistä, pelilautaan tarvittavat varusteet, maalit ja lista jatkuu. Epävarman aloittelijan on vaikea astua miniatyyripelien maailmaan.

Tällä projektilla pyrin luomaan lautapelikonseptin, joka loisi sillan tämän kanjonin poikki. Miniatyyripelien ja lautapelien välimaastoon osuva peli, joka yhdistäisi yksityiskohtaisilla miniatyyreillä pelaamisen lautapelien virtaviivaistettuihin mekaniikkoihin. Käyttäjätutkimuksen ja teollisen muotoilun keinoin kehitin lautapelikonseptin miniatyyri- ja lautapelaajille. Lautapelaajille pelissä tulisi olla tarpeeksi virtaviivaiset mekaniikat, jottei se vaikuttaisi liian vaikealta, mutta pelissä tulisi myös olla tarpeeksi monipuolisuutta, jotta miniatyyripelaajat pitäisivät pelin kulusta.



1.4 Brief

Tarkoituksena on luoda miniatyyri-lautapeli, joka sopii niin uusille, kuin kokeneemmillekin pelaajille. Pelin tulisi olla virtaviivaistettu, jotta se olisi nopea ymmärtää ja aloittaa, mutta tarpeeksi monipuolinen, jotta kokeneetkin pelaajat siitä innostuisivat. Huomiota tulee kiinnittää pelin oppimisen yksinkertaisuuteen (pelimekaaniikat), immersioon (estetiikka ja pelin fyysiset osat) ja harrastus puoleen (Miniatyyrit, tulevat lisäosat)



1.5 Lautapelin määritelmät

Lautapelejä suunnitellessa on tärkeää määrittää itselleen, mitä kaikkea tarvitset lautapeliin. Pelkän idean ja sääntöjen lisäksi lautapelit koostuvat erinäisistä fyysisistäkin osista, muuten se voitaisiin luokitella enemmänkin leikiksi kuin peliksi. Luonnollisesti nämä osat vaihtelevat riippuen esimerkiksi pelin tyylistä, teemasta ja luokittelusta ominaisuudesta.

Opinnäytetyötäni varten kehitän kaikkia näitä elementtejä, mutta painotan pelin fyysisiin osa-alueisiin ja estetiikkaan, kuten pelilautaan ja pelihahmoihin. Säännöistä kehitän raakaversiot, jotka toimivat ohjaamaan pelin kehittämistä, mutta niiden ei tarvitse olla teknisesti loppuunvietyjä. Sääntöjen kehittäminen loppuun asti on niin iso osa lautapelin kehittämistä, ettei sitä pystyisi tekemään opinnäytetyön aikaraameissa. Tästä syystä sovimme Tactic Oy:n kanssa, että sääntöjä kehitellään pidemmälle projektin mahdollisessa jatkovaiheessa.

Pelilauta

Pelilauta on koko lautapelin määrittävä ominaisuus. Iso osa estetiikasta ja pääosa pelaajien interaktiosta pelin kanssa tapahtuu pelilaudan kautta. Se on vallitsevin osa peliä, se asettaa rajat pelaajien toiminnolle ja luo maailman pelaajille pelattavaksi. Lautapelissäni pyrin luomaan muuttuvan pelilaudan, tai laudan joka on erilainen joka pelikerralla. Pyrin myös tutkimaan mahdollisuuksia informaation esittämiseen laudalle rikkomatta pelin esteettistä teemaa.



Pelikortit

Useimmissa lautapeleissä on jossain muodossa pelikortteja. Monopolin sattumat ja yhteismaat sekä Aliaksen sanakortit, ovat vain muutama esimerkki lautapeleissä käytetyistä korteista. Pelikorteilla usein annetaan pelaajille jollain tavalla tietoa tai mahdollisuuksia vaikuttaa peliin. Niillä voi myös helposti simuloida sattumanvaraisuutta tekemällä eri kortteja eri määrissä. Seikkailupeleissä korteilla usein luodaan sattumanvaraisia tapahtumia ja esineitä, joita pelaajat voivat käyttää omaksi hyödykseen tai vastustajansa harmiksi. Korteilla voidaan myös tarjota tietoa esimerkiksi hahmoista, joita pelaajat käyttävät pelin aikana.

Pelinappulat

Kaikki pelit eivät käytä pelinappuloita, mutta niillä on yleensä iso rooli lautapeleissä. Nappuloilla voidaan kuvata pelaajia tai erinäisiä muuttuvia elementtejä pelissä. Nappulat ovat yleensä ne, joilla pelaajat pelaavat peliä. Nappuloilla on erityinen tärkeys miniatyyripeleissä, missä nappuloiden kerääminen on yhtä iso osa peliä kuin pelaaminen. Tämän projektin peli tulee olemaan risteytys lautapeliä ja miniatyyripeliä, joten pelinappuloihin tulee panostaa, kuten muuhunkin estetiikkaan. Nappuloilla tulen kuvastamaan erilaisia hahmoja, joilla pelaajat pelaavat pelin aikana.



Säännöt

Olennaisin osa peliä on sen säännöt. Ilman sääntöjä ei voi tietää, mitä pelissä tehdään tai tavoitellaan. Peliä suunniteltaessa pitää olla tietoinen vähintään sääntöjen perusideasta. Säännöt muodostavat pelin kertomalla pelaajille, mitä tavoitellaan, miten pelissä edetään ja mitä pelissä voi tehdä. Säännöt ovat myös usein työläin osa pelisuunnittelua, sillä niiden tulee olla selvät ja kattavat, jotta pelaaminen olisi mutkatonta. Sääntöjen kehittämiseen liittyy paljon testausta ja kehittämistä testitulosten perusteella.

2 Lautapelaamisen eri vivahteet

2.1 Pelaaminen on kokemus

2.2 Lautapeleistä

2.3 Miniatyyripeleistä

2.1 Pelaaminen on kokemus

Elokuvilla, kirjoilla ja peleillä on kaikilla yksi yhdistävä tekijä; Ne kaikki pyrkivät luomaan miellyttävän kokemuksen yleisölleen. Eri medioiden menetelmät pakostakin vaihtelevat, mutta kaikkien tavoite on lopussa kokemusten luominen. Pelien etu (ja toisaalta haitta), muihin medioihin verrattuna perustuu interaktiivisuuteen, kuten Jesse Schell toteaa kirjassaan. Käsikirjoittajat ja kirjailijat suunnittelevat hyvin suoraviivaisia kokemuksia yleisölleen. Lukijalla/katsojalla on hyvin selvä polku, jota pitkin he etenevät alusta loppuun. He eivät voi poiketa tältä tietyltä polulta halutessaan ja kokemus, oli se sitten hyvä tai huono, on aina jotakuinkin sama. (Schell. 2006.)

Pelejä kehittäessä suunnittelija siis yhdistää omat ideansa pelaajien vapaan valinnan ja sattumanvaraisuuden kanssa, pyrkiäkseen luomaan positiivisen pelikokemuksen yleisölleen. Siinä missä tällainen ohjaksien luovuttaminen pelaajille tuo suunnittelijalle vaikeuksia, se myös antaa useita mahdollisuuksia.

Visuaalisen ilmeen ja tarinan lisäksi peleissä on tärkeää käyttöliittymän ja mekaniikkojen suunnittelu. Liian vaikeasti ymmärrettävät säännöt, vähäinen päätösvalta tai liikaa sattumanvaraisuutta voivat pilata kokemuksen pelaajille. Lautapeleissä jopa niinkin yksinkertainen asia kuten nappuloiden tuntuma kädessä voi olla tärkeää. Peliä kehittäessä on siis löydettävä tasapaino pelilleen, varmistaakseen positiivisen kokemuksen pelaajille.



2.2 Lautapelit



Teknologian kehittyminen ja maailman digitalisoituminen on luonut mahdollisuuden pelien suosion räjähdysmäiseen suosioon. Teknologian halventuminen ja monipuolistuminen mahdollistavat uusien ideoiden toteuttamisen ja vanhojen kehittämisen. Ihmisten lisääntynyt kiinnostuminen vapaa-ajan viihteestä selittää myös osaltaan pelien kiinnostuksen kasvamisen. En kuitenkaan tarkoita ainoastaan videopelejä. Lautapelien maailma on kasvanut viime vuosina huimasti ja ihmiset ovat aina vain kiinnostuneempia lautapelien tarjoamista mahdollisuuksista. Lautapeleillä on aina ollut erityinen paikka ihmisten elämässä, mitä videopelien on vaikea korvata. Tämä johtuu siitä, että lähes kaikki ovat pelanneet lautapelejä jossain vaiheessa elämäänsä. Useimmat ihmiset aikuisenakin muistavat lapsuudestaan tuttuja klassisia lautapelejä kuten Monopoli tai Afrikan Tähti. Mikko Saari (2007) toteaaakin kirjassaan, että useat niistä jotka ovat vaihtaneet nuorena videopeleihin, löytävät lautapelit uudestaan aikuisina. Usein lautapelit tarjoavat ihan oman sosiaalisen kokemuksensa, jota videopelit eivät voi luoda. Vaikka voitkin nykyään pelata tuhansien muiden pelaajien kanssa netin välityksellä, on aivan omanlaisensa kokemus istua pelaamaan saman pöydän ääreen ihmisten kanssa. Sosiaalinen puoli onkin yksi lautapelien vetovoimaisimmista ominaisuuksista.

Useimmilla nykyaikaisilla lautapeleillä on ominaista monipuolisemmat pelimekaniikat kuin klassisilla peleillä. Klassikot kuten Afrikan tähti ovat useiden ihmisten ensimmäisiä pelejä ja sellaisenaan ne ovat hyvinkin toimivia, mutta monet myös huomaavat kasvaessaan etteivät ne luo kummoistakaan haastetta pelaajille. Iso osa lautapeleistä on perinteisesti suunniteltu lapsia ja perheitä silmällä pitäen, joten pelimekaniikat on haluttu pitää yksinkertaisina ja sattumanvaraisuus on isossa roolissa. (Saari. 2007)

Nykyään pelejä tehdään yhä enemmän myös vanhemmalle yleisölle, mikä vaatii myös teemojen ja mekaniikkojen kehittymistä. Tämä ei tarkoita välttämättä, että sääntöjen tulee olla monimutkaisia, vaan että ihmisille tulee tarjota enemmän monipuolisuutta peleissä.

Lautapeleistä löytyy niin paljon valinnanvaraa, että jokaiselle löytyy varmasti jotain mieleistä. Pelejä tehdään niin perheille, lapsille kuin aikuisillekin. Halusit sitten kevyttä kisailua kavereiden kanssa, tai kokea seikkailua fantasiamaailmassa, lautapeleistä löytyy sopiva vaihtoehto. Lautapelit voi jaottaa eri kategorioihin loputtomilla eri tavoilla riippuen niiden mekaniikoista tai tarkoituksesta. Pelejä on kuitenkin niin useanlaisia, että täydellisen listan tekeminen olisi kohtuutonta. Tätä opinnäytetyötä varten olen siis tyytynyt luomaan oman kategorisointini lautapeleille.

Strategiapelit

Hieman laajempi kategoria johon kuuluvat pelit, missä strategia ja ennakointi ovat tärkeässä osassa. Näissä peleissä yleensä käytetään vähän enemmän aikaa ja voittoon tarvitaan usein pelin ymmärtämistä sekä tilanteen lukemista. Vaikka kaikkiin peleihin sisältyy omanlaistaan strategisuutta, näille peleille on ominaista pelaajien valinnanvapaus ja painotus kykyyn onnen sijaan. Yleisesti tunnettuna esimerkkinä toimii suosittu Carcassone.

Miniatyyripelit

Miniatyyripelit yleensä asettuvat strategiapelien alle, mutta tätä projektia varten olen ottanut ne erilliseksi kategoriaksi. Näissä peleissä isoa osaa esittävät pelaajien omistamat miniatyyrit jotka esittävät yleensä jotain armeijaa tai joukkiota jotka taistelevat keskenään. Pelaajilla harvoin on täysin samantyyppiset armeijat, mutta hyvissä peleissä miniatyyrien määriä rajoitetaan, niin että peli pysyy reiluna. Miniatyyripeleihin myös liittyy paljon muitakin harrastusmahdollisuuksia, sillä pelien osia voi usein ostaa erikseen.

Korttipelit

Näissä peleissä lähes ainoana tarvikkeena ovat erilaiset pelikortit. Muita tavaroita, kuten pelilautaa tai nopat, harvoin tarvitaan pelaamiseen. Pelikorteilla voidaan kuvastaa kaikkea muinaisista hirviöistä, tiettyihin lukemiin, joten vaihtelevuutta löytyy paljon. Useat maailmanlaajuiset kilpailupelit ovat korttipelisiä, kuten pokeri ja Magic the Gathering.



Tarinapelit

Tarinapeleissä usein painotus ja eteneminen perustuu ihmisten mielikuvitukseen ja esiintymistaitoon. Pelaajat pääsevät kertomaan tai kuvailemaan erilaisia tarinoita, joita yksi tai useampi pelaaja arvioi tai tulkaa. Joissain tarinapeleissä, kuten Gloom, tarinan kertominen ei ole pakollista, mutta erittäin suositeltua ja pelin hengen mukaista.

Visailupelit

Pelit joissa pääpainotus on pelaajien tietämyksellä. Pelaajat pyrkivät vastaamaan kysymyksiin/arvoituksiin, jotka voivat liittyä mihin tahansa aiheeseen. Nämä ovat usein suosittuja illanvietoissa kevyenä viihteenä.



Yhteistyöpelit

Näissä peleissä pelaajat eivät kilpailekaan toisiaan vastaan, vaan pyrkivät yhteistoimin suorittamaan jonkin tehtävän. Jos pelissä on vastustaja, se on yleensä jotenkin automatisoitu. Joissain tällaisissa peleissä yksi pelaaja ottaa vastustajan roolin ja loput pelaajista yrittävät päihittää hänet. Yhteistyöpelit antavat myös mahdollisuuksia uuden teknologian kekseliääseen käyttöön. Esimerkiksi pelissä XCOM The board game, pelaajat käyttävät tabletilla olevaa appia, joka luo viholliselle tekoälyn.

Noppaliike -pelit

Nimensä mukaisesti näissä peleissä pelaajien eteneminen perustuu noppien lukemiin. Usein pelissä vahva painotus sattumanvaraisuuteen, mikä tekee tällaisista peleistä usein sopivia perheen nuoremmille. Pelien voittaminen yleensä perustuu sattumaan, joten pärjäämiseen ei tarvitse kummoistakaan strategista ajattelua. Monet klassikkopelit kuuluvat tähän kategoriaan, kuten Afrikan Tähti ja Monopoli, joissa onnellalla on iso vaikutus voittamiseen.

Abstraktit pelit

Pelit joissa ei ole suoraan nähtävää teemaa, mutta jotka perustuvat pääasiassa tarkkoihin mekaniikkoihin ja yksinkertaiseen ulkokuoreen. Tällaisissa peleissä on harvoin mitään sattumanvaraista ja voitto perustuu täysin kykyyn. Näitä pelejä voisi pitää joskus "hengettöminä", mutta niillä on etuna hyvin hiotut, monipuoliset säännöt. Muun muassa Shakki ja Backgammon ovat hyvin tunnettuja abstrakteja pelejä.

Pöytäroolipelit

Roolipelit jotka on tarkoitettu pöydän ääressä pelattaviksi. Roolipelit antavat pelaajiensa eläytyä erilaisten hahmojen rooleihin ja kokea seikkailuja pelinvetäjän luomien tarinoiden mukaisesti. Pöytäroolipeleihin sisältyy usein sattumanvaraisuutta ja paljon dataa joka vaikuttaa tapahtumien todennäköisyyksiin. Peleissä on usein myös erillinen pelinvetäjä, joka valmistelee pelin tarinan ja tapahtumat etukäteen. Muut pelaajat päättävät pelaamisellaan, kuinka he lähestyvät tarinan antamia haasteita. Dungeon & Dragons on yksi klassinen roolipeli, josta lähes jokainen lautapelaaja on kuullut edes maininnan.

2.3 Miniatyypipelit

Perinteisistä lautapeleistä poiketen, miniatyyripelien harrastamiseen liittyy paljon asioita itse pelin ulkopuolelta. Lautapeli harrastaminen keskittyy pääasiassa erilaisten pelien lisääminen kokoelmiinsa ja niiden pelaaminen. Kirjassa *Uudet Lautapelit* (2007), Mikko Saari kertoo useimpien lautapeliharrastajien kokoelmiin kuuluvan useita pelejä moniin tilanteisiin. Harrastajalla saattaa olla samasta pelistä useita jatko-/lisäosia, mutta muuten kokoelman pelit usein vaihtelevat.

Miniatyyripelien harrastajat keräävät usein vain muutamaa peliä, mutta heillä saattaa olla satoja miniatyyrejä näistä peleistä. Miniatyyrit itsessään ovat useille harrastajille koko pelin tärkein osa. Niitä maalataan, kerätään ja tehdään innokkaasti ja monet käyttävät useita tunteja hahmojensa tekemiseen. Harrastajayhteisöjen keskuudessa ei järjestetä vain peliturnajaisia, vaan kilpailuja järjestetään myös hahmojen maalaamista ja veistoa varten. Usein pelaajat jopa tekevät omat pelilautansa, koristaen nämä mahdollisimman hienolla rekvisiitalla.

Miniatyyripelien laudat ja nappulat ovat hyvin yksityiskohtaisia ja laadukkaita, koska ne pyrkivät usein simuloimaan jotain tapahtumaa, kuten taistelua armeijoiden välillä. Jotkin pelit pyrkivät kuvaamaan oikeita tapahtumia historiasta, kun taas toiset antavat pelaajien kokea tapahtumia fiktiivisissä ympäristöissä. Pelistä riippuen pelaajalla voi olla käytössään kourallisesta satoihin miniatyyreihin. Pelikokemukseen kuuluu olennaisesti pelin visuaalisuuden lisäksi pelaajien päätösvalta. Pelaajat saavat päättää, miten pelinappuloitaan käyttävät ja saavat nähdä omien päätöstensä vaikutuksen vastustajan päätöksistä. Näistä kaikista koostuu miniatyyripelien luoma vahva eläytymisen tuntu. Pelaajat pystyvät helposti omaksumaan roolin pelissään ja pelistä tulee täten viihdyttävämpää.

Miniatyyripelien varjopuolena on kuitenkin niiden taipumus olla täynnä pieniä sääntöjä ja yksityiskohtia, jotka saattavat tehdä niistä todella raskaita. Monissa peleissä sääntökirjat ovat tuhottoman laajoja, jotkut usean kymmenen sivun pituisia. Usein jopa iso osa kirjan sivuista koostuu vaihtoehtoisista säännöistä tai erityisistä tapahtumista, joita ei välttämättä tarvita peruspeliin. Tämä sääntökirjojen laajuus ja sääntöjen ajoittainen epämääräisyys ovat myös osasyynä pelien kestoon. Yhteen peliin voi helposti upota useita tunteja, jos pelaajat eivät tunne laajaa sääntökirjoa ulkoa, tai viettävät osan ajasta keskustellen ja vitsaillen. Tämä ei ainoastaan tee miniatyyripeleistä haasteellisia aloittelijoille, mutta aiheuttaa myös usein turhautumista harrastajissa.



3 Suunnitteluprosessi

3.1 Aikataulutus

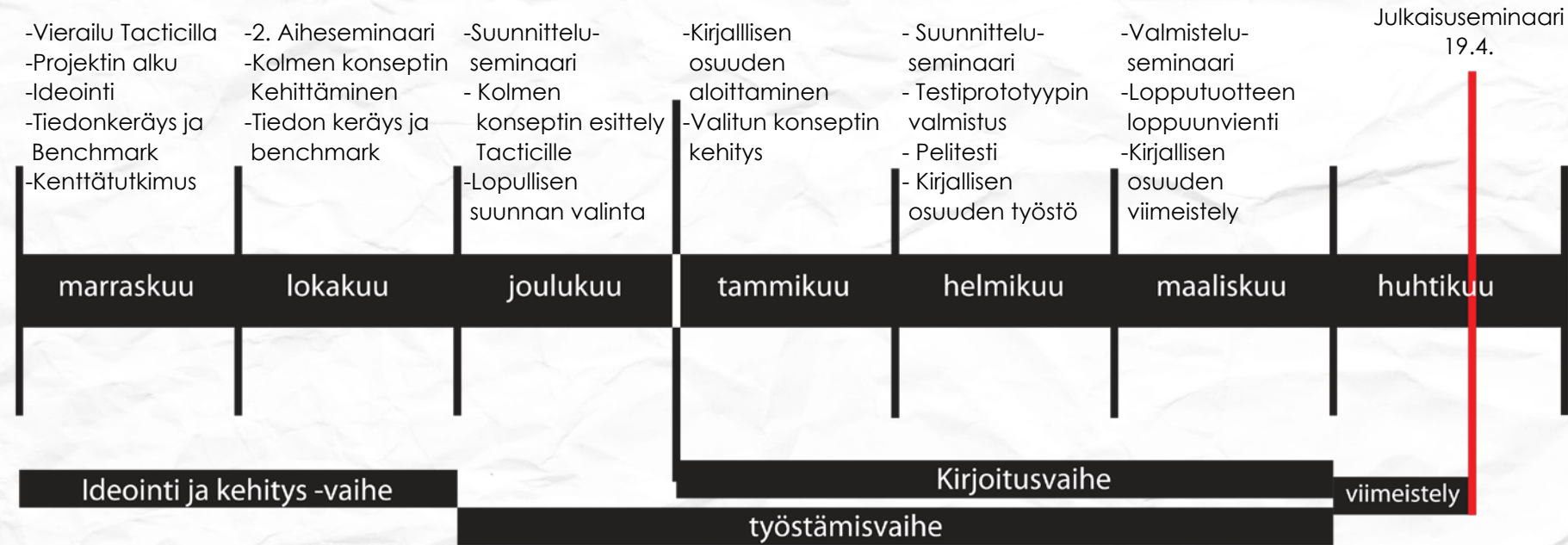
3.2 Tapaaminen Tacticin kanssa

3.3 Kenttätutkimus

3.4 Kysely

3.5 Aineiston kerääminen

3.1 Aikataulus



Ensimmäisenä vaiheena projektissa laadin aikataulutuksen koko opinnäytetyölle. Luonnollisesti koko projektin ennustaminen on mahdotonta, mutta aikataululla pystyin pitämään silmällä etenemistäni. Aikataulu luonnollisesti eli hyvin paljon projektin aikana, mutta muutokset ovat olleet suhteellisen pieniä kokonaisuuteen nähden.

3.2 Tapaaminen Tacticin kanssa

Oltuani Tacticiin Yhteydessä, he halusivat tavata minut tehtaallaan Porissa, jotta saisimme suunniteltua projektin yhteistyön kuntoon. Tacticilla minua olivat vastassa Petter Ilander ja Jussi Wallenius uusien konseptien osastolta. Heidän kanssaan kävimme läpi tehtaallaan tiloja ennen tapaamisen aloittamista. Tacticilla on vaikuttavat valmiudet tuotteidensa valmistamiseen ja oli vakuuttavaa nähdä, miten prosessi toimii. Kuultuaan projektin tavoitteista ja aiheesta, Petter ja Jussi vaikuttivat erittäin innostuneilta. Keskustelimme tulevan projektin laajuuden ja aikataulun lisäksi suunnasta ja mahdollisuuksista. Tacticilla ei ollut omissa valikoimissaan tämän projektin kaltaisia pelejä, joten heitä kiinnosti mahdollisuus työstää uutta genreä yhtiölleen. Projektin aiheesta tuli heille mieleen 80-luvun lopulla julkaistu Heroquest lautapeli, joka oli aikanaan saanut suuren suosion ja jatko-osia. Keskustelimme vielä lisää erilaisista peleistä, jotka muistuttivat projektin aiheita ja pohdiskelimme mitä kaikkea projektilta odotimme lopputulemana. Ajatus uudenlaisen seikkailupelin kehittämisestä vaikutti innostavalta ja sovimme yhteistyöstä.



3.3 Kenttätutkimus



Mitä sääntöihin ja epämääräisyyteen tulee, miniatyyripeleissä on niitä useita. Pääosa epämääräisyyksistä juontuu mittaamisesta ja miniatyyrien asemoinnista laudalle. Kun mitataan etäisyyksiä monimuotoisten hahmojen välillä, mikään ei ole täysin tarkkaa. Tämä onkin pääsyy mahdollisen eripurauksen syntymiselle pelaajien välillä. Monesti säännöt on myös muotoiltu niin, että pelaajilla voi olla eriäviä tulkintoja niistä, jolloin erimielisyyksiä syntyy.

Pelaajat mainitsivat myös pienempiäkin ongelmia, joihin ovat törmänneet harrastuksensa aikana. Noppia heitetään kerralla pahimmillaan useita kymmeniä, miniatyyrit eivät pysy helposti pystyssä, sääntökirjojen määrät ja vanheneminen. Kaikki nämä pienemmät harmit olivat kuitenkin tottuneille pelaajille vähäpätöisiä, mutta aloittelijalle he uskoivat niiden olevan olennaisia. Havainnointiretkeni perusteella miniatyyripelien ongelmien yleisestään on monimutkaisuus. Aloittelijoille monimutkaiset säännöt, lukemattomat valintamahdollisuudet ja suuret määrät tarvikkeita voivat vaikuttaa liian vaikeilta harrastuksen aloittamiseksi. Yksinkertaisuus ei takaa tylsyyttä, joten päätin projektissani tähdätä virtaviivaisuuteen.

Yhdellä pelaajalla voi olla miniatyyripeleissä hyvin paljon hahmoja käytössään. Kuvassa pelaajien peliä varten tuomia miniatyyrejä.

Yhtenä tutkimuskohteenani olivat itse pelaajat. Vierailin Hyvinkäällä pelikerhossa, joka kerääntyy viikoittain pelaamaan lautapelejä ja miniatyyripelejä. Havainnointini yli kaksi tuntia kestäneestä Warhammer 40,000 -pelistä loi hyvin lisävaloa miniatyyripelien ongelmakohdista. Itselläni on monta vuotta miniatyyriharrastusta takanani, mutta halusin saada omien näkemysteni tueksi muiden harrastajien mielipiteitä. Pelin aikana havainnoin ja keskustelin pelaajien kanssa pelistä ja sain heiltä hyödyllisiä näkemyksiä projektiini nähden.

Miniatyyripeleissä isoimpina haasteina aloittelijoille nähdään sääntöjen monimutkaisuus ja epämääräisyys sekä oheistarvikkeiden määrä. Peliin tarvittavien miniatyyrien lisäksi käytössä on kerrallaan tusinoittain noppia, erilaisia mittoja ja useita sääntökirjoja. Pelilautakin koostuu alustasta ja monista erillisistä maastopalasista. Kaiken tämän nähdessään alkaa ymmärtää, miksi aloittelijat näkevät miniatyyripelit vaikeina aloittaa. Jo pelilaudan hankkiminen on monille erittäin vaikeaa. Tälläkin kerralla pelataan laudalla, jonka kerho omistaa. Maastokappaleet on tehty kerhon sisäisesti talkootyönä.



3.4 Kysely

Pelin toiminnallisuuden kehittämiseksi, näin tarpeelliseksi järjestää kyselyn (Liite 1) kartoittamaan ihmisten mieltymyksiä lautapeleihin liittyen. Kysely oli tähdätty kaikille lautapeleistä pitävälle ja kiinnostuneille ja jaoin sen Facebookin kautta. Tein kyselyn Google Formsin avulla, sillä se vaikutti helpoimmalta vaihtoehdolta. Yli 200 henkilön vastaukset antoivat tietoa ihmisten kiinnostuksista ja mielipiteistä lautapeleihin liittyen. Kyselyssä keskityin kysymyksiin liittyen vastaajien kiinnostuksiin ja kokemuksiin lautapeleihin liittyen. Näin pyrin kartoittamaan, millaiset pelit ovat suosituimpia ja millaiset pelit taas epäsuosiossa. Halusin myös tietää, mitkä seikat vaikuttavat myönteisesti tai negatiivisesti vastaajien pelikokemukseen.

-Miksi et pidä näistä? (Liite 1)

”Kaikin puolin yksitoikkoista jos tuuri on eniten lopputulosta määrittävä tekijä.”

-Mikä tekee pelaamisesta mukavaa? (Liite 1)

**”Aivojen käyttö ja samalla muiden asioiden unohtaminen.
Toisen peliliikkeiden jännittäminen.”**

-Miksi et pidä näistä? (Liite 1)

”Onneen perustuva voittaminen ja yhteistyöpelit ovat vain muka-roolipelejä ilman niiden hienoutta.”

-Mikä tekee pelaamisesta mukavaa? (Liite 1)

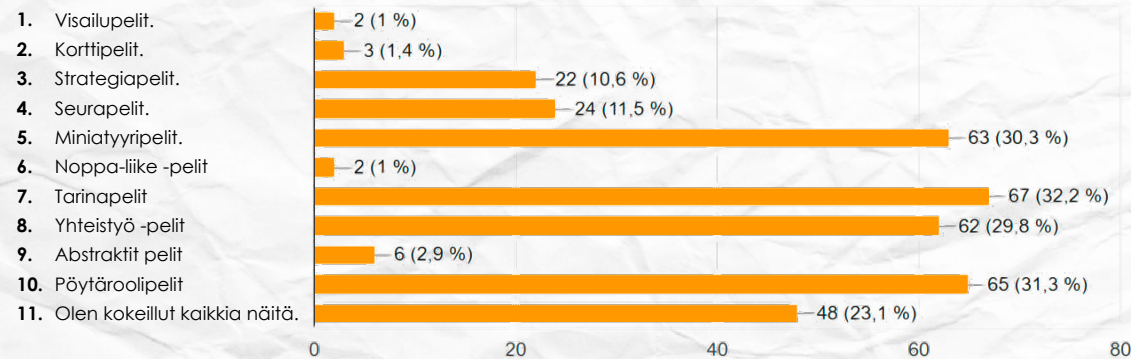
”Kun saa miettiä ja pohtia mitä kannattaa tehdä. Toisaalta on kiva jos peli ei ole liian raskas, kiva heittää läppää ja jutustella niitänaitä kavereiden kanssa pelin lomassa.”

Vastauksien perusteella selvisi useita asioita lautapelaamiseen ja pelaajien mieltymyksiin liittyen. Visailu-, kortti- ja strategia pelien ovat selvästi vastanneiden suosiossa, vaikka visailupelit olivat myös noppaliike-pelien kanssa epäsuosituimmat. (Kuvio 1)

Yleisimpinä ongelmina näissä peleissä ihmiset tuntuivat pitävät onnen painottamista. Monen mielestä liian paljon tuuripohjaisuutta tekee pelistä nopeasti tylsän. Muina ongelmina peleissä mainittiin liian monimutkaiset ja vaikealukuiset säännöt. Liian vaikeat säännöt ja turhan paljon muistettavaa hidastaa pelin etenemistä selvästi. Kaikesta huolimatta ihmisillä olisi selvästi kiinnostusta miniatyyri- ja pöytäroolipeleihin. Nämä olivat kärkipäässä peleistä, joita olisi kiinnostavaa kokeilla.

3. Millaisia pelejä et ole kokeillut, mutta olisit kiinnostunut kokeilemaan?

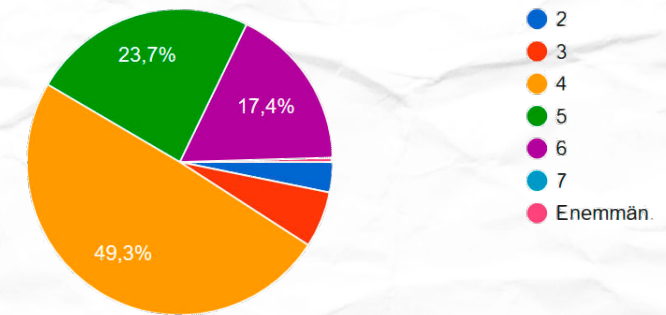
208 vastausta



Kuvio 1 (Liite 1)

6. Mikä on sinulle mieluisin pelaajamäärä?

219 vastausta



Kuvio 2 (liite 1)

Vaikka yleisesti pidetäänkin useammasta pelaajasta, neljän pelaajan ryhmä on vaikuttanut mieluisimmalta vaihtoehdolta. Tämän perusteella 4-6 pelaajaa olisi hyvä määrä pelille.

Tärkeinä asioina vastanneet pitivät valinnan mahdollisuutta ja taktikointia. Vaikka monien mielestä hyvä seura on tärkeintä pelin viihteellisyyden kannalta, monet arvostivat valinnanvapautta ja helppoja sääntöjä. Pelin tulisi olla yksinkertainen oppia, mutta tarjota monipuolisia taktisia mahdollisuuksia. Liiallinen sattumanvaraisuus on myös ongelmallista. Noppaliike-peleissä isoimpana haittana nähtiin se, että pelaaminen perustuu liikaa noppien lukemiin. Pelaajilla ei ole tarpeeksi vaikutusvaltaa pelin lopputulokseen. Kyselyn ansiosta pystyin viemään peliäni oikeaan suuntaan ja väistämään ongelmallisia asioita. Oli myös hyvä tietää, millaisista peleistä ja ominaisuuksista pelaajat pitivät ja olivat kiinnostuneita.

3.5 aineiston käyttö

Projektini tueksi hankin läheisistä kirjastoista kaikki mahdolliset kirjat aiheesta ja etsin hyödyllisiä nettisivuja. Kirjastoista löytyi vain muutama kirja, jotka sivusivat aihetta. Mikko Saaren Uudet Lautapelit vuodelta 2007 käsittelee lautapelaamista ja uusimpien lautapelien vaikutusta lautapelaamiseen. Hänen kirjansa pääaiheena on kuitenkin listata useita erilaisia lautapelejä ja kertoa niistä. Saaren kirjasta sain kumminkin paljon hyödyllistä tietoa projektiini. Toinen hyvin hyödyllinen kirja oli Luke Ahearnin Kirja 3D Game Design vuodelta 2006. Tämä kirja oli erittäin tärkeä lautapelini graafisen puolen kannalta. Pääosa muista hankkimistani kirjoista käsittelee enimmäkseen videopelejä, mikä ei osoittautunut erityisen hyödylliseksi projektissani. Internetistä löytyi paljon enemmän mahdollisia lähteitä ja Jesse Schellin kirja The Art of Game Design (2008), joka käsittelee pelikehitystä yleisesti ja hyvin. Schell käsittelee pelisuunnittelua monesta näkökannasta, mukaan lukien pelien kokemuksellisuudesta, mikä on yksi oman projektini näkökannoista. Internetistä löytämistäni lähteistä pääosa on benchmarkkaukseen ja pelikehittämiseen liittyviä sivustoja ja artikkeleita. Boardgamegeek.com on erityisesti toiminut erinomaisena sivustona erilaisten pelien tutkimiseen ja luotaamiseen. Benchmarkkauksen aikana kävin läpi tusinoittain lautapelejä Boardgamegeek.com-sivuston avulla, mikä auttoi projektissa suunnattomasti.



4 Kehitysprosessi

4.1 Ideointi

4.2 Kolme konseptia

4.3 Lopullinen valinta

4.4 Pelitesti

4.5 Graafinen ilme

4.6 Hahmosuunnittelu

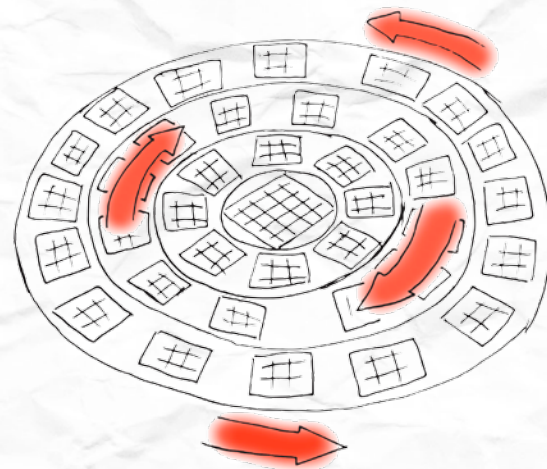
4.1 Ideointi



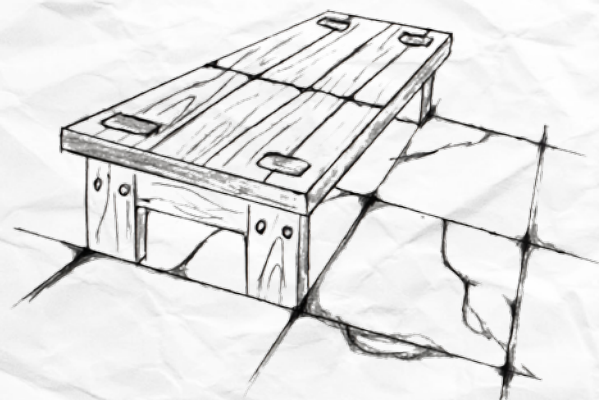
Projektin alussa keskityin ideointiin ja erilaisten konseptien keksimiseen. Tarkoituksena oli kerätä mahdollisimman monta ideaa, joista kehittää kolme konseptiehdotusta Tacticille. Alkuvaiheessa tutkin useita lautapelejä, jotka olisivat samankaltaisia kuin suunnittelemani peli. Erityisesti boardgamegeek.com ja kirja Uudet Lautapelit auttoivat erilaisten pelien tutkimisessa.

Tein tätä vaihetta varten paljon pääasiassa nopeita piirroksia ja ideointia. Teemoja, mekaniikoita, hahmoja, erimuotoisia lautoja, ideoin kaikkea mahdollista peleihin liittyvää, mistä voisi olla minulle hyötyä. Useimmat havainnot ja ideat ovat vain pelin osia, joista voisin koota kehittyneempiä ideoita.

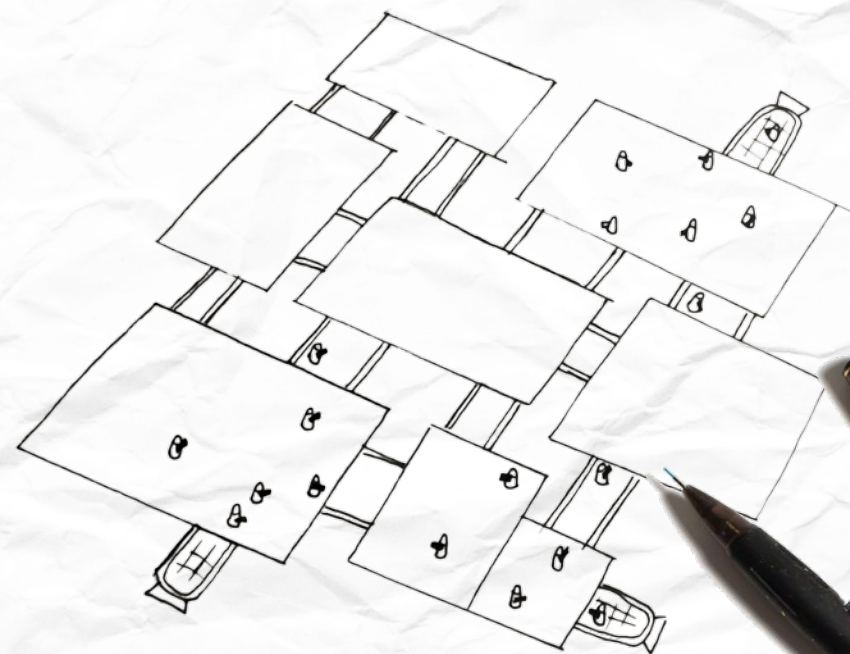
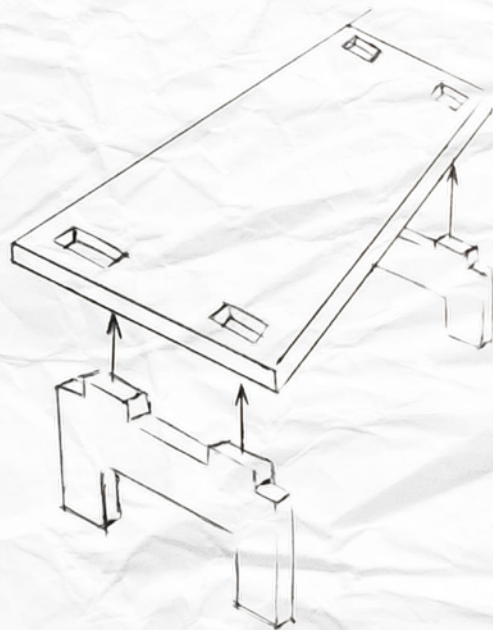
Kokosin projektin alussa itselleni ideat tarralapuilla "mind map"-muotoon, jotta voisin helposti liikutella ideoita seuraavan vaiheen kolmen konseptin välillä.



Piirroksia ja ideointia oli alussa hyvin sekalaista ja kokeilevaa. Piirsin paljon kuvia, joilla halusin kuvata mieluisia tyylejä lautapeleille ja miten eri osa-alueet voisivat toimia. Pääosa ideoinnista on tässä vaiheessa piirrosmuodossa, koska pystyn helpommin ymmärtämään piirroksien ideoita. Monien osa-alueiden visualisointi on myös paras tapa konkretisoida ne jatkokehitystä varten.



Halusin tuoda lautapeliini kolmiulotteisia elementtejä, joten pohdin tapoja joilla niitä voisi toteuttaa. Esimerkkinä kolmiulotteisen pöydän kokoaminen pahvista, jossa on printattuna puumainen kuviointi.



4.2 Kolme konseptia



Piirroksat ja konsepti-ideat ovat tässä vaiheessa selvästi kehittyneempiä, jotta yhteyshenkilöni Tacticilla voisivat saada mahdollisimman hyvän kuvan konsepteista.

Alkuvaiheen brainstormauksen ja ideoinnin tuotoksista kehitin kolme pelikonseptia, jotka esittelin Tacticille. Nämä kolme vaihtoehtoa yhdistelivät miniatyyripeleille tyypillistä taktikointia ja vahvaa teemallisuutta lautapeliin rajoituksiin ja yksinkertaisuuteen. Vaihtoehdot ovat toisistaan eroavia, vaikka kaikissa näkyy yhtenäinen teema. Konseptien esittämisen helpottamiseksi, tein kaikista kolmesta yksinkertaisen 3D-mallinnukset.

Konsepteja kehittäessä otin mahdollisimman paljon huomioon omien kokemusteni lisäksi tutkimusvaiheessa haastateltujen ihmisten mielipiteitä. Ideat perustuivat siihen, että halusimme Tacticin kanssa luoda pelin, joka yhdistäisi elementtejä miniatyyri- ja lautapeleistä olematta liian monimutkainen. Isona ajurina toimi siis miniatyyrit ja yksinkertaisuus. Pelistä tulisi mahdollisimman helposti opittava ja silti monipuolinen. Haastateltavien mielestä yksi isoimmista epämääräisyyksistä on etäisyyksien mittaaminen mittatikuilla tai viivaimilla. Tällainen vapaa ja tarkka mittaaminen on ongelmallista, koska kukaan pelaajista ei mittaa täysin samalla tavalla. Tarkka mittaaminen käy myös raskaaksi pelaajille. Tämä johti päätökseen käyttää kaikissa ideoissa ruudukkoa kaikenlaiseen mittaukseen. Tämä rajoittaa pelaajien mahdollisuuksia, mutta tekee kaikista tapahtumista selkeämpiä.



Konsepti 1

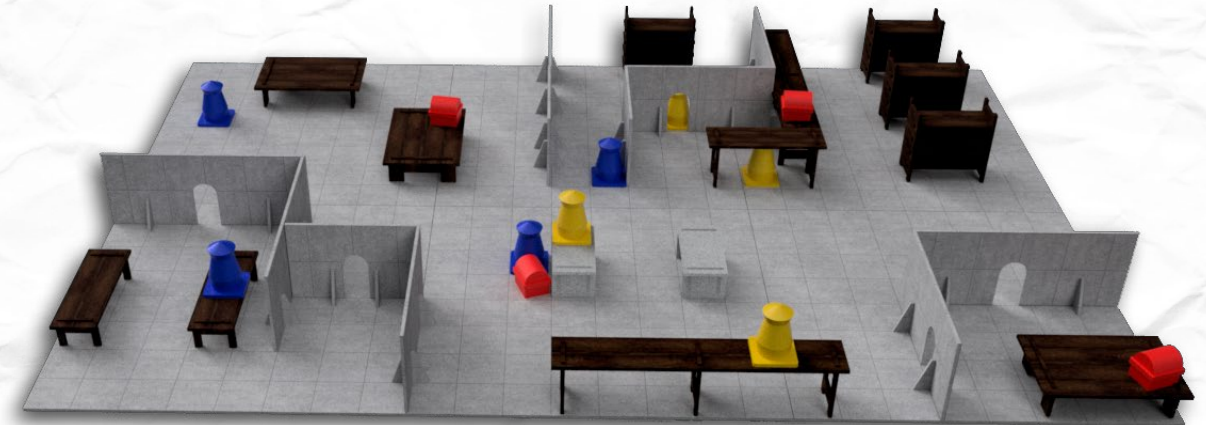
Peli sijoittuu pohjoismaisten tarujen maailmaan, jossa pelaajat kasaavat ryhmän seikkailijoita, joilla he astuvat tunturin sisäiseen luolastoon.

Pelaajat pyrkivät kehän muotoisen luolaston keskelle voittamaan luolaston isoimman hirviön ensimmäisenä. Pelilauta muodostuu kehistä, joita pelaajat pyörittävät pelin aikana, luoden aina muuttuvan labyrintin. Pelaajat käyttävät muutamia pelihahmoja, joilla he seikkailevat luolastossa. Luolastossa he kohtaavat hirviöitä, aarteita ja vaaroja, joista he pyrkivät selviämään.

Konsepti 2

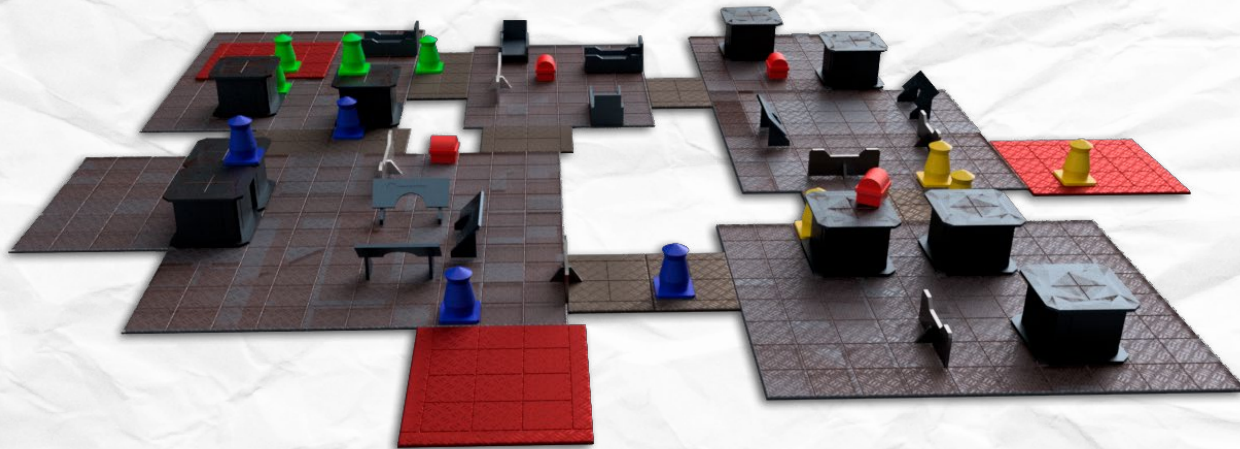
Pelissä pelaajat astuvat tarujen pohjoiseen, jossa he pyrkivät löytämään vanhojen katakombien sisältä aarteita ennen muita. Pelaajat kokoavat itselleen joukon seikkailijoita, kasaavat yhdessä luolaston ja aloittavat seikkailun.

Pelilauta kasataan neliöistä ja kolmiulotteisista pahvikalusteista jotka pelaajat asettavat haluamallaan tavalla. Pelissä pelaajat taistelevat pääasiassa toisiaan vastaan luolaston aarteista.

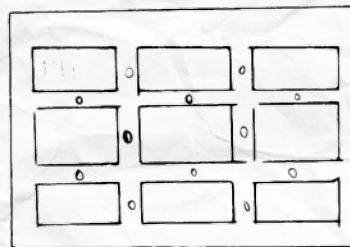
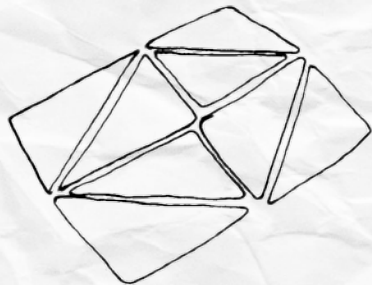
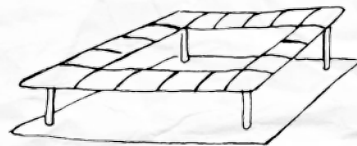
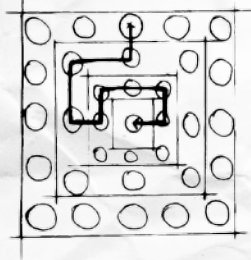
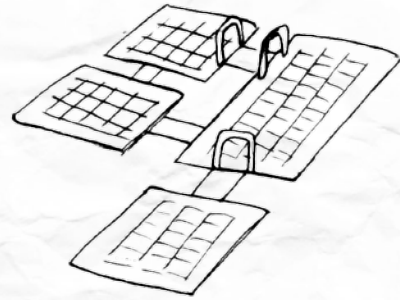
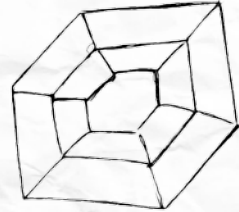
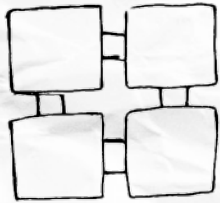


Konsepti 3

Pelaajat muodostavat tulevaisuuden avaruuteen sijoittuvassa pelissä oman avaruusrosvo-joukkionsa ja pyrkivät ryöstämään avaruusaseman puhtaaksi arvotavarasta. Pelaajat rakentavat pelilaudan erikokoisista nelikulmioista ja niitä yhdistävistä käytävistä. Laudalle asetellaan aarremerkkejä, joita pelaajat havittelevat. Pelaajat voivat valita monista erilaisista tehtävistä tai tapahtumista joita haluavat pelata.



4.3 Lopullinen valinta



Kävimme asiakasyrityksen kanssa läpi kolmea esittämääni konsepti-ideaa ja päätimme ottaa konseptin 1 jatkokehitykseen. Kaikkien osapuolien mielestä siinä oli suurin potentiaali jatkoa varten. Konseptissa oli kuitenkin paljon työstettävää, sillä vaikka perusidea olikin hyvä, pelilaudan muoto aiheutti ongelmia. Pelilauta oli muodoltaan ja toimintaidealtaan liian samanlainen, kuin toisella pelillä joka Tacticilla oli jo hyllyssään. Pelillä Realm Of Wonders on myöskin pyöreä pelilauta, jonka ideana on pyöriä pelin aikana. Tästä syystä päätimme jatkaa kehitystä toiseen suuntaan. Pelilaudan toimintaperiaate tulisi miettiä uusiksi, mutta idea vaihtuvasta laudasta olisi yhä pöydällä.

Kävin läpi useita erilaisia pelilauta-ideoita yrittäessäni löytää konseptille uuden muodon. Halusin pitää liikkuvien kehien idean, mutta ilman pyöreää lautaa se vaikutti turhalta.

Aloin kehittää lautaa uuteen muotoon, yrittäen löytää ratkaisua jossa voisin parhaiten soveltaa muuttuvan luolaston ideaa. Kokeilujen jälkeen päädyin yksinkertaiseen neliöön. Liikkuvan kehän sijaan päätin luoda muuttuvuutta jakamalla pelilaudan huoneisiin ja arpomalla huoneet pelipöydälle. Joka pelikerralla pelaajilla olisi edessään erilainen pelipöytä ilman, että pelilauta olisi tarpeettoman monimutkainen. Neliön muotoiseen lautaan mahtuu myös useampia huoneita pienempään tilaan, joten pelilauta ei kasva liian isoksi.

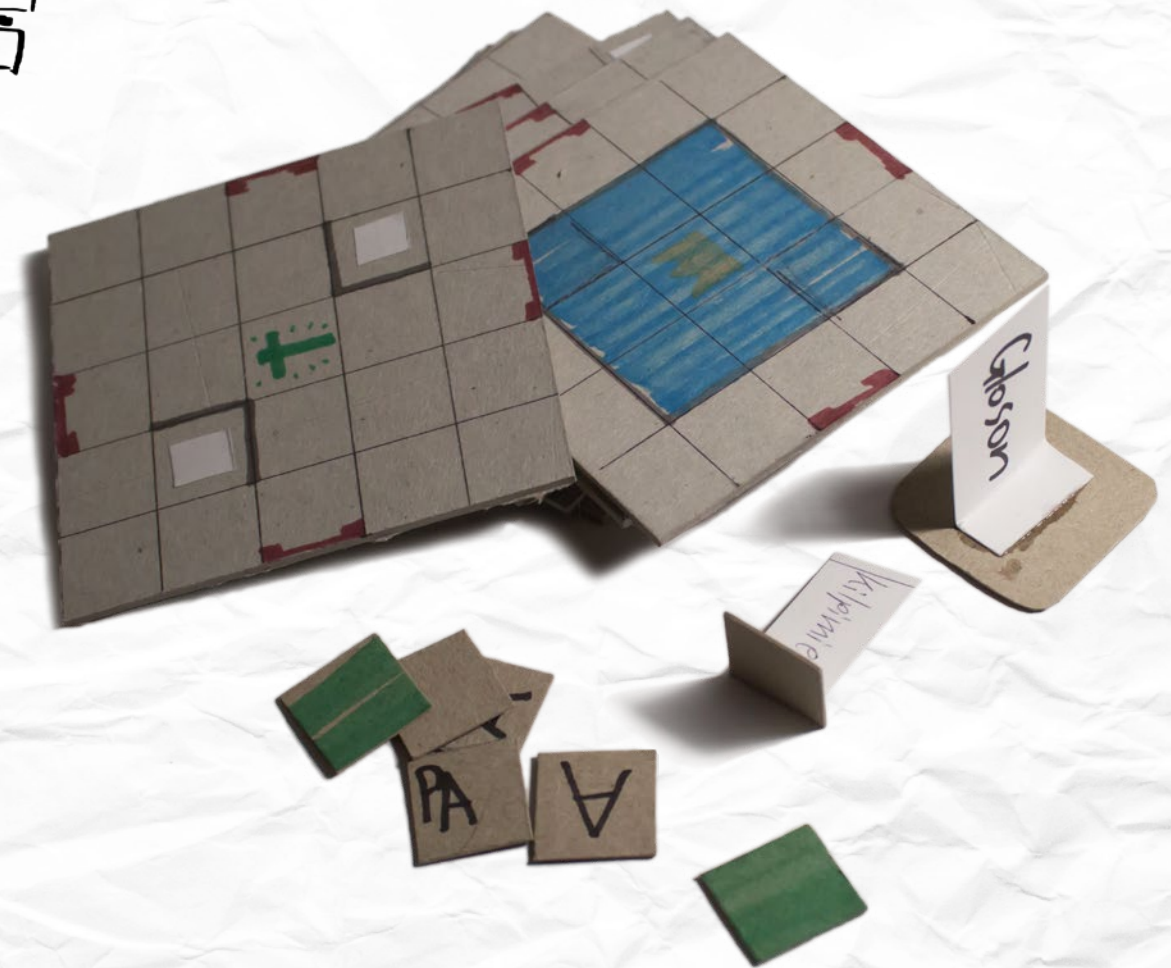
Idean alkaessa kehittyä selkeämmäksi, päätin alkaa työstämään raakaa prototyyppiä ja sääntöjä testausta varten. Prototyypin tulisi olla tässä vaiheessa nopeasti tehty ja toiminnallinen, jotta sillä voisi testata pelin toimintaa. Prototyypin työstäminen antoi myös hyvän mahdollisuuden hienosäätää pelin kokosuhteita. Alkuperäiset mitat olivat selvästi suuremmat kuin lopullisessa prototyypissä. Huomasin kuitenkin laudan olevan liian suuri, joten päädyin tiivistämään pelilautaa käytännöllisemmäksi. Käytin materiaaleina pääasiassa pahvia ja tarrapaperia tarpeellisten osien tekemiseen. Pelikortteihin käytin valmiita kortteja, jotta saisin mahdollisimman oikeanlaisen testiprototyypin.

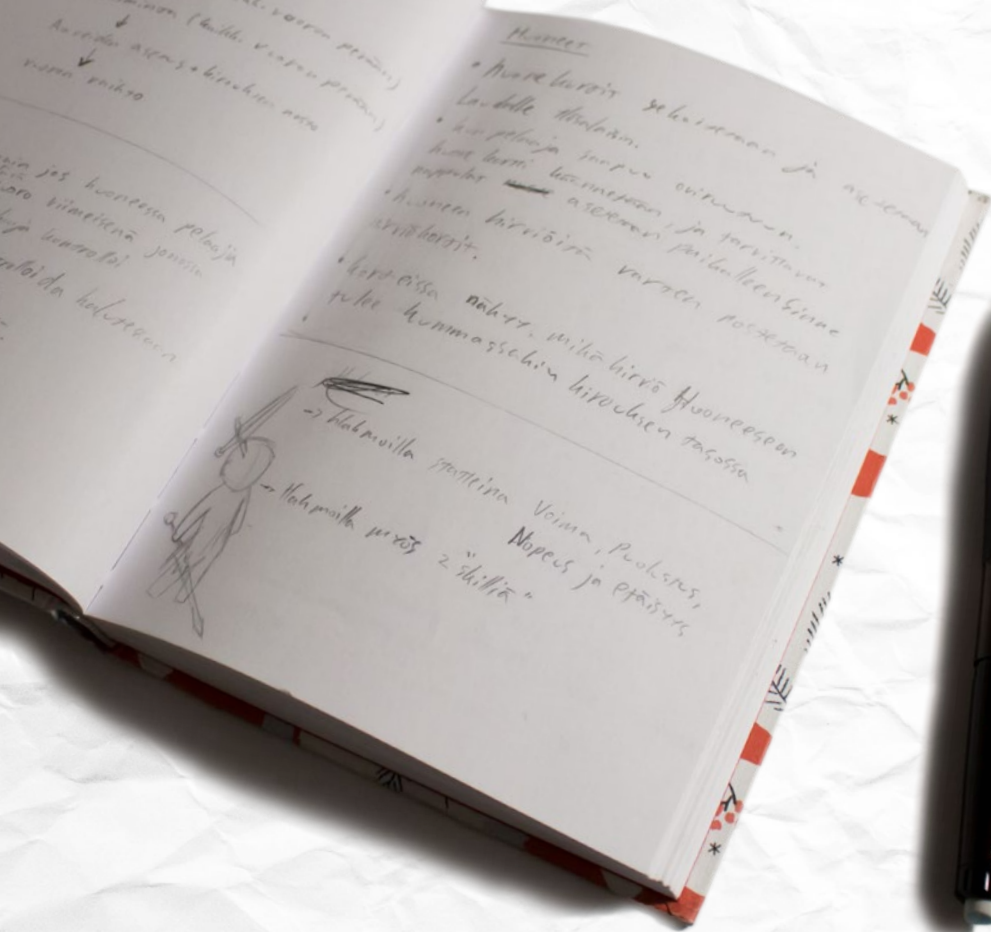
- Avarre kortit
- Pomo - avarre kortit
- Tapahruumat.



- Vesi?
- Vaino?

Neliö jossa on 24 huonetta keskustan ympärillä oli lopulta paras vaihtoehto tilankäytön ja käytännöllisyyden kannalta. Neliön muotoiset huoneet pystyisi järjestämään lukemattomilla tavoilla, joten laudan muuttuvuus oli taattu.

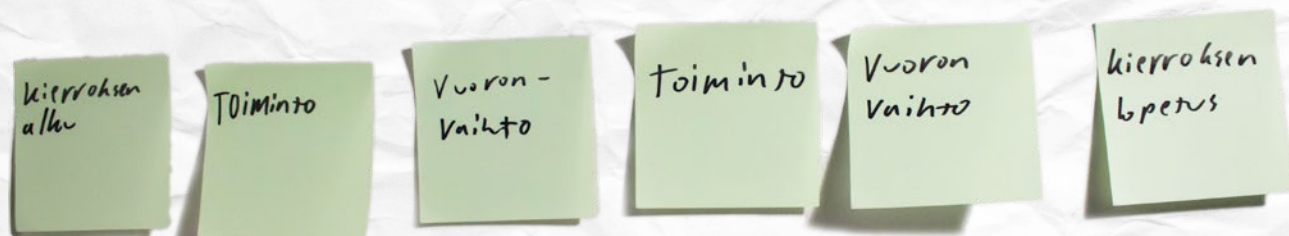




Säännöt

Koska projektin ideana on keskittyä pelin visuaaliseen kokonaisuuteen, sääntöjen ei tarvitse olla loppuun asti kehitettyjä, mutta Tactic kuitenkin halusi pelille sääntöpohjan jota lähteä jatkokehittämään. Pyrin yhdistämään säännöissä erilaisten lautapelien ja miniatyyripelien piirteitä. Peli jakautuu vuoroihin joiden aikana pelaajat tekevät vuorotellen jonkin toiminnon jokaisella hahmollaan, minkä jälkeen vuoro vaihtuu seuraavalle pelaajalle. Kaikkien pelaajien tehtyä kaksi toimintoa, kierros loppuu. Pelilaudalle asetetaan pelin alussa 24 huonelaattaa selkäpuoli ylöspäin. Pelaajat aloittavat pelilaudan ulkoreunoilta ja liikkuvat hahmoillaan huoneesta huoneeseen. Huonelaatta käännetään oikeinpäin, kun pelaaja avaa yhden huoneen ovista. Oven avautuessa nostetaan tapahtumakortti, joka saattaa aiheuttaa pelaajille harmia tai hyvää. Huonelaattaan laitetaan sen osoittamat hirviöt ja aarteet. Pelaajien tarkoitus on etsiä luolasta aarteita, joiden avulla he voivat voittaa huoneen keskellä sijaitsevan pomohirviön.

Pelaajat pelaavat 3-5 pelihahmolla, joilla on erilaisia kykyjä ja ominaisuuksia. Hahmoilla olevia kykyjä voi käyttää maksamalla kyvyn hinnan verran sisua. Sisua on pelaajilla rajallinen määrä ja sillä voi tehdä useita asioita peleissä.



Suunnittelin tarralappujen avulla pelin vuorojen ja kierrosten etenemistä. Ensimmäinen vedos vaikutti suunnitteluvaiheessa toimivalta, mutta todettiin epäselväksi testien aikana.

Sääntöjen ohella suunnittelin pelikorteille ulkoasua. Erityisesti hahmokortteja piti pohtia, jotta kaikki tarvittava tieto saataisiin esille.

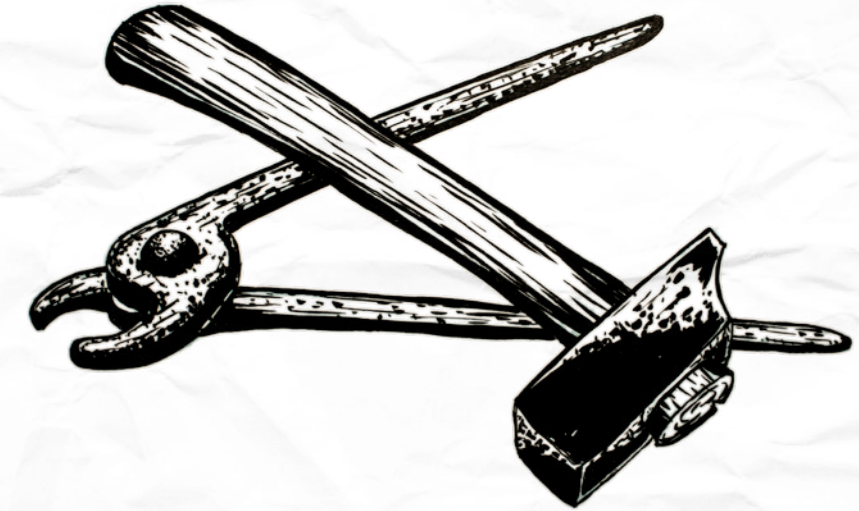


4.4 Pelitesti



Kuva 2. (Karanka 2018)

Vaikka peli kesti nykyisessä muodossaan turhan kauan, testaajat nauttivat sattumanvaraisten huoneiden ja aarteiden tuomastajännityksestä.

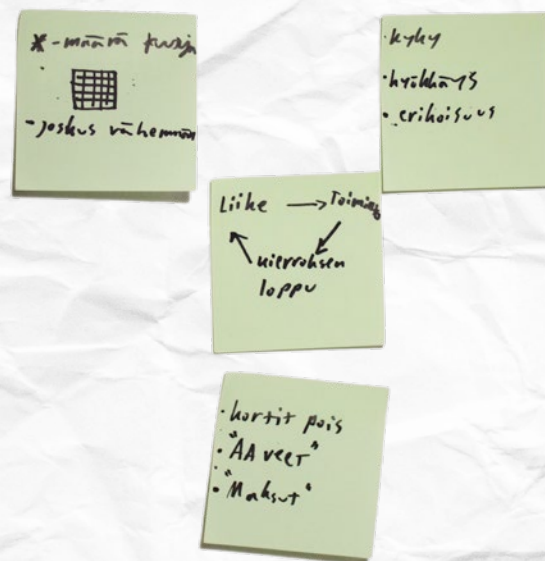


Pelikehityksessä testaaminen on yksi tärkeimmistä asioista pelin toimivuuden kannalta. Lautapeleissä testaaminen on erityisen tärkeää, koska silloin saadaan ensimmäistä kertaa kunnolla selvää pelin etenemisestä. Pelistä pyritään tekemään alusta asti täysin toimiva kokonaisuus, mutta usein asiat eivät etene oikeassa tilanteessa suunnitelmien mukaan. Suunnittelija näkee pelinsä kaikki ominaisuudet sisältä päin, joten hän ei välttämättä osaa katsoa sitä ulkopuolisen näkökulmasta. Käyttäjillä ei tule olemaan niin täydellistä ymmärrystä pelistä, kuin suunnittelijalla, joten on tärkeää ottaa ulkopuolisia mukaan kokeilemaan peliä.

Kaikki pelitestauksen aikana esille tulevat asiat ovat tärkeitä pelikehittäjälle. Usein ongelmat eivät ole sellaisia, joista testaajat osaavat itse edes mainita. Ongelmat kuten pelivuoron kesto tai ominaisuuksien unohtaminen, ovat vaikeasti havaittavia. Tästä syystä pelitestaajan on hyvä olla ulkopuolella havainnoimassa ja opastamassa testaajia eteenpäin. Kaikki vuorojen kestosta sääntöjen ymmärtämiseen tulee ottaa huomioon, jos haluaa luoda sujuvan pelikokemuksen.

Pelitestaus oli minunkin projektilleni tärkeää. Vaikka en keskity sääntöjen hiomiseen, testauksessa saadut tiedot vaikuttivat myös pelin muihin osa-alueisiin, esimerkiksi laudan muotoon. Testissä selvisi paljon ongelmakohtia liittyen pelin sujuvuuteen ja sääntöjen ymmärrettävyyteen. Yhden vuoron aikana pelaajilla oli nykyisellään hyvin paljon tekemistä, mikä vaikeutti pelin ymmärtämistä. Myös yhden pelikierroksen rakenne oli aluksi pelaajille vaikea ymmärtää. Isoimman ongelman aiheuttivat vihollishirviöiden toimivuus, sillä niiden kontrollointi päättyi nykyisellään viimeiselle pelaajalle. Nämä kaikki seikat aiheuttivat sen, että eteneminen pelissä kesti hyvin kauan ja pelaajat eivät saaneet peliä pelattua loppuun kahden tunnin testin aikana.

Pelistä löytyi lisäksi paljon hyvääkin ja pelaajat olivat innostuneita pelaamaan pelin kehittyneempää versiota. Pelin teemaa ja ideaa pidettiin kiinnostavina. Pelaajat pitivät myös erilaisten hahmojen ja kykyjen luomista taktisista mahdollisuuksista. Erityisen mukavana ominaisuutena pidettiin luolaston tutkimista ja aarteiden löytämisestä. Oli mielenkiintoista nähdä, mitä tapahtuu jokaisen oven avautuessa ja millaisia aarteita pelaajat saivat löytämistään arkuista.



Pelitestauksen jälkeen päädyin muuttamaan vuorojärjestystä hieman helpommin ymmärrettäväksi. Toimintoja on periaatteessa yhä saman verran, mutta ne ovat selvemässä järjestyksessä.



Kuva 3. (Karanka 2018)

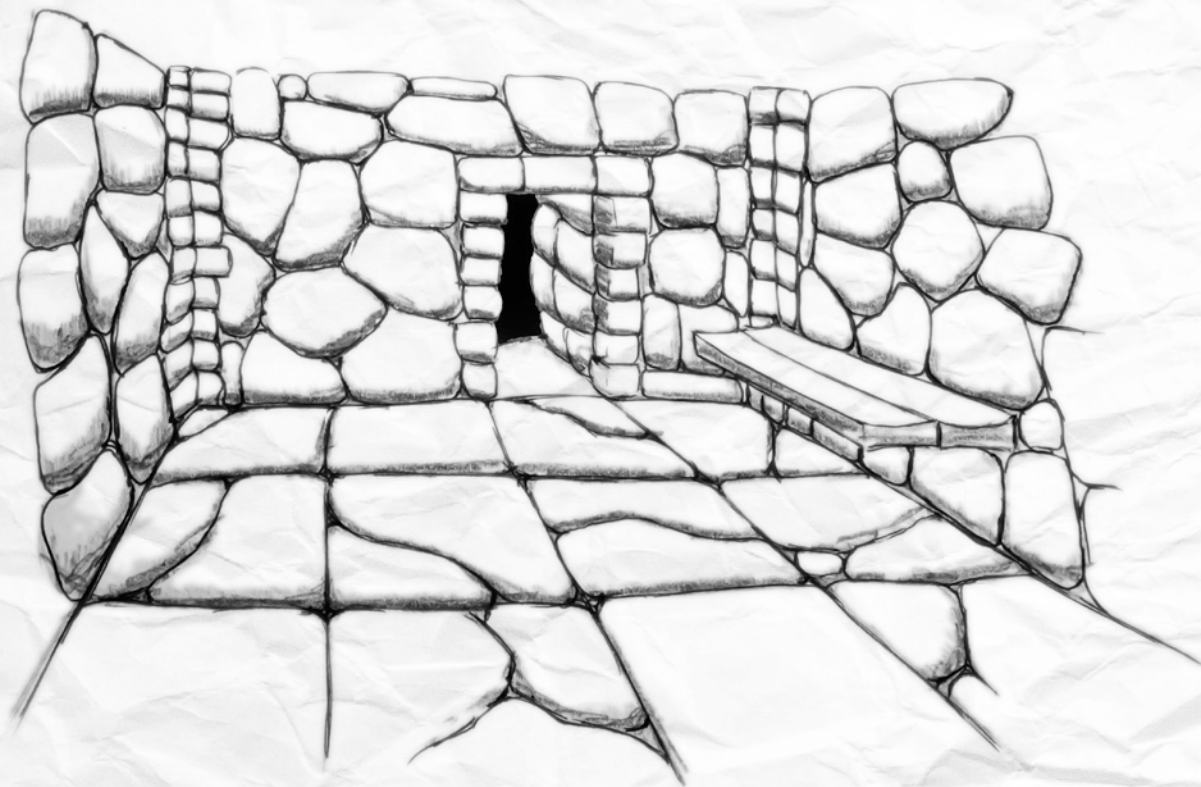
Pelaajien käyttäessä prototyyppiä huomasin huonelaattojen siirtyilevän tarpeettoman paljon. Lopulliseen prototyyppiin tulisivarmistaa laatoille jonkinlainen kiinnitystapa.

4.5 Graafinen ilme

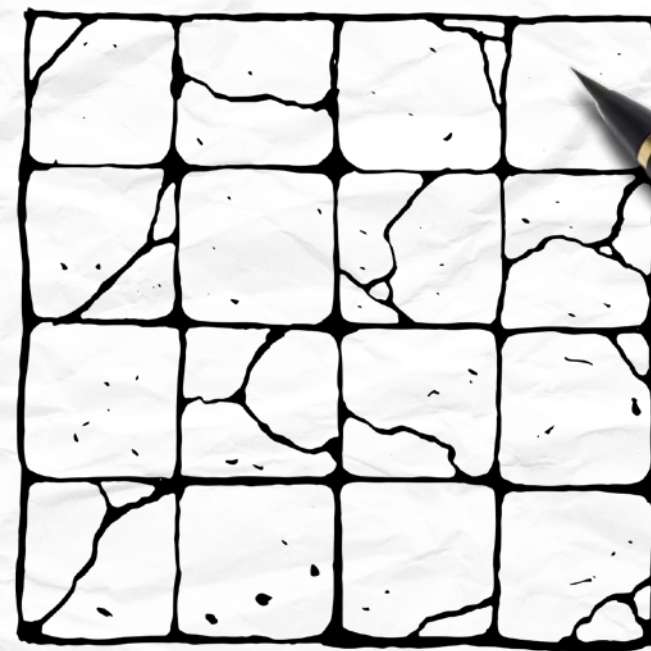
Pelin grafiikat ja estetiikka ovat iso osa jopa lautapelejä. Erityisesti seikkailupeleissä, jotka pyrkivät saamaan pelaajat uppoutumaan maailmaansa, ulkonäöllä on suuri vaikutus pelaajan kokemukseen. Grafiikat tuovat pelille sen persoonan ja määrittävät osaltaan sen teemaa, mutta grafiikoilla on myös tärkeä tehtävä pelattavuuden kannalta. Pelaamiselle tärkeiden elementtien erottuminen on olennaista sulavan pelaamisen kannalta. Pelistä tulee helposti hidas tai hämmentävä, jos tärkeitä elementtejä on vaikea löytää tai niiden tunnistaminen on vaikeaa. Toinen näkökanta on, että tärkeiden elementtien on hyvä sopia muuhun grafiikkaan, jotta pelin teema pysyy yhtenäisenä. Jos esimerkiksi perinteisessä Monopolissa vankilaruutua kuvaisi synkkä valokuva sähkötuolista, olisi se helppo tunnistaa mutta se ei sopisi mitenkään pelin ulkonäölliseen teemaan.



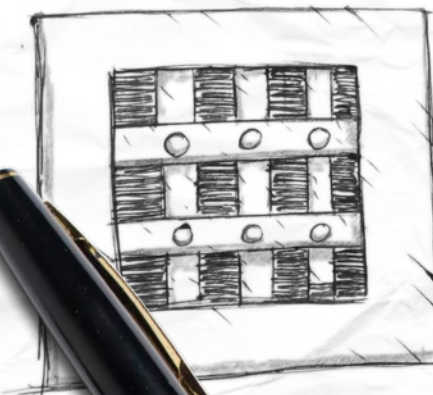
Tätä peliä varten halusin luoda keskiaikaista katakombia muistuttavan pelilaudan, joka sopii pelin päätettyyn teemaan. Pelaajien tarkoituksena on seikkailla vanhoissa katakombeissa, joten pelilaudan tulisi kuvastaa tätä. Lattia on tärkein elementti pelissä, sillä se tulee olemaan näkyvin osa pelilautaa. Yksinkertaisin tapa oli muodostaa pelilaudan kaipaama ruudukko kivilaatoista. Tällä yksinkertaisella tavalla pelille tärkeä ruudukko sulautuu saumattomasti pelin maailmaan. Samalla halusin upottaa lautaan pelimekaanisesti tärkeitä elementtejä niin, että ne ovat osa ympäristöä mutta helposti tunnistettavissa. Huonelaatoissa tulee näkyä erilaiset symbolit hirviöille, aarteille ja erityslaatoille, joten niiden sisäistäminen olisi tärkeää.



Pelin symboliikka kehittyi prosessin aikana paljon yksinkertaisempaan suuntaan.



L.M.





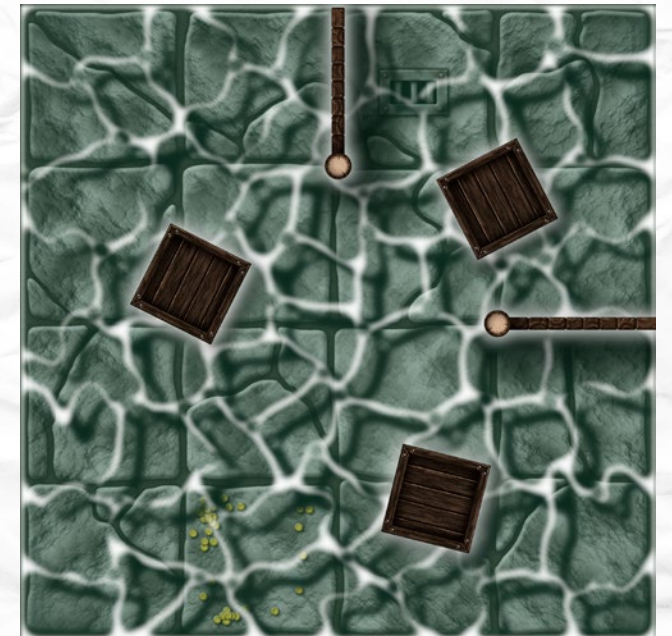
Esimerkki pelille tärkeiden elementtien ja yksityiskohtien lisääminen antaa huonelaatoille monipuolisuutta. Pelimekaanisesti ajatellen punaisille kalloille asetetaan hirviöt huoneen paljastuessa. Kolikoilla merkityille ruuduille asetetaan aarremerkki.

Seinien mukulakiviä varten piti kehittää jatkuvaa grafiikkaa, jota voi asettaa katkeamattomasti vierekkäin.



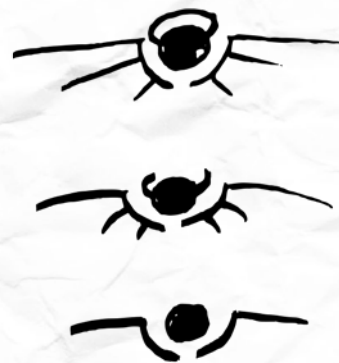
Lopullisten grafiikoiden luonnissa minulla oli apunani Ahearnin kirja 3D Game Textures, joka kuvaa hyvin peligrafiikoiden luomista. Kirjan ohjeet ovat tarkoitettu videopeleille, mutta huomasin niiden olevan täysin käyttökelpoisia omassa projektissani. Aiempien piirrosteni pohjalta pystyin muokkaamaan ohjeita niin, että sain tehtyä tarvitsemiani elementtejä peliin.

Itse pelilaudan grafiikkoihin päätin soveltaa realististen pelitekstuuriin luomista. En halunnut pelilaudasta liian realistista, mutta kuitenkin tarpeeksi oikean näköisen, jotta pelaajat saisivat mahdollisimman hyvän käsityksen pelin maailmasta. Koska kyseessä on tarumaailmaan perustuva peli, minulla oli hyvin vapaat kädet grafiikoiden luomisessa. Hieman tyylitelty realismi ja valoeffektit loivat oikeanlaisen tunnelman pelille.



Eriusten efektien, kuten vaikka veden, tekeminen vaatii tarkkaavaisuutta, jotta laatan ruudukot eivät katoa näkyvistä.

Pelin korteissa ja muissa dokumenteissa päätin käyttää sarjakuvamaisempaa tyyliä. Yhdistettynä ikääntyneeseen paperiin tämä luo kontrastin pelilaudan grafiikoiden kanssa, mutta pysyy silti teemassa. Yksinkertaisella tyylillä saa myös helpommin luotua tunnelmaa ja persoonallisuutta pelille. Yksinkertaistettu tyyli on myös sopiva pelin tarumaailman ympäristöön. Yksinkertainen symboliikka on samankaltaista, kuin se jota käytin pelilaudan grafiikoissa.



Pelikorttien symboliikka toimii yhteen pelilaudan symbolien kanssa.



Sarjakuvamaisella tyylillä halusin tuoda pelikortteihin hieman huumoria. Vaikka pelin teemana on vaarojen kohtaamisen, ei sen tarvitse ottaa itseään liian vakavasti.





Värimaailmassa päätin pysyä yksinkertaisissa teemoissa. Muutamalla hyvin valitulla värillä voin luoda oikeanlaista tunnelmaa pelikortteihin ja samalla autan pelaajia tunnistamaan kortit nopeammin. Valitsin jokaiselle tapahtumatyypille oman värinsä, joka vastaa pelilaudan väreihin. Esimerkiksi punainen viestii hirviöstä ja vaaroista, vihreä avustavista tapahtumista ja keltainen aarteista. Sinertävän säästin esittämään tapahtumia, jotka eivät sovi muihin väreihin. Värimuutoksilla pyrin merkitsemään erilaiset tapahtumat ja toiminnot, jotta pelaajat helposti erottaisivat ne toisistaan.



Tapahtumakorttien prototyypeistä näkee, kuinka värit tuovat kortteihin uudenlaista ilmettä. Murretuilla väreillä pystyin selventämään kunkin kortin tapahtumien merkitystä rikkomatta pelin esteettistä tyyliä.

4.6 Hahmosuunnittelu



Suunnitellessani hahmoja peliä varten hankin paljon inspiraatiota pohjoismaisesta mytologiasta ja Suomen tarustosta. Pelin teemana toimii tarujen Suomen hautakatakombit, joten siellä seikkailevien hahmojen ja hirviöiden tulee sopia ympäristöönsä. Erityisesti tietoa sain Johan Egerkranssin kirjoista Pohjoismaiset Jumalolennot (2017) ja Pohjoismaiset Taruolennot (2014). Hirviöt ja pomohirviöt perustuvat erilaisiin pohjoismaisiin mytologioihin ja pelaajahahmot yhdistävät pohjoismaista fantasiaa ja pelimekaniikkaa. Pelaajahahmoissa on tärkeää tehdä hahmoista erilaisia, niin ulkonäöllisesti kuin peliteknisestikin. Hahmoilla tulisi olla selkeät roolinsa pelissä toimintansa puolesta, joten perehdyin tarustojen lisäksi erilaisiin pelihahmoin muihin peleissä.



Toteutin viimeisimmät hahmosuunnittelut alkupiiroksia yksinkertaisemmalla tyyllillä, jota voi tulevaisuudessa myös käyttää pelissä grafiikkana. Halusin tuoda hahmoin hieman huumoriakin suunnitteluvaiheessa.

Päätin työstää hahmoja perinteisin keinoin, eli käsin veistäen suunnitelmien pohjalta. Ensimmäisenä suunnittelin hahmoista eritasoisia piirroksia, joiden pohjalta voisin alkaa työstää fyysisiä hahmoja. Konsepteja piirtäessä ei riitä, että saa suunniteltua haluamansa hahmon ulkonäön. Hahmon asennolla on myös iso vaikutus projektiin. Mielenkiintoinen asento lisää miniatyyrin laadukkuuden tuntua ja vaikuttaa niiden tuotantoon. Liian monimutkaisesta hahmosta on vaikea tehdä yksinkertaista muottia, joten pyrin pitämään nämä asiat mielessäni työstäessäni hahmoja.



Veistäminen alkaa rautalanka "luurangosta", jonka päälle kasaan epoksimassaa, josta muodostan lopullisen hahmon. Massan muokkaamiseen ja työstämiseen käytin erinäisiä veistotyökaluja. Veistäminen itsessään tapahtuu useassa kerroksessa, koska alempien kerrosten on annettava kovettua tietyn aikaa ennen seuraavan aloittamista. Valitsin perinteisen metodin 3D-tulostuksen sijaan, koska omaan vuosien kokemuksen veistämisestä.

5 Lopputuote

5.1 Pelin idea

5.2 Pelin esittely

5.1 Pelin idea

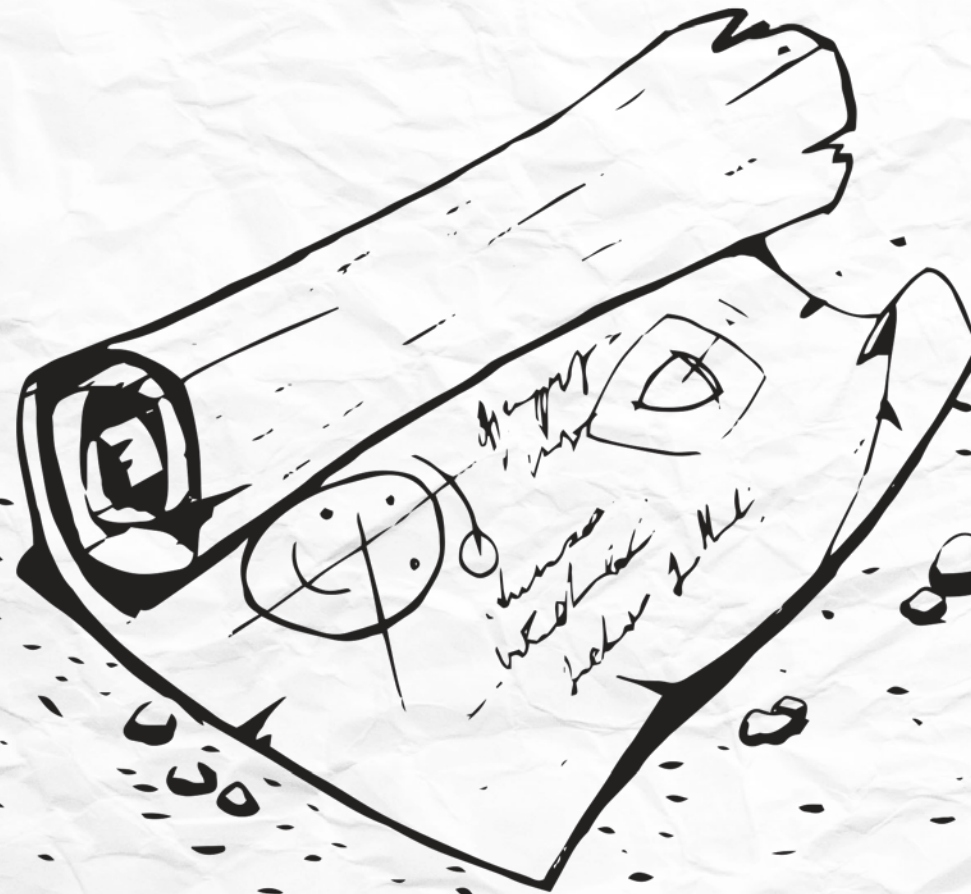
Tunturihauta on seikkailulautapeli, jossa pienet seikkailijaryhmät laskeutuvat Pohjoismaisen tarumaailman tunturin alle tutkimaan ikiaikaisten katakombien saloja. Noiduttujen katakombien ryöstäminen on kuitenkin vaarallista ja pian seikkailijat huomaavat olevansa ansassa katakombeissa. Ainoa pakokeino on kukistaa katakombien keskustassa sijaitseva pomohirviö.

Pelaajat valitsevat itselleen joukkion pohjoismaisia sankareita ja aloittavat luolaston ulkoreunalta edeten huoneesta toiseen taistellen hirviöitä vastaan ja etsien aarteita. Pelaajien valitsemilla hahmoilla on erilaisia kykyjä ja ominaisuuksia, jotka kertova millainen hän on taistelussa. Pelaajat käyttävät sisua aktivoidakseen hahmojensa kykyä seikkailun aikana. Sisu on pelaajille tärkeää, sillä ilman sisua seikkailijoilla ei ole paljoa mahdollisuuksia luolaston vaaroista selviämiseen.

Katakombien uumenissa pelaajat pyrkivät löytämään mahdollisimman paljon aarteita. Aarteilla pelaajat voivat parantaa omia selviytymismahdollisuuksiaan, tai vaikeuttaa muiden etenemistä. Luolaston keskimmaisessa huoneessa asustaa yksi pelin useista pomohirviöistä. Pelaajat pyrkivät olemaan ensimmäinen ryhmä, joka kukistaa katakombin keskustassa asustavan pomohirviön ja karkaa katakombeista.

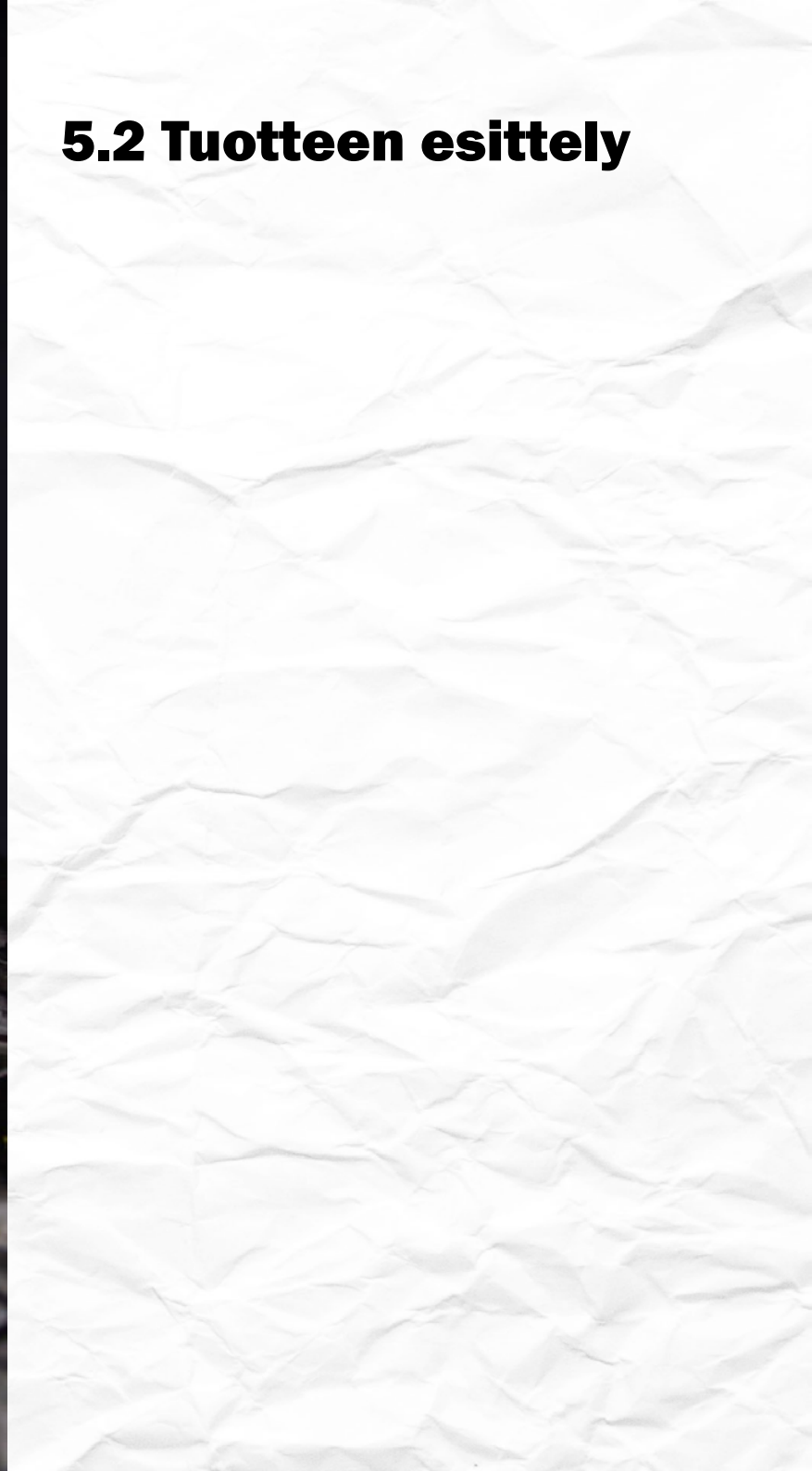
Jokaisessa huoneessa on omat vaaransa sekä aarteensa ja ovien avaaminenkin voi olla vaarallista ikivanhojen kirousten tai ansojen takia. Huoneet asetetaan pelilaudalle sattumanvaraisesti ja niiden sisältö paljastuu vasta, kun pelaaja avaa huoneen oven. Erilaiset huonelaatat luovat lukemattoman määrän erilaisia luolastoja. Joka kerta pelaajan avatessa suljetun oven huoneeseen hän aktivoi tapahtuman, joka saattaa auttaa tai haitata hänen etenemistään. Tapahtumat vaihtelevat lumotuista porteista koko huoneen sortumiseen, joten noidutun katakombin ovet luovat koko ajan jännitystä pelaajille.

Pelaajat päättävät, mitä tekevät seikkailunsa aikana, mutta seikkailun lopuksi vain yksi voi paeta katakombeista hengissä.





5.2 Tuotteen esittely



Pelilauta muodostuu huonelaatoista, joita pelaajat kääntävät auki pelin edetessä. Huoneet sekoitetaan pelin alussa, jolloin jokainen pelikerta luo erilaisen pelilaudan. Pelaajat eivät voi tietää, mitä missäkin huoneessa odottaa. Osa huoneista voi olla veden valtaamia ja osa taas kirottuja, mutta kaikissa piilee omat vaaransa ja palkkionsa.





Hahmokorteissa käytin piirroksia, joiden pohjalta tein pelihahmot. Korteista saa kaiken tarpeellisen tiedon kunkin hahmon toiminnasta pelin aikana.

Pelihahmot ja hirviöt perustuvat pohjoismaisiin mytologioihin ja taruihin. Pohjolan sankarit kohtaavat seikkailuissaan mitä vain draugiesta ja peikoista paroihin.





Ovikortit luovat jännitystä pelin etenemisessä. Ovien avaaminen voi olla vaarallista ansojen ja kirouksien vuoksi, mutta toisaalta ovista voi olla odottamattomia hyötyjäkin.

Pelin aikana löytämillään aarteilla ja varusteilla pelaajat pystyvät helpottamaan seikkailuaan ja vahvistamaan sankareitaan. Joillain esineillä pystyy käyttämään kykyjä, joihin hahmo ei aikaisemmin kyennyt.





TUNTURIHAUTA

-liron Halén

6 Yhteenveto ja liitteet

6.1 Yhteenveto

6.2 Liitteet

6.3 Lähteet

6.1 Arviointi

Oma arviointi

Opinnäytetyöni tavoitteena oli tuottaa Tactic Games:lle uudenlainen lautapelikonsepti, jonka tulisi olla yhdistelmä miniatyyripelien ja perinteisten lautapelien ominaisuuksia ja joka sopii Tacticin Pohjoismaiseen tuotevalikoimaan. Pelistä tulee tuottaa esittelymalli, josta selviää pelin esteettiset ominaisuudet ja päätoiminnot. Omasta mielestäni olen onnistunut tässä tehtävässä. Lautapelissäni pelataan miniatyyreillä ja pelaajilla on vapaus päättää omista strategioistaan. Pelissä on kuitenkin selkeät rajat, joten sääntöihin ei jää miniatyyripeleille tyyppillisiä epämääräisyyksiä. Olen ottanut huomioon ongelmat, joita pelaajat ovat maininneet niin testeissä kuin haastatteluissakin, ja pyrkinyt ratkaisemaan ne pelissäni. Lautapeli yhdistää miniatyyripelien esteettisyyden ja taktisuuden, sekä lautapelien yksinkertaisuuden Pohjoismaiseen mytologiaan ja seikkailuun. testeissä ilmenneet ongelmat peli keston ja monimutkaisuuden kanssa olen pyrkinyt ratkaisemaan yksinkertaistamalla kierroksen kulkua ja muokkaamalla pelilautaa. Peligrafikoilla olen saanut selkeyttä pelin mekaniikkoihin.

Uskon toimineeni hyvin projektin prosessin edetessä, vaikka parantamisen varaa vielä on. Kävin jokaisen osa-alueen prosessista tunnollisesti läpi ja olin projektista innoissani koko ajan. Käytin paljon aikaa projektin osa-alueiden työstämiseen ja viimeistelyyn, mikä on saattanut olla myös ongelma loppupuolella. Projektin aikana opin paljon uutta lautapeleistä ja pelisuunnittelusta, sekä projektinhallinnasta. Prosessi avasi silmiäni sille, kuinka paljon eri osa-alueita pelin kehittämisessä oikeasti on ja kuinka pelaajien näkökulma on pelille tärkeää. Pelitestiä järjestäessä näin myös, kuinka iso ero on suunnittelijan ja käyttäjän näkökulmien välillä. Vaikka olen prosessiin tyytyväinen, olisi se voinut edetä paremminkin.

Ongelmallisimpana asiana näin aikataulussa pysymisen ja projektin skaalan aliarvioimisen. Projektin alkupäässä en ymmärtänyt täysin, miten paljon tutkimustyötä ja aikaa jotkin osa-alueet vaativat. Tämä johti siihen, että muiden koulutöitten ohessa käyttämäni aika ei riittänyt aikataulussa pysymiseen. Myönnän myös pitäneeni liian vähän yhteyttä Tactic Games:iin ja opponentteihini projektin aikana. Unohduin monesti työstämään jotain projektini osa-aluetta liian paljon yhteyden pidon sijasta.

Kaiken kaikkiaan olen tyytyväinen projektin lopputulokseen ja etenemiseen. Tactic Games:n innokkuus ja antama palaute ovat olleet erittäin rohkaisevia. Lopputuotos täyttää mielestäni projektin päämäärät ja on parhaita töitäni muotoilukoulutukseni aikana.

Tacticin palaute

"Ilro Halén on yhteistyössä Tactic Games Oy:n kanssa toteuttanut opinnäytetyönsä Suorittamalla oman lautapelin suunnittelua sisältäen 2D grafiikan suunnittelua, 3D elementtien suunnittelua, pelin tarinallisten aspektien suunnittelua sekä tuotannollisten aspektien huomioon ottamista. Tämä yhteistyö alkoi syksyllä 2017 ja on jatkunut katkeamattomana kevääseen 2018.

Halén on onnistuneesti valinnut opinnäytetyönsä aiheen. Vaikka Tactic Games:lla ei valikoimassaan ole figuurilautapelejä, näemme että juuri sen tyyppisessä pelissä, jota hän on suunnitellut voi olla kaupallista potentiaalia. Käyttäjälähtöisyys, johon Halén on suunnittelussaan keskittynyt, on hyvä lähestymiskulma pelisuunnitteluprojektissa. Peliä tehdään aina loppukäyttäjälle, jolloin käyttäjän tarpeet ja toiveet kannattaa huomioida jo suunnittelun alkuvaiheessa.

Pelisuunnitteluprosessin tärkeimpiä osia on pelin testaaminen sekä sen testauttaminen ulkoisilla peliryhmillä. Halén on suorittanut testejä, ja niissä osoittanut omaavansa tarpeellista itsekritiikkiä. Tämä antaa mahdollisuudet parempaan lopputuotteeseen.

Halén on kiitettävästi pitänyt yhteyttä Tactic Gamesin edustajiin. Hän on graafisilla taidoillaan tehnyt vaikutuksen Tactic Gamesin tuotekehittäjiin. Pelin 2D grafiikat osoittivat hyvin kypsää otetta, kuten tekevät myös Halénin suunnittelemat 3D-hahmot. Myös pelilaudan rakenteelliset ratkaisut ovat mielenkiintoiset ja positiiviset, ja pelimekaanisetkin ajatukset ovat vaikuttaneet hyviltä, vaikka suunnittelu sillä puolella vielä jatkuu. Olemme iloisia siitä, että Iiro otti meihin yhteyttä, jatkamme mieluusti yhteistyötä Iiron valmistuttua." (Petter Ilander, Jussi Wallenius. 19.4.2018)

6.2 lähteet

Kirjallisuus

- Ahearn L. 2006. 3D Game Textures, create professional game art using Photoshop. Elsevier Focal Press.
- Egerkrans J. 2017. Pohjoismaiset Jumalolennot. Minerva Kustannus Oy.
- Egerkrans J. 2014. Pohjoismaiset Taruolennot. Minerva Kustannus Oy.
- Saari M. 2007. Uudet Lautapelit. BTJ Finland Oy.
- Schell J. 2008. The Art of Game Design, A Book of Lenses. Morgan Kaufmann Publishers

Internet-lähteet

- Boardgamegeek.com. Sivusto. [Viitattu 28.3.2018] Saatavissa: <https://boardgamegeek.com/>

Kuvalähteet

- Kuva 1. Wikipedia (Viitattu 26.3.2018). Saatavissa: <https://fi.wikipedia.org/wiki/Tiedosto:Tactic.png>
- Kuva 2. Kasimir K. 2018
- Kuva 3. Kasimir K. 2018

6.3 Liitteet

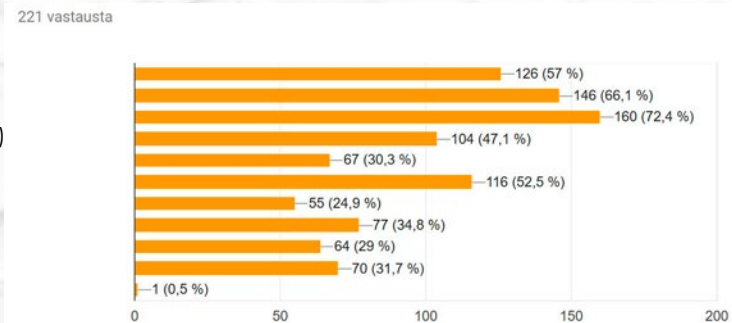
Liite 1.

Kysely Lautapelaamisesta 29.1.2018.

Kysely ihmisten kokemuksista ja mielipiteistä lauta- ja miniatyyripeleihin liittyen. Teen kyselyn osana opinnäytetyöprosessiani Lahden Muotoiluinstituutille. Tulen käyttämään saamiani tuloksia opinnäytetyönä kehrittelemäni lautapelin parantelemiseen. Vastaukset annetaan nimettöminä, eikä vastaajista julkaista mitään tietoa vastausten ulkopuolelta.

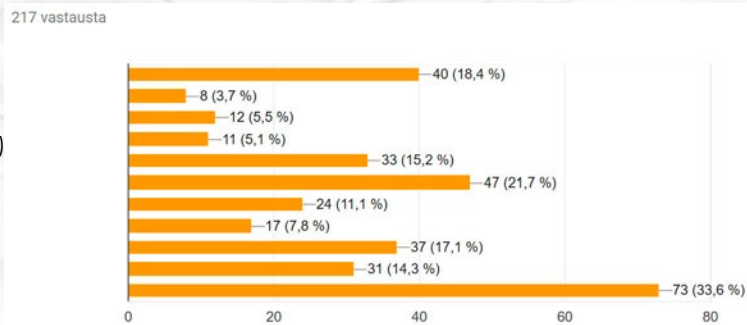
1. Millaisia pelejä mielelläsi pelaat?

1. Visailupelit. (Alias, i Know...)
2. Korttipelit. (Magic the gathering, Uno...)
3. Strategiapelit. (Carcassone, Menolippu...)
4. Seurapelit. (Secret Hitler, Munchkin...)
5. Miniatyripelit. (Warhammer, Super Dungeon Explore...)
6. Noppa-liike -pelit (Afrikantähti, Monopoli...)
7. Tarinapelit (Gloom, Dixit...)
8. Yhteistyö -pelit (Arkham Horror, Gloomhaven....)
9. Abstraktit pelit (shakki, Pacamon...)
10. Pöytäroolipelit (Dungeons and Dragons, Pathfinder...)
11. En mielelläni pelaile.



2. Millaiset pelit ovat epämieluisimpia?

1. Visailupelit. (Alias, i Know...)
2. Korttipelit. (Magic the gathering, Uno...)
3. Strategiapelit. (Carcassone, Menolippu...)
4. Seurapelit. (Secret Hitler, Munchkin...)
5. Miniatyripelit. (Warhammer, Super Dungeon Explore...)
6. Noppa-liike -pelit (Afrikantähti, Monopoli...)
7. Tarinapelit (Gloom, Dixit...)
8. Yhteistyö -pelit (Arkham Horror, Gloomhaven....)
9. Abstraktit pelit (shakki, Pacamon...)
10. Pöytäroolipelit (Dungeons and Dragons, Pathfinder...)
11. Ei ole epämieluisia lautapelejä.



2.5 Miksi et pidä näistä?

- Hyvässä seurassa pelataan mitä vain, mutta jos pitää valita niin näillä mennään.
- pidän
- Ei mitään erityistä syytä.
- Shakki ym vaativat sen verran perehtymistä ettei niitä ole ollut superhauskaa pelata kun oma osaaminen ei ole ollut tyydyttävällä tasolla.
- Liian monimutkaisia
- Pelaan mielummin aivot narikkaan tyyppisiä pelejä
- Ne on vittumaisia
- Tykkään enemmän logiikkaan perustuvista peleistä
- Visailut ovat usein pitkäväteisiä (vaikka yleensä menestynekin niissä hyvin) eivätkä oikeastaan tarjoa voittamiseen vaikuttavia valintoja. Ei valintoja --> ei pelaamista. Toisin sanoen jos peli ei sisällä valintoja se ei ole peli vaan arvonta. Puhtaimmillaan tätä edustavat heitö-noppaa-ja-liiku -pelit.
- Huono muisti visapeleihin, monopoli ja afrikantähti liian lapsenomaisia.
- Vaikea sanoa, ei vaan varmaan ole koskaan päässyt niihin sisään
- Hyvin, hyvin harvoin näen niissä mitään pelillisesti kiinnostavaa. Arkham Horror esimerkiksi on glorifioitu pasianssi, jonka kiinnostavat sosiaaliset elementit toimisivat itselleni paremmin roolipelinä. Noppaliikepelit taas ovat juurikin sitä, niissä harvemmin on mitään kiinnostavia päätöksiä tehtävänä. Sosiaalisissa peleissä taas on harvakseltaan tarpeeksi jännittäviä mekaniikkoja jos seura itsessään ei tunnu tuottavan tarpeeksi tyydytystä. Secret Hitler sentään on muustakin kuin puhtaasta pärsäkertoimesta kiinni.
- Liian monimutkaiset säännöt.
- Liian hitaita / vaikeita
- Liian epätasa-arvoisia lähtötietojen suhteen.
- En pidä liian stressaavista peleistä sosiaamisen ahdistuksen vuoksi (etenkin tarinankerrontapelit) ja figupeleihin ei ole kiinnostusta muuten.
- Eivät lopu koskaan, tylsiä
- Ei pääse käyttämään luovuutta
- liikaa aikaa ja vaivaa
- Liika satunnaisia ja juonettomina sopii yksinkertaisuuden takia vain peruskuluttajille.
- En ole kovin kilpailuhenkinen, ja aina joku ottaa pelin tosissaan ja irvailee muille.
- Tylsiä
- Tietovisailut ahdistaa, jos ei tiedä. Uno turhauttaa, koska se ei ikinä lopu. Miniatyripelejä en ole koskaan pelannut, mutta ajatus örkeistä, peikoista tai haltioista ei ole houkutteleva eikä kiinnostava. Esim. Monopoli doggo sen sijaan on helposti lähestyttävä hahmo ja maailma tuttu!
- Korttipelit on masentavaa plaraamista, noppaliikepelit ovat

- mahdollottoman pitkäväteisiä ja haukotuttavia ja abstraktipelit eivät vaan sovi.
- Liian aikaavievää ja vaatii perehtymistä
- ovat yleensä tylsiä ja perustuvat liikaa sattumaan.
- Usein aika ylyksinkertaistetut ja huonot pelimekaniikat mitkä pääosin perustuvat tuuriin ja luovat tilanteita missä alussa johtoon päässyt voittaa käytännössä varmasti. Tylsiä pelata
- Liiallinen satunnaisuuden mahdollisuus. Omalla taktikoinnilla ei merkitystä.
- Ei ole oman mielen mukaisia
- Ei vaan sytytä.
- Roolipeleissä liikaa sääntöjä
- Tylsiä ja vanhanaikaisia.
- en ole seurallinen
- Jos seurassa on yksikin huono voittaja/häviöjä, he pilaavat helposti ilmapiirin kaikilta
- Kaikin puolin yksitoikkoista jos tuuri on eniten lopputulosta määrittävä tekijä.
- Visailupelit eivät mielestäni ole tarpeeksi monipuolisia
- Olen yksinäinen susi
- Monesti niissä liikaa "ajateltavaa" ja sääntöjä, ehkä.
- Strategiapelit sisältävät yleensä monimutkaisemmat ohjeet ja säännöt sekä niiden pelaamiseen vaaditaan pohdintaa ja ennakkointia.
- Onnen osuus on liian suuri. Noppapeliä perisynti.
- Onneen perustuva voittaminen ja yhteistyöpelit ovat vain muka-roolipelejä ilman niiden hienoutta.
- Pelkkää tuuria, ei taktikointia, ei strategiaa.
- traumat keväisistä alias-maratoneista koulun kevätlukukauden lopulla
- Liian aikaavievää ja hankalia
- Koen pitkäväteisenä
- liian introvertti
- Peruspelit: Uno, Kimble, Monopoly jne. Hintavat pelit jotka kestävät liikaa & sisältävät liikaa nappuloita ja ovat vaativia: Arkham Horror, D&D, Descent. Pelit jotka eivät ole balanssissa: Munchkin & Boss Monster
- Strategisten elementtien puute
- Olen melko huono niissä.
- Yleistieto ei ole vahvin laji.
- Tuuri ei vastaa taitoa
- tylsiä, eivät vaadi myöskään niin paljoa taitoa yleensä
- Näissä peleissä en ole omimmillani ja vaatisi vielä harjoittelua. Pöytäroolipeleissä on hieman liikaa erilaisia sääntöjä ja materiaalia, mitä pitäisi jollain tasolla hallita.
- Ei ole peliä mitä en pelaisi
- Liikaa infraa
- liian monimutkaista
- Oon pitänyt kaikista mitä oon pelannu

2.5 Miksi et pidä näistä? (jatkuu)

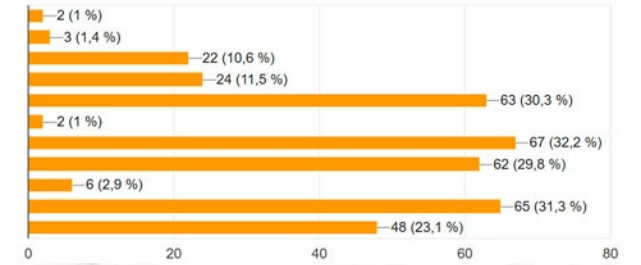
- Liian hidatempoisia minun makuun
- Koska päteminen ei kiinnosta. Visailupelit on kiinnostavia jos ne ei ole vakavissaan otettavia, humoristisia... ym
- Simppeleitä eivätkä vaadi sen suurempaa sitoutumista. Kevyitä ja tylsistyttäviä kokemuksia
- Mekaanikkojen vanhanaikaisuus ei innosta
- Ei tunnu yhtä kiinnostavilta ja jollain tapaa vaivalloisen oloisia
- Miniatyyrissa liikaa säälää, noppapeleissä ei mielekästä sisältöä
- Usein näissä menee opetteluun / valmisteluun / pelaamiseen aikaa ja huolimatta seurasta säännöissä on epäselvyyksiä. Usein myös tavoitteellisuus on pois omista käsistä eikä pääse loistamaan omilla taidoillaan, ja peli on sattumanvaraista, jolloin pelaaminen on tylsää.
- Ne etenevät liian hitaasti, eikä samallalaila pysty taktikoimaan.
- Jostain syystä saa huonon assosiaation
- Pelattavuus on meh.
- En koe niitä itselleni mielisiksi
- Ei ole omaa kiinnostusta
- Tykkään enemmän pelien tarinallisuudesta.
- Tylsiä. Kankeat vanhentuneet pelimekaniikat. Ei juurkaan mahdollisuutta vaikuttaa omalla pelaamisella lopputulokseen.
- Aikaa vieviä eikä saa päätökseen yhdellä peli-istumalla.
- Tylsiä, eivät ole tarinavetoisia ja ovat liian yksinkertaisia
- Liiallinen painotus satunnaisuudessa dersign principlenä
- Koen monet seurapelit hieman ahdistavina ja abstraktit pelit eivät ole minua koskaan kiinnostaneet enkä niitä ole koskaan oppinut pelaamaan.
- -
- Nopanheitto ei ole taitolaji.
- Ärsyttäviä ja liikaa tuuripeliä.
- Tylsä
- Perinteisten perheseurapeliin sääntökirjat on usein kirjoitettu ja/tai käännetty puolihuolimattomasti. Tarinankerrontapelit puolestaan yhdistyvät minulle leikkimiseen tai julkiseen itsensä nolaamiseen, kuten vaikkapa karaoke tai lavatanssit.
- En ole roolipeliin

- Ei riitä keskittymiskyky
- Visailupeleissä ei pärjää, jos ei ole tietoa tietyistä aiheista, mikä laskee mielenkiintoa. Et voi voittaa pelissä edes tuurilla. Esimerkiksi muissa peleissä voit voittaa noppa tuurilla ja sinun ei tarvitse tietää tarkkoja vuosilukuja.
- en tiedä paljoa nippelitietoja ja kortit on vain meh.
- Tulee stressiä siitä, miten oma suoritus vaikuttaa muihin.
- Liian vaivalloisia opetella, vaatii hyvän DM:n
- Jos säännöt on vaikeat ymmärtää.
- Liian yksinkertaisia
- Not my Cup of tea.
- Totuttelu ja oppiminen vie aikaa
- Koen että ne ovat liian yleisiä ja että ne yleisyytensä takia leimaavat lautapelaamista. Jos lautapelaaminen mainitaan esimerkiksi sosiaalisessa tilaisuudessa, katsotaan siitä maininnutta henkilöä usein kiertoon sillä se yhdistetään lapsuuden Unoon, Aliakseeseen tai muuhun yleisesti saatavilla olleeseen lautapeliin. Verrattuna esimerkiksi Arkham Horroriin, Mansions of Maddnessiin, Elder Signiin, Eldritch Horroriin, Imperial Assaultiin tai muuhun vastaavaan monia "kerroksia" sisältävään Fantasy Flight Gamesin lautapeliin. Pelien ääretön itsensä toistavuus.
- Olen niissä niin huono. Ahdistun ihan kohtuuttomasti kaikesta mihin liittyy bluffausta/huijaamista
- RNG
- Hyvä seura on usein peliä tärkeämpi. Hirvittävän pitkistä ja raskaista peleistä en innostu - tai muuten vain surkeista.
- Pelaan mieluummin muita vastaan, kuin teen yhteistyötä.
- Miniatyyripelit ovat kalliita.
- Yhtiösosialisuus sucks
- Epäreiluja ja usein myös saattavat kestää iäisyyden
- Tyypillisesti pinnallisia, tuuriin perustuvia pelejä, joissa valinnoilla on vähäinen merkitys.
- Aihe voi olla epämieluisa/ kiinnostamaton joka johtaa kiinnostuksen menettämiseen
- Muu (3)

3. Millaisia pelejä et ole kokeillut, mutta olisit kiinnostunut kokeilemaan?

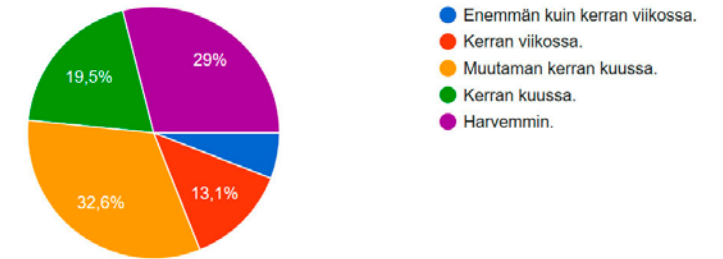
1. Visailupelit. (Alias, i Know...)
2. Korttipelit. (Magic the gathering, Uno...)
3. Strategiapelit. (Carcassone, Menolippu...)
4. Seurapelit. (Secret Hitler, Munchkin...)
5. Miniatyyripelit. (Warhammer, Super Dungeon Explore...)
6. Noppa-liike -pelit (Afrikantähti, Monopoli...)
7. Tarinapelit (Gloom, Dixit...)
8. Yhteistyö -pelit (Arkham Horror, Gloomhaven....)
9. Abstraktit pelit (shakki, Pacamon...)
10. Pöytäroolipelit (Dungeons and Dragons, Pathfinder...)
11. Olen kokeillut kaikkia näitä.

208 vastausta



4. Kuinka usein pelaat lautapelejä?

221 vastausta



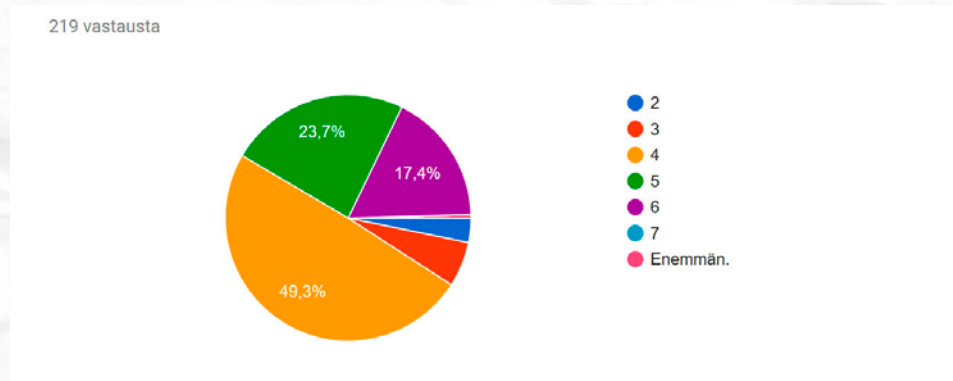
5. Millaisissa tilanteissa, tai seurassa pelaat?

221 vastausta

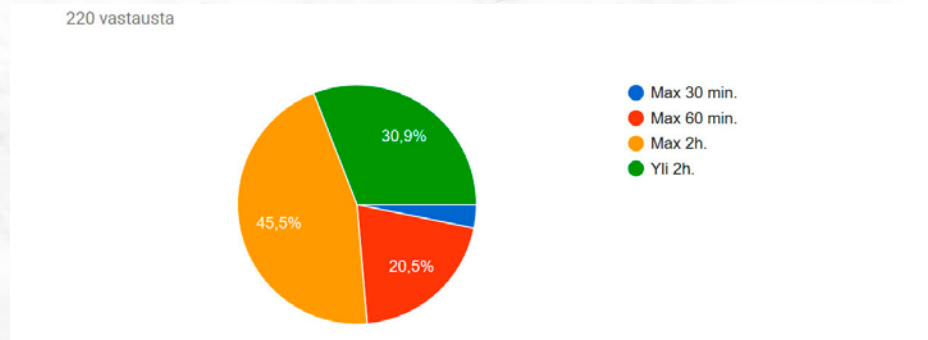
1. Perheen kanssa.
2. Pelikerhossa.
3. Ystävien Seurassa satunnaisesti.
4. Ystävien kanssa suunnitellusti.



6. Mikä on sinulle mieluisin pelaajamäärä?



7. Kuinka paljon aikaa olisi mielestäsi mukava käyttää peliin kerrallaan?



8. Mikä tekee pelaamisesta mukavaa?

- Seura (5)
- Hyvä seura (4)
- Sosiaalisuus (3)
- Hyvä peliseura (2)
- Hauska seura (2)
- Selkeät säännöt, joissa ei ole tulkinnanvaraa
- Kaverit (höpiseminen), pelimaailma, todellisuudesta irtautuminen
- Alkoholi
- Yhdessä tekeminen.
- tarinallisuus
- Pelipaikka, -seura ja pelin sisältö
- Sosiaalisuus ja hyvä seura
- Helpot säännöt, mutta mahdollisuus taktikoita
- Rento seura
- perheen kanssa vietetty yhteinen aika
- Voitto
- Aivojen käyttö ja samalla muiden asioiden unohtaminen.
- Toisen peliliikkeen jännittäminen
- Pelisuunnitelman aktualisoituminen. Sosiaalinen seurustelu pelin ohessa (enemmänkin pelin kulun analysointi jälkikäteen kuin peliin kuuluva sosiaalinen vuorovaikutus). Taktisten reaktioiden osoittautuminen toimiviksi. Hauskan tai vahvan pelitavan oivaltaminen.
- Taktisuus, figut, lore ja intensiteetti (esim. Taistelut)
- Riippuu pelistä. Itselle D&D mieluista, kun pelaajilla ja GM:llä mukavaa, kun ei ole häirikköpelaajia, kaikki pelaavat reilusti sääntöjen mukaisesti, tietävät säännöt ja pelissä huumoriakin mukana tietyissä määrin. Hyvin kirjoitettu skenaario, jossa pelaajien valinnat ja yhteinen panos oikeasti vaikuttavat pelin kulkuun.
- Valinnat. Jos peli ei tue kiinnostavien tilanteiden syntymistä, niiden analysointia ja läpikäyntiä, en koe suurempaa halua tuhjata aikaani niihin.
- Seura.
- Sosiaalisuus ja mielikuviutus!
- Yhdessäolo, voittamisen tavoittelu, häviämisen tuska, voiton riemu.
- Kun peli etenee, ilman keskeytyksiä.
- Pelissä tapahtuvat käänneet ja hassut tilanteet.
- Se on semmoista mukavaa yhdessäoloa
- Haasteet ja se kun saa käyttää aivojaan ja toivottavasti

onnistua jossain.

- Ajanviette, voittamisen ilo, yhdessä olo
- Että kaikilla on kivaa ja kukaan ei ole toisia paljon parempi/kokeneempi pelissä. Rento tunnelma
- Näkee kavereita mukavan harrastuksen parissa
- Se kun muilla on hauskaa. Tai jos pelissä pääsee suunnittelemaan ja rakentamaan tai tulee yllättäviä käännteitä (jännitys säilyy loppuun asti).
- Mukava seura ja hyvä peli.
- Hyvä seura (ja alkoholi)
- Yhteinen tekeminen mukavien tyyppien kanssa
- Pelikaverit
- Sosiaalisuus, luovuus (miniatyyrit)
- Seurallisuus. Strategiapeleissä niiden tuomat haasteet
- Sosiaalinen kanssakäyminen, ihmisiä vastaan pelaaminen, eri porukoiden metapelit.
- Sosiaalisuus, yhteinen tekeminen ja hyvä peli
- Toisten kohtaaminen, jännitys, hyvä tarina
- Kavereiden tai perheen kanssa ajan viettäminen pelien parissa. Tai syvällisempi uppoutuminen hieman monimutkaisempaan peliin.
- Yhdessä oleminen
- Yhteisolo
- Älyllinen puntarointi ja yhdessä olo ja jutustelu samalla.
- Yksinkertaisuus, mutta mahdollisuus "juonitteluun"
- Kanssapelaajat
- Seura ja pelin kiinnostavuus/helppous
- Seura, yhdessäolo
- ongelmien ratkaisu, kisailu, ystävien kanssa yhdessä vietetty aika
- hyvä seura, snäksit ja selkeät pelisäännöt
- Hyvä seura, pelin taso (että peli on hyvin tehty)
- Onnistuminen, yhdessäolo ja huumori
- Peli on mielenkiintoinen ja mukaansa tempaava
- Voittaminen
- Ystävien ja perheen seura, sekä mieluinen peli.
- Se että saa opettaa lapselle ja huomaa toisen innostuksen kun oppii pelaamaan. Plus, että jos onnistut opettamaan lapsen voittamaan itsesi.
- yhdessäolo ja keskustelu
- Yhteinen tekeminen ja haasteet.

8. Mikä tekee pelaamisesta mukavaa? (jatkuu)

- Kaverit ja hyvä peli
- Juonittelu, seura
- Onnistumisen tunteet, hyvä seura, peli vetoaa tunteisiin
- Uudet kokemukset, tuttu seura.
- Yhdessäolo ja ajanvietto
- Onnistumiset, haasteet ja yhteisöllisyys
- Muiden samanhenkisten seura ja peli itse. Hyvä peli aktivoi ja rentouttaa.
- Yhdessäolo ja vitsit
- Kavereiden kanssa vietetty aika
- seura ja pelin juoni
- Seura, pelin tunnelmalla fiilistely, taidolla menestyminen
- Sopiva määrä pelistä riippuen, hyvä tunnelma ja porukalle sopiva peli.
- Kun saa miettiä ja pohtia mitä kannattaa tehdä. Toisaalta on kiva jos peli ei ole liian raskas, kiva heittää läppää ja jutustella niitänäitä kavereiden kanssa pelin lomassa
- Seura ja onistuminen
- Seura, strategiointi, miellyttävät visuaalit, kilpailuhenki, kiperät tilanteet
- Hyvä seura, yhdessä tekeminen, ajattelutyö/taktiointi
- Seurallisuus ja jännitys
- unohtaa kaiken muun
- Seura, peli
- Hyvä seura ja hyvä peli
- Mukavia ovat mielestäni ne pelit joita voi pelata rennosti kaveriporukalla tuopin ääressä, niin että peliin pääsee helposti mukaan ja ohjekirjan räpläämiseen ei kulu turhaa aikaa. Erityisen mukavaa ovat co-op pelit (esim. Resistance & Mysteryum) jotka kannustavat tiimityöhön ja vaativat mielikuvitusta
- Sosiaalisuus muiden pelaajien kanssa

- Hyvä seura ja hauskuus
- Seurallisuus, tarinallisuus, strategia
- Pelaamisen yhteisöllisyys ja strategiointi
- Yhdessä pelaaminen, hyvä ja kiinnostava peli.
- Sattuman ja taktiikan tasapaino
- Käänteet, erilaiset pelityylit ja pelien ennalta-arvaamattomuus
- kun joutuu miettimään taktiikoita
- Pelaamisessa mukavinta on kilpailla tietysti voitosta, toisaalta yksinkertainen idea on tärkeä (bohnanza), myös mielenkiintoinen tarina, joka riippuu usein tarinankertojasta (werewolf), keskinäinen kommunikointi muiden pelaajien kanssa
- Yhdessäolo, ongelmanratkaisutilanteet ja hauskanpito
- Aivosolujen aktivointi, vuorovaikutuksellisuus
- Sosiaalisuus, jännitys, strategisointi, hauskuus
- seura, vaihtelu median käyttöön, läsnäolo hetkessä
- Seura ja vaihtelevat tilanteet, sekä lopputulokset
- Siinä on kiva flow
- Pelikohtaista. Tunnelma. Pelin juoni. Mahdollisuus oman mielikuvituksen käyttöön
- suunnitelmallinen eteneminen
- Mielikuvitus, uppoutuminen pelimaailmaan, visuaalisuus, pelin henki, huom ei pelihenki, asettuminen pelin rooliin esim. viljelijä saarella rakennus lautapelissä, kullan kaivaja, kauppias jne,
- yhteinen tekeminen ja hauskanpito
- Hyvä peliporukka ja rentp meininki.
- Muu (75)

9. Mikä tekee pelaamisesta tymepeää?

- Huono seura (3)
- Epäselvät säännöt (2)
- Liian monimutkaiset säännöt (2)
- Huono peli (2)
- Liian monimutkainen peli
- Jos on pelitilanteessa, jossa itse ei voi tehdä paljoa mitään.
- Paska noppatuuri
- Jos kaikki eivät ole "mukana" pelissä.
- liian hidas tempo, jos omaa vuoroa joutuu odottamaan 15 minuuttia
- Liian monimutkaiset säännöt, "säätöjuristit"
- Verenmaku suussa pelaaminen
- Huonot häviäjät
- -
- Koko peli perustuu arpaonneen
- jos häviän :D
- Häviö. Mulkut kaverit.
- Jos ilmenee, että säännöissä on jotain puutteita, jotka tekevät pelaamisesta epäselvää.
- Pelkkään sattumaan perustuva pelimekaniikka. Muka-hauskat "vitsit".
- Liika epäbalanssi, kaavamaisuus
- Kehno tahti, häirikköpelaajat, GM:n mielivaltaisuus,
- Liian pitkään kestävät pelit ja riidat
- Lepsu suunnittelu, liialliset tuurielementit, liiallinen nojaaminen "kaikki on hausempaa seurassa"-harhaan, Kimblen kaltaisten noppasimulaattorien seuraaminen ilman kykyä vaikuttaa, taiteellisesti rasittava ja tyhjä muovifantasiakuvasto
- Vaikeat säännöt ja huono seura.
- Epäselvät tai vajaavaiset ohjeet/säännöt
- Hitaus ja riitely... sekä häviäminen
- Kaikki pelit ei iske jokaiseen. Itse en nauti esim. Munchkinista tai Mission Riskistä (yksin pelatessa koneella kyllä, mutta en lautapelinä)
- Analyysiparalyysi; kun pelaaja tai pelaajat analysoi liian pitkään ennen toimiaan.
- Strateginen miettiminen hiljaissudessa.
- Jotkut pelaajat eivät kuuntele ohjeita tai keskittyivät rupatteluun, eivätkä seuraa pelin kulkua. Kaikkien aikojen vituttavin on selittää miljoona kertaa ohjeita niille jotka eivät oikeesti seuraa

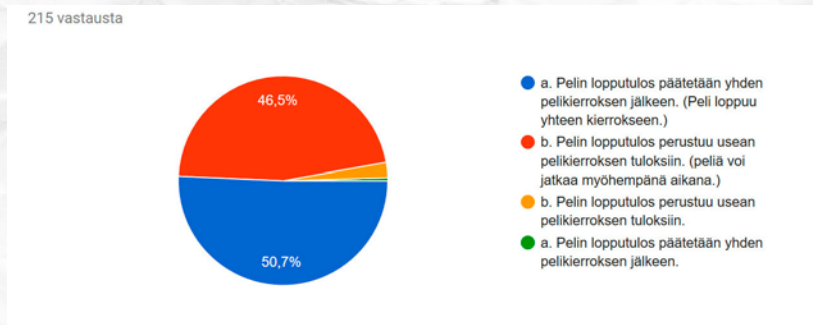
- liika toisto ja kesto
- Jos vuorot pelissä kestää liian kauan ja joutuu hirveästi venäilemaan. Jos peli on liian yksinkertainen ja helppo.
- Liika sähellys, tilanpuute, häviäminen
- Joku ottaa säännöt liian tosissaan ja haluaa muille rangaistuksia, jotta itse voittaisi
- Jos peli alkaa toistaa itseään, eikä se etene. Muusta seurueesta aistii, että pelaaminen on pakkopullaa.
- Paska peli. Paskojen ihmisten kanssa selviää, mutta jos peli on paska, on päivä auttamattamasti pilalla.
- Liian vakavat pelaajat
- Jos peli voi venyä loputtomasti (kuten esim trivial pursuitsin kanssa usein käy)
- Vaikeat, pitkät ja epäselvät säännöt/ohjeet
- Vaikeat säännöt jne
- Kömpelöt ja sekavat säännöt.
- Mielivaltaiset ja temaattisesti huonot säännöt. Pelaajan poissulkevat säännöt (esim. odota paikallasi kaksi vuoroa, ja vitut odotan.)
- Liat säännöt, pelin vaikeus/hankala opittavuus, liian pitkä kesto
- Jos joku pelitovereista on ns. säätönatsi eli ottaa pelaamisen liian vakavasti ja lukee sääntöjä kuin piru raamattua.
- Kun joku ei suostu pelaamaan "koska peli on liian vaikea" vaikka todellisuudessa ei ole. Huonot tai epäselvät säännöt jotka aiheuttavat turhan kihtynyttä keskustelua pelaajien kesken.
- Jos joku ottaa aivan liian tosissaan pelaamisen
- Liian vakava ilmapiiri.
- Sääntövihkon käyminen läpi uudestaan ja uudestaan
- Kanssapelaajat ja monimutkaiset/epäselvät säännöt
- Jos pelin ohjeet on vaikeat ymmärtää
- Liika yrittäminen
- spurdoilu ja spedeily
- Huonot voittajat ja häviäjät, liian monimutkaiset säännöt pelissä
- Huono pelisuunnittelu/monimutkaiset säännöt/jos peli keskeytyy useasti ja rikkoo flow
- Pelissä ei olisi mitään strategiaa

9. Mikä tekee pelaamisesta tymeää? (jatkuu)

- Häviäminen
- Jos muut pelaajat käyttäytyvät tökerösti.
- Liian monimutkaiset säännöt ja sääntöjen poikkeukset.
- mielikuvituksen puute
- Tulkinnanvaraiset säännöt
- Epäselvät säännöt
- Jos peli ei tunnu etenevän.
- Liika satunnaisuus ja noppatuuri
- Jos sinulla ei ole enää mitään mahdollisuutta voittaa ja huomaat sen jo aikaisessa vaiheessa peliä etkä voi tehdä asialle mitään
- en osaa selittää miksi, mutta monopoli on hyvä esimerkki tylsästä pelistä minulle. En tiedä johtuuko se pitkästä historiasta peliin kanssa (tuttu lapsuudesta), mutta jotenkin todella vaivalloinen peli, josta ei saa mitään irti. Finanssista sen sijaan olen aina pitänyt.
- Uudet ja monimutkaiset säännöt.
- Liika kilpailu
- Liian monimutkaiset tai epäselvät säännöt, sillä erimielisyydet pelin kulusta saattaa johdattaa riitoihin. Myös liian helpot ja yksinkertaiset pelit tylsistyttävät, koska niistä ei saa haastetta.
- Paikallaan junaaminen ja yksipuolisuus
- Jos on liian vaikea peli
- odottaminen
- Liika satunnaisuus, voittajan ratkeaminen paljon ennen pelin päättymistä
- Liian monimutkaiset säännöt joiden omaksumisessa kestää enemmän kuin 5 pelikierrosta
- Huono porukka.
- Jos peli junnaa tai kestää liian pitkään tai on ihan liian intensiivinen tai vakava.
- Olet ainoa jota peli kiinnostaa
- Niuhoittaminen
- Huonot ohjeet/hankalasti opittava peli
- Jos peli etenee tuurilla/pelkästään nopilla ja on yksitoikkoinen
- Jos joku pelaaja pilaa muiden tunnelman
- huono häviöjä
- Väärä seura, väärä peli, huono peli
- Liian kännissä olevat ihmiset jos tosiaan joku juo..
- Pelaamiskokemuksesta tekee mielestäni tymeää monimutkaiset säännöt ja se että pelissä on liikaa pelimerkkejä ja pelin set-up:aaminen vie aikaa (esim. Arkham Horror) Myös pelit jotka vievät liikaa aikaa n. 2-5h eivät ole mieluisia (esim. Arkham Horror)
- Massiiviset säännöt joiden tulkinnoista tapellaan pelin aikana
- Se ettei siihen ole mahdollisuutta kovin usein
- Satunnaisuus, rikkinaiset pelimekanismit
- huonot häviöjä ja puutteellinen pelivarustus
- Vaikea tai tylsä peli.
- Jos menee vaan noppien heittelyksi eikä omaan taktikointiin voi vaikuttaa
- Jos pelissä ei voi kehittyä tai parantaa suoritustaan yhdessä tai useammassa erässä (ns. "tuurihäviöt").
- pitkät odotukset kun joku muu miettii
- liian hidas tempo, sekavat säännöt ja liika pikkusälä
- Jos porukassa on huono häviöjä
- pikkumaisuus joillakin pelaajilla - ei ole onneksi yleinen ongelma
- liian monimutkaiset säännöt, liian pitkä peli
- Liian suuri voitonhalu ja häviämisenpelko
- Alkoholi. Jos on niin humalassa ettei jaksa keskittyä
- Liian pitkä valmistelu-aika peliä varten
- vastustajien arpaonni
- Sellaiset visailupelit, missä pitää tietää.
- Muu (70)

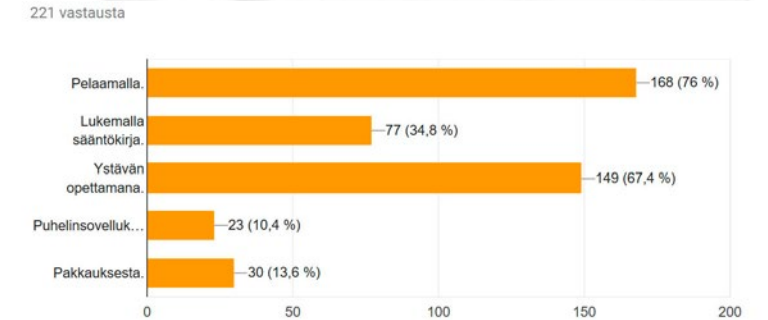
10. Kumpi on parempi?

Vihreä ja oranssi kenttä johtuvat kyseyn alkupäässä tapahtuneesta virheestä. Oikean kuvan saa katsomalla punaista ja sinistä kenttää.



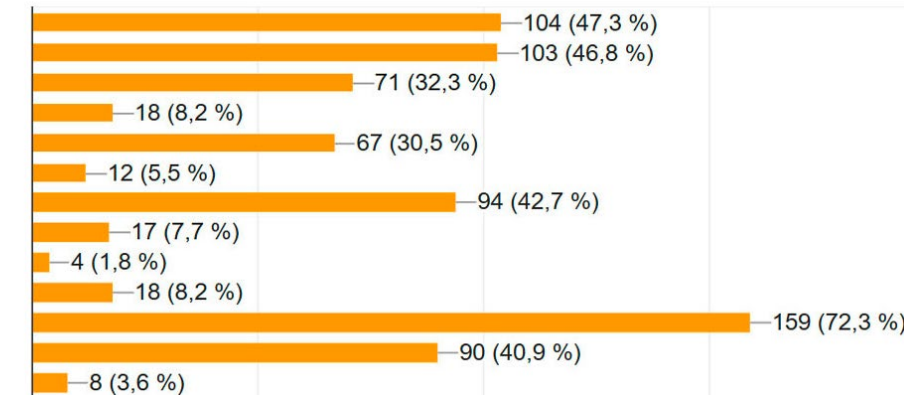
11. Mikä olisi mieluisin tapa oppia uudet säännöt?

Pelaamalla.
Lukemalla sääntökirja.
Ystävän opettamana.
Puhelinsovelluksen avulla.
Pakkauksesta.



12. Mitkä ovat sinulle olennaisimmat asiat

- Selkeät yksinkertaiset säännöt.
- Tilaa monelle pelaajalle.
- Tarina pelin takana.
- Paljon osia. (pelimerkkejä, kortteja, oheistuotteita...)
- Immersiivisyys. Lyhyt peliaika. Painotus taitoon. Painotus onneen. Pieni pakkaus. Alhainen hinta. Valinnan varaa taktiikoissa. Mahdollisuus yhteistyöhön muiden pelaajien kanssa. Jatko-osat.



-
-
3. Paljonko maksaisit hyvästä lautapelistä?
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

220 vastausta

