



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Oskari Wäänänen

Korttipelin ikonisuunnittelu

Case: Bliaron – Masters of Magic

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

26.04.2019

Tekijä(t) Otsikko	Oskari Wäänänen Korttipelin ikonisuunnittelu
Sivumäärä Aika	44 sivua + 7 liitettä 26.4.2019
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Tutkinto-ohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu (digi)
Ohjaaja(t)	Lehtori Kai Talonpoika
<p>Opinnäytetyöni käsittelee ikonisuunnittelua korttipeliin. Keskityn tutkielmassa siihen miten ikoneja kannattaisi käyttää ja miten valita oikeat pelin komponentit, jos mitkään, esitettäväksi ikoneilla.</p> <p>Lähden liikkeille ikonien, piktogrammien ja semiotiikan teoreettisesta pohjasta siirtyen sitten käytännöllisempiin ohjeisiin ikonien suunnittelemiseksi. Tämän jälkeen esittelen ja analysoin muutamia kortti- ja lautapelejä ja niiden ikonien käyttöä. Käsitelen myös lyhyesti korttipelien taittoa siltä osin kun se vaikuttaa ikonien suunnitteluun. Lopuksi hyödynnän edellisten osien oppeja valitsemalla ja suunnittelemalla ikonit omaan korttipeliprojektiin.</p> <p>Opinnäytetyöni tarkoituksena on tutkia ikonisuunnittelua kortti- ja lautapeliin ympäristössä. Se on suunnattu kaikille jotka ovat kiinnostuneita ikonisuunnittelusta kortti- tai lautapelejä varten tai ikonisuunnittelusta ylipäänsä.</p>	
Avainsanat	ikoni, korttipeli, piktogrammi, suunnittelu

Author(s) Title	Oskari Wäänänen Card game icon design
Number of Pages Date	44 pages + 7 appendices 26 April 2019
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructor(s)	Kai Talonpoika, Senior Lecturer
<p>In my thesis I study icon design in card and board games. My focus is on how to use icons effectively and how to choose which parts of the game would benefit from the use of icons.</p> <p>The first part of the thesis describes briefly the framework of icon design and how relationships are formed between images and meaning. After that I introduce and analyze a few card and board games as examples on how they handle icons and why. I also briefly touch upon card layout as it concerns icon design. Lastly, I gather what I have learned and apply it to my own card game project.</p> <p>In this thesis I take a look at icon design principles and fashion a loose framework on how to approach analyzing a card or board game and choosing when and where to apply icons effectively. I believe this thesis might benefit those who want to design icons to a card or board game or simply seek to understand icon design in this context.</p>	
Keywords	icons, card game, pictograms, design

Sisällys

1	Johdanto	3
2	Ikoneista	4
2.1	Termit	5
2.2	Miksi ikoneja?	7
2.3	Semiotiikasta	9
2.3.1	Ikoinen yhteys	9
2.3.2	Symbolinen yhteys	10
2.3.3	Indeksinen yhteys	11
2.3.4	Lähestymistavat	11
2.4	Ikoni rajoitteet	12
3	Ikoni suunnittelu	13
3.1	Muodon hahmottaminen	13
3.2	Konseptointi	13
3.3	Tyylin valinta	14
3.4	Gridi ja muoto	15
3.5	Ikoni koko	16
3.6	Yhtenäisyys ja harmonia	17
4	Benchmark	18
4.1	Arkham Horror	18
4.2	The Grizzled	21
4.3	Mountains of Madness	22
4.4	Vampire: the Eternal Struggle	23
4.5	Magic: The Gathering	25
4.6	Korttien visuaalisesta hierarkiasta	28
4.7	Johtopäätökset	29
5	Case: korttipeli	30
5.1	Ikoni rajaaminen ja valinta	31
5.2	Tyylin valinta	36
5.3	Luonnostelu ja puhtaaksi piirtäminen	39
6	Yhteenveto	41
	Lähteet	42

Liitteet

- 1 Arkham Horror -analyysiä
- 2 The Grizzled -analyysiä
- 3 Mountains of Madness -analyysiä
- 4 Vampire: the Eternal Struggle -analyysiä
- 5 Magic: The Gathering -analyysiä
- 6 Luonnostelua & tyylitutkielmia
- 7 Bliaron: Masters of Magic -korttipelin prototyyppejä
- 8 Työvaiheita Affinity Designerissa

1 Johdanto

Tavoitteenani tässä opinnäytetyössäni on tutustua ja hahmotella ikonisuunnittelun periaatteita ja työkulua lähtien työn määrittelystä, rajaamisesta ja suunnittelusta käytännön toteutukseen. Keskityn tarkemmin fyysisten, printattujen korttipelien ikoneihin ja niiden käyttöön ja suunnitteluun. Aloitan yleisestä teoriasta, siirryn siitä käytännön ohjeisiin ja syvennyt lopuksi varsinaisen työhön ja sen vaiheiden kuvaamiseen. Tämän tutkielman on tarkoitus toimia johdatuksena ikonien suunnitteluun ja esittää työssäni käyttämä työkuilu.

Ensimmäisessä osassa avaan ikonisuunnittelun teoriaa ja lähtökohtia ja esittelen relevanttia sanastoa. Toisessa osassa esittelen ikonisuunnittelun periaatteista ja ohjeita eri lähteistä. Kolmannessa osassa analysoin muutamia kortti- ja lautapelejä ja miten niissä ikoneita käytetään, sekä miten ne suhtautuvat edellä esittelemiini ikonisuunnittelun periaatteisiin. Viimeisessä osiossa, ennen yhteenvettoa, kuvaan prosessia, jolla suunnittelin ikoneja käytännön osuutena olevaan korttipeliin. Lopuksi esitän yhteenvedon jossa pyrin kokoamaan tutkielman aikana oppimiani asioita ja tekemään johtopäätöksiä käytännön osuuden ja teorian avulla.

Oleellisia kysymyksiä tutkimuksessani ovat: 1) milloin ikonia on mielekästä käyttää tekstin sijasta, 2) miten rajata suunnittelutyökalut ikonisettia varten ja 3) millaisella prioriteettihierarkialla ikonisetin suunnittelua kannattaisi lähestyä korttipelin tapauksessa?

2 Ikoneista

Tässä osiossa kuvaan tutkielmani teoreettista taustaa yleisemmällä tasolla, määrittelen käytettävät termit ja esittelen käyttämäni työkulun korttipeli-ikonien suunnitteluun.

Ikonilla viitataan yleensä digitaalisessa ympäristössä käytettyihin piktogrammeihini jotka ovat yleensä, muttei aina, interaktiivisia. Tässä käsittelen korttipeliä ja siinä käytettäviä *ikoneja*, jotka eivät kuitenkaan ole samalla tapaa interaktiivisia kuin digitaalisen alustan tapauksessa. Piktogrammit määritellään monessa yhteydessä melko laveasti jonkin olemassa olevan asian visuaaliseksi representaatioksi, kuitenkin olematta kuva tai esine/asia itse. Ikonin ja piktogrammin määritelmien erottaminen toisistaan osoittautui haastavaksi ja monessa yhteydessä ne sekoittuvatkin keskenään. Esimerkiksi Merriam-Webster pitää piktogrammia ja piktografiaa synonyymeinä ja jälkimmäisen osuvin määritelmä kuuluu *”one of the symbols belonging to a pictorial graphic system”* (Merriam-Webster 2019a). Toinen määritelmä kylttejä ja navigaatio suunnittelua tekevältä firmalta kuuluu *”Pictorial representation of an object, place or item”* (Davidson 2019). AVA akademian kuvaa käsittelevässä peruskirjassa piktogrammi määritellään *”visuaaliseksi referenssiä tai piktoriaalista symbolia kirjaimelle, sanalle tai lauseelle”* (Ambrose & Harris 2005, 146-147). Abdullah & Hübner lainaavat määritelmässään useita tahoja, mutta päätyvät seuraavaan määritelmään piktogrammille (Abdullah & Hübner 2006, 11):

Pictorial representation, ISOTYPE. An iconic sign which represents complex facts, not through words or sounds but through visual carriers of meaning.

Ikonin Merriam-Webster sen sijaan määrittelee seuraavasti:

1a : a graphic symbol on a computer display screen that represents an app, an object (such as a file), or a function (such as the command to save)

1b : a sign (such as a word or graphic symbol) whose form suggests its meaning

Näistä jälkimmäinen on lavea, mutta lähimpänä sitä mihin viitataan ikonilla tässä yhteydessä. McDougall & Isherwood esimerkiksi käyttävät ikonien tunnistamista käsittelevässä tutkimuksessaan nimenomaan sanaa ikoni, koska se heidän määritelmänsä mukaan kattaa sekä symbolit, piktogrammit ja ideogrammit, eli sekä oppimista vaativat, konkreettiset että abstraktimmat, ideoita kuvaavat, merkit (McDougall & Isherwood 2009). Justas Galaburda määrittelee ikonin seuraavasti (Galaburda 2018, 6):

...icon is a sign or a representation that stands for its object by virtue of a resemblance or analogy to it.

Eli ikonin yhdistää kuvattavaan kohteeseen samankaltaisuus tai rinnastuksen kautta. Käytän tässä tutkielmassa ikonia, koska näen sen sekä kattavampana että tarkemmin tarkoitustaan kuvaavana esimerkkityöni yhteydessä.

2.1 Termit

Määrittelen tässä termit, joita käytän tässä tutkielmassa toistuvasti ja kapeammassa ja spesifisemmässä merkityksessä kuin ne ehkä yleensä mielletään, osittain myös siksi että eri lähteiden määritelmät ovat limittäisiä ja osin ristiriitaisia. Nämä eivät siis ole yleisiä määritelmiä, vaan tässä tutkielmassa käytettyjä määritelmiä termeille. Erityisesti ikoni ja piktogrammi ovat hyvin lähellä toisiaan ja olen päätenyt siihen että käytän ikonia kun on kyse suljetun järjestelmän käyttöliittymästä. Piktogrammi sen sijaan viittaa pelkistettyyn kuvaan jonka ei tarvitse olla osa käyttöliittymää tai yhtenäistä järjestelmää.

Ikon

Graafinen merkki joka toimii ”lyhenteenä” jollekin funktiolle. Ikonilla tarkoitetaan pelkistettyä kuvaa, joka kertoo mahdollisimman yksiselitteisesti lukijalle mitä se esittää. (Ambrose & Harris 2005, 142-143).

Funktio

Toiminto/asia jota ikoni edustaa. Digitaalisessa ympäristössä yleensä komento jonka ikonin aktivoiminen suorittaa. Fyysisessä ympäristössä toiminto tai ominaisuus jota ikoni edustaa.

Piktogrammi

Graafinen merkki joka esittää jotain asiaa. Erotuksena ikonista piktogrammi ei ota kantaa sen tulkintaan vaan on vain pelkistetty asian representaatio. Käsittelem piktogrammia ikonin kuvallisena osana ilman sen merkitystä.

Ideogrammi

Graafinen merkki joka kuvaa ideaa, jolla ei ole konkreettista muotoa. Ideogrammeissa hyödynnetään symbolista tai indeksistä viittausta.

Semiotiikka

Ala joka tutkii merkkejä ja niihin liitettyjen merkityksiä. Yläkategoria joka kattaa *semantiikan*, *syntaksin* ja *pragmatiikan* (Wikipedia 2019a).

Sigmatiikka

Semiotiikan alakategoria, joka keskittyy merkin (sign) ja sen merkityksen yhteyteen. Siinä missä semantiikka keskittyy kieleen, sigmatiikka keskittyy aistittaviin merkkeihin. Näitä ovat auditiiviset (kuuloon perustuva), visuaaliset (näköön perustuva) ja taktiiliset (tuntoon perustuva) merkit. (Abdullah & Hübner 2006,12-13)

Merkki

Käytän merkkiä yleiskategoriana mille tahansa graafiselle kuvalle jonka ensisijainen tarkoitus on viitata johonkin toiseen asiaan. Piktogrammi, ikoni ja ideogrammi ovat kaikki merkin alakategorioita.

Käyttöliittymä

Käyttöliittymä on mikä tahansa vuorovaikutuksen kanava käyttäjän ja sisällön välillä. Yleensä käyttöliittymää terminä käytetään tietotekniikan yhteydessä, mutta yhtälailla esimerkiksi kirja on käyttöliittymä tekstin (sisällön) ja lukijan (käyttäjän) välillä. Samoin korttipelin kortit, ja korttien sisällöt, ovat käyttöliittymä pelaajan ja pelin välillä.

Luettavuus

Luettavuudella tarkoitan ikonien yhteydessä sitä helppoutta ja nopeutta jolla käyttäjä havaitsee, hahmottaa ja tulkitsee ikonin. Parempi luettavuus tarkoittaa nopeampaa ja vaivattomampaa ikonin ymmärtämistä.

Renderöinti

3D-mallinnuksesta lainattu kömpelö lainasana, jolle en ole löytänyt hyvää suomenkielistä vastinetta. Lähimmäksi pääsee *puhtaaksi piirtäminen*, mutta sekään ei aivan tavoita sitä mitä *renderöinti* kattaa. Renderöinti sisältää varsinaisen työstämisen lisäksi tyylin ja tekniikan jolla saavutetaan haluttu visuaalinen lopputulos.

2.2 Miksi ikoneja?

Miksi ikoneja sitten tarvitsee tai kannattaa käyttää? Käyttökokemusta tutkiva Nielsen Norman Group listaa tilan säästämisen, nopean tunnistettavuuden ja universaalien luettavuuden kielestä riippumatta. Ikonit myös luovat visuaalista yhtenäisyyttä ja niitä voi käyttää sitomaan yhteen erilaisia asioita visuaalisesti tai rakentamaan yhtenäistä brändä. Lisäksi digitaalisissa käyttöliittymissä ne toimivat hyvin painikkeissa antaen niille selkeän kohteen klikkaukselle. (Harley 2014.) Tärkeimmät syyt lauta- ja korttipeleissä ovat usein tilan säästäminen ja lokalisaatio. Lokalisaatio, eli eri kielille kääntäminen, on sekä vaivalloista lisätyötä ja usein vaikuttaa sommitteluun käännössanojen ollessa erimittaisia kuin alkuperäiset. Kylttien tapauksessa saman viestin ilmaiseminen eri kielillä vie huomattavasti enemmän tilaa, tekee viestinnästä sekavampaa ja saattaa silti olla riittämätön. Esimerkiksi kuviossa 1 oleva silmäklinikan kyltti sisältää viestin monella kielellä, mutta kylttiin liittyvä kuva tai logo ei auta kyltin lukemisessa.



Kuvio 1. Esimerkki kyltistä jossa ikoni tehostaisi viestintää. (Multilingual sign for eye clinic in Yellowknife, NT; Case 2015)

Ikoneja luetaan nopeammin kuin tekstiä, ainakin silloin kun ikoni on jo jollain tapaa tuttu, ja ne kykenevät viestimään paljon enemmän kompaktimmin kuin teksti (Pernice 2017). Logojen ja tuotemerkkien tapauksessa ikoneihin liitetään myös merkityksiä ja tunteita

mikä jo itsessään tuo lisäarvoa tuotteille joihin merkki on painettu (ks. kuvio 2) (Molleurp 1998, 11). Tietystikään ikoni ei ole sama asia kuin logo, mutta sen hyödyt ovat vastaavat kuin logojen kanssa: nopeus ja tehokkuus.

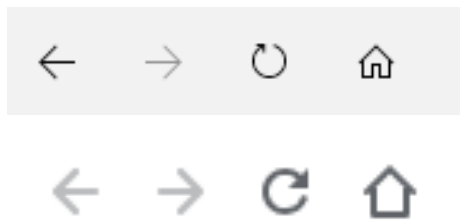


Kuvio 2. Esimerkkejä tavaramerkeistä joihin liitetään tunteita ja merkityksiä. Tavaramerkki tiivistää tuotteen tai organisaation yhteen tunnistettavaan kuvaan.

Ikoneja voi ajatella myös eräänlaisina visuaalisina lyhenteinä, joiden merkitys pitää olla selkeä ja mahdollisimman yksiselitteinen niiden tulkitsemiselle jotta niitä voi käyttää. Tämä voi vaatia oppimista tai opettamista, kuten tuotemerkkien tapauksessa jossa huomattavia summia käytetään markkinointiin jonka tavoitteena on vain luoda positiivisia mielikuvia yhdistettynä tuotemerkkiin tai brändiin.

2.3 Semiotiikasta

Miten sitten luoda semioottinen yhteys graafisen merkin ja funktion välillä? Tämän yhteyden voi jakaa kolmeen kategoriaan: *ikoniseen*, *symboliseen* ja *indeksiin* (Abdullah & Hübner 2006, 12-13; Mollerup 1998, 84-85). Nämä kuitenkin usein limittyvät ja tuloksena olevat ikonit ovat näiden yhteyksien yhdistelmä. Esimerkiksi selaimissa kotisivun ikoniksi on muotoutunut taloa esittävä piktogrammi (ks. kuvio 3). Yhteys on sekä ikoninen että symbolinen, sillä ikonin funktio ei vie käyttäjää taloon tai kotiin vaan kotisivulle. Kodilla/talolla ja kotisivulla ei sinänsä ole mitään yhteistä, mutta kodin merkitys eräänlaisena ankurina tai tukikohtana välittyy kotisivuun. Yhteys on symbolinen, se hyödyntää semanttista, eli kielellistä tasoa, ja muuttaa sen ikoniksi joka kuvaa semanttista tasoa (koti). Muilla kielillä tämä yhteys saattaa jäädä hämäräksi, jolloin kyse on konventiosta ja opitusta yhteydestä, eli symbolisesta tasosta. Edellisen esimerkin kotisivu on espanjaksi ”página de inicio” tai ”página principal” jotka kääntyvät ”alkusivuksi” ja ”tärkeimmäksi sivuksi” ja saksassa ”Startseite” joka kääntyy ”aloitussivuksi”. Talo/koti ei siis liity nimitykseen eikä funktioon, mutta toimii silti universaalina symbolina aloitussivulle.



Kuvio 3. Kotisivulle (Home) vievä painike oikeassa reunassa muistuttaa taloa, eli tässä tapauksessa kotia.

Toinen tapa tarkastella ja luokitella ikoneja on katsoa niiden kommunikointitapoja ja tavoitteita viestinnässä, eli miksi ne ovat olemassa. Per Mollerup, Pierre Giraudin jaotteleluun viitaten, jakaa kommunikointitavat kolmeen kategoriaan: Viittaavaan (*Indication*), Määräävään (*Injunction*) ja Edustavaan (*Representation*) (Mollerup 1998, 80-81). Näissä ei oteta kantaa siihen miten yhteys luodaan, vaan katsotaan mitä merkeillä tehdään. Viittaavat merkit toimivat tunnuksina asioille joihin ne viittaavat.

2.3.1 Ikoninen yhteys

Ikoninen yhteys syntyy siitä että merkki näyttää kuvaamaltaan kohteelta. Esimerkiksi tulostamista kuvaava ikoni (ks. kuvio 4) esittää lähes kaikissa ohjelmissa tulostinta ja sen

funktio on tulostaminen. Yhteys muodostaa se että asiaa esittävä kuva muistuttaa kuvaamaansa asiaa. Se, miten ihmiset todellisuudessa rakentavat yhteyden kolmiulotteisen, monimutkaisen laitteen, kuten tulostimen ja muutamalla viivalla hahmotellun kuvan välille puolestaan on tämän tutkielman laajuuden ulkopuolella.

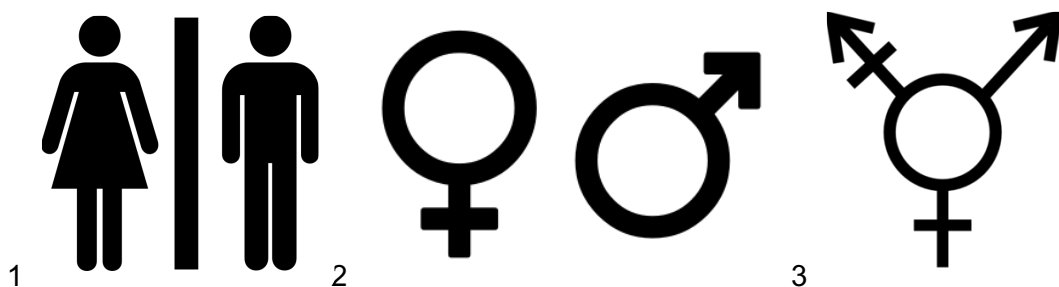


Kuvio 4. Tulostamista merkitsevä ikoni (toinen vasemmalta) muistuttaa tulostinta. Tallentamista merkitsevä ikoni (vasen laita) muistuttaa 3½ tuuman levykettä ("korppu") joka on vanhentunut ja käytöstä poistunut. Niille jotka eivät ole koskaan "korppua" nähneet tai käsitelleet, ikonin ikoninen (kuvaava) merkitys on hämärtynyt ja korvautunut symbolisella (opitulla) merkityksellä.

2.3.2 Symbolinen yhteys

Symboliset yhteydet ovat sovittuja ja opittuja. Niihin turvaututaan usein jos esitettävään funktio on niin abstrakti ettei sille löydy selkeää fyysistä vastinetta (ikoninen tai indeksinen yhteys).

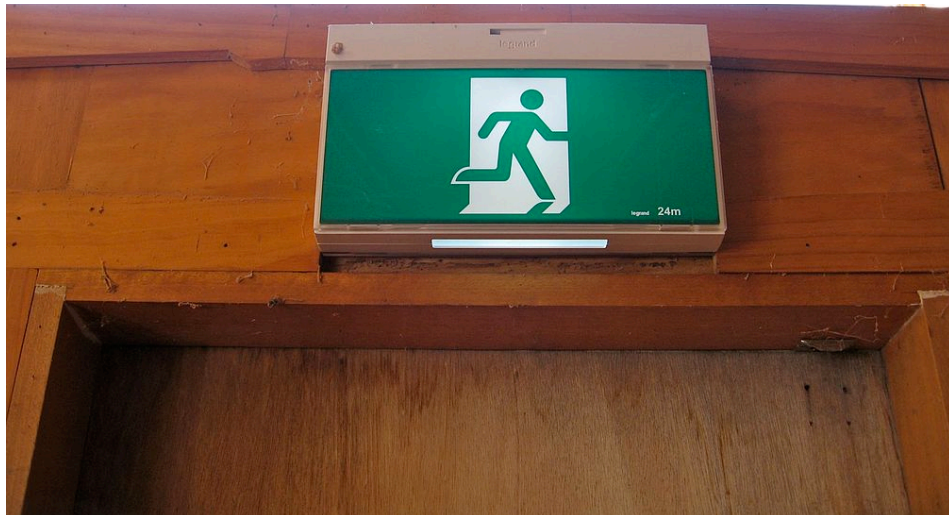
Sukupuolta kuvaavat symbolit (ks. kuvio 5) ovat lähtöisin luonnontieteistä ja tarpeesta merkitä sukupuolia nopeasti ja tilaa säästään. Itse symbolit tulevat alun perin kreikkalaisista aakkosista jotka merkitsivät myös planeettoja (Wikipedia 2019c). Niitä käytetään nykyään usein myös luonnontieteellisten yhteyksien ulkopuolella neutraaliuteen pyrkivinä, siinä missä ikoninen kuvaus voidaan nähdä stereotyyppisenä ja sukupuolirooleja vahvistavana. Tähän liittyy myös poliittinen ulottuvuus, jossa symbolien käyttö viestii sukupuolen abstraktimmasta ja henkisemmästä luonteesta, kun taas ikoniset kuvaukset viestivät sukupuolesta konkreettisen ja biologiaan pohjautuvana. Tämä kuvaa



Kuvio 5. Sukupuolta voi ilmaista ikonisella (1) tai symbolisella (2-3) tasolla. Symbolit on opittava.

2.3.3 Indeksinen yhteys

Indeksisellä yhteydellä tarkoitetaan yleensä luonnollista, konkreettista yhteyttä kahden asian välillä. Esimerkiksi kahvikuppi ja kahvi liittyvät toisiinsa koska ne esiintyvät usein yhdessä ja ovat toisistaan riippuvaisia. Tämä siitä huolimatta, että kahvikuppiin voi kaataa muuta kuin kahvia ja kahvia voi kaataa muuhunkin kuin kahvikuppiin. Täten kahvikuppiä voi käyttää merkitsemään kahvia tai useammin kahvilaa. Ylätasolla indeksinen yhteys tarkoittaa esimerkiksi kontekstia jossa merkki esitetään. Esimerkiksi hätäuloskäyntiä indikoiva kyltti oven läheisyydessä merkitsee, että kyseinen ovi on hätäuloskäynti (ks. kuvio 6).

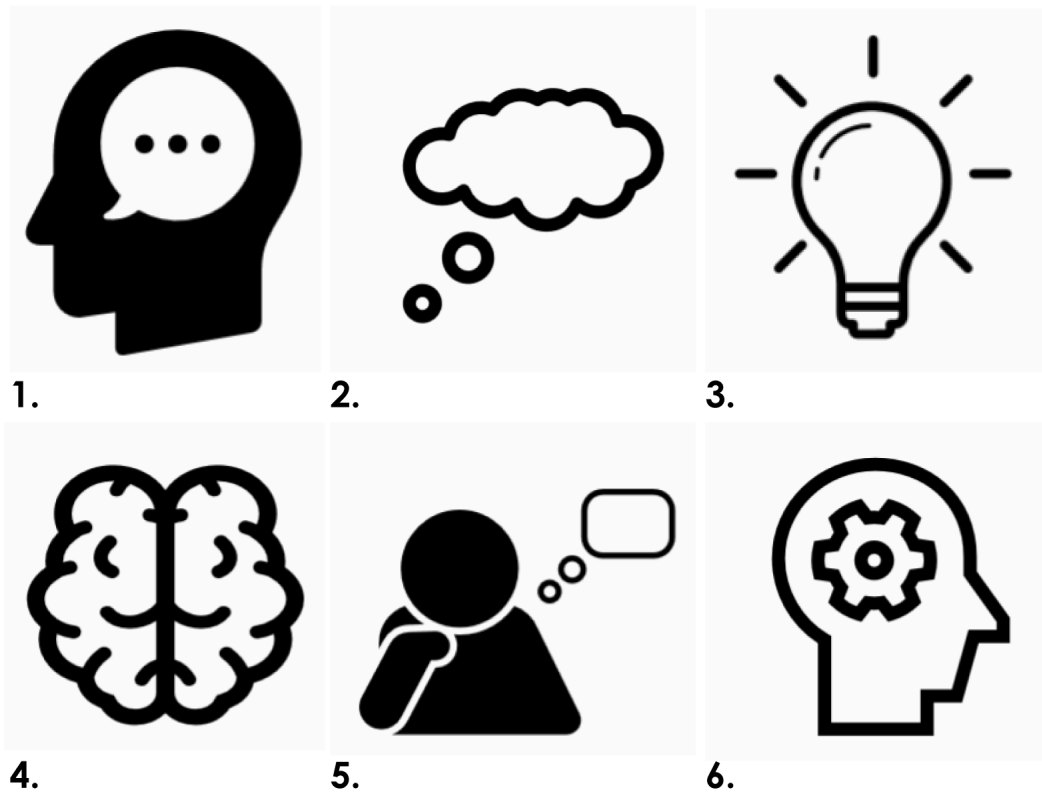


Kuvio 6. Hätäuloskäyntiä merkitsevän kyltin sijoitus oven yläpuolelle kertoo että kyseinen ovi on hätäuloskäynti. Yhteys on indeksinen.

2.3.4 Lähestymistavat

Monessa tapauksessa ikonisoitavaa asiaa, viestiä, voi lähestyä monesta näkökulmasta, hyödyntäen eri yhteystapoja tai niiden yhdistelmiä. Esimerkiksi ajattelun kuvaaminen ikonilla on haastavaa. Sitä on kuvattu aivoilla, hammasrattailla ja sarjakuvista tutuilla ajatuskuplilla (ks. kuvio 7). Näistä aivot ovat melko konkreettinen, mutta ei ikoninen yhteys. Ajatukset eivät ole sama kuin aivot sinänsä, eli yhteys on indeksinen. Hammasrattaat

ajatuksina on symbolinen yhteys, mutta hammasrattaita esittävä piktogrammi on ikoninen, eli kuvaa hammasrattaita. Tämä myös usein viittaa vain sisäiseen toimintaan ja pään silhuetti antaa hammasrattaille kontekstin. Ikoni viittaa siis pään sisäiseen toimintaan -> ajatuksiin (kuvio 7, kuva 6). Puhekupla, tai ajatuskupla, on puhtaasti symbolinen, opittu konventio ilmaista ajatuksia sarjakuvissa.



Kuvio 7. Ajattelua kuvaavia ikoneja. Usein abstraktin asian esittäminen piktogrammina vaatii idean konkretisoimista.

2.4 Ikonien rajoitteet

Kaikkiin tilanteisiin ikonit eivät sovi. Syitä tähän voi olla esimerkiksi kuvattavien funktioiden ”hankaluus”, vaikkapa siten että tarkoitus olisi kuvata huonosti tunnettuja termejä tai monimutkaisia asioita joiden esittäminen muuten kun symbolisesti olisi haastavaa. Tällöin ikonien lisääminen aiheuttaa todellisuudessa lukijalle/käyttäjälle lisätyötä sen sijaan että se helpottaisi lukemista/käyttöä. Kohdeyleisön tunnistaminen ja heidän mahdollisten rajoitteidensa, kulttuurinsa ja kielensä huomioiminen on myös keskeistä. Monessa tapauksessa on myös tarpeen ottaa huomioon tila ja yhteys jossa ikoni esiintyy.

3 Ikonisuunnittelu

Esittelen tässä ikonisuunnittelun periaatteita joita hyödynnän myöhemmin työni käytännöllisessä osuudessa. Tärkeimpinä lähteinä olen käyttänyt Abdullah & Hübnerin *Pictograms, Icons & Signs – A Guide to Information Graphics* -teosta, Justas Galaburdhan *Icon Design Guidea*, Gregory Thomaksen *How to design Logos, Symbols & Icons* ja Kate McInnesin *Rockstar Icon Designeria*.

3.1 Muodon hahmottaminen

Muodon hahmottaminen on nopein ja helpoin keino rakenteen strukturoimiseksi ja nopean hahmottamisen helpottamiseksi (Formulate Information Design 2010). Lisäksi muoto itsessään voi vihjata siitä millainen merkin sanoma mahdollisesti on. Muodolla voi myös luokitella ikonisetin ikoneja eri kategorioihin jossa tietty muoto yhdistyy tiettyyn teemaan tai funktioon.

3.2 Konseptointi

Ensimmäinen ja tärkein vaihe ikonien suunnittelussa on konseptointi (Galaburda 2018, 30-31). Tässä vaiheessa ei vielä oteta kantaa tyyliin (renderöintiin), paitsi korkeintaan sen suhteen että rajoitetaan tiettyjä vertauskuvia pois valikoimasta jotta ikonisetin sävy pysyy yhtenäisenä. Konseptoinnissa on oleellista määritellä tarvittavat viestit tai funktiot, eli asetetaan tavoitteet. Sitten nämä tavoitteet/funktiot tai viestit luokitellaan sen eri ryhmiin niiden viestin mukaan (Abdullah & Hübner, 30). Tarkoitus on siis jäsenellä esiin kaikki mitä tehtävällä ikonisetillä halutaan viestiä ja mitä keinoja siihen käytetään. Tässä vaihtoehtoina ovat aikaisemmin mainitut ikoninen, symbolinen ja indeksinen yhteys. Konseptoinnissa voi käyttää apuna vaikkapa ideakarttaa (Abdullah & Hübner 2006, 30), luonnostelua, brainstormausta tai googlausta ja referenssien etsimistä vaikkapa ikonipankeista (Galaburda 2018, 28-31). Erityisesti muiden samaa funktiota viestivien ikonien etsiminen on hyödyllistä sillä siten pääsee kiinni konventioihin ja symbolisiin esitystapoihin jotka tunnistaa kyllä, mutta ei välttämättä tule ajatelleeksi, erityisesti jos hakee konkreettista, ikonistista, esitystapaa. Konventiot ovat äärimmäisen hyödyllisiä sillä niiden avulla on helpompi varmistaa viestin välittyminen ilman erityistä tulkintaa ja prosessointia

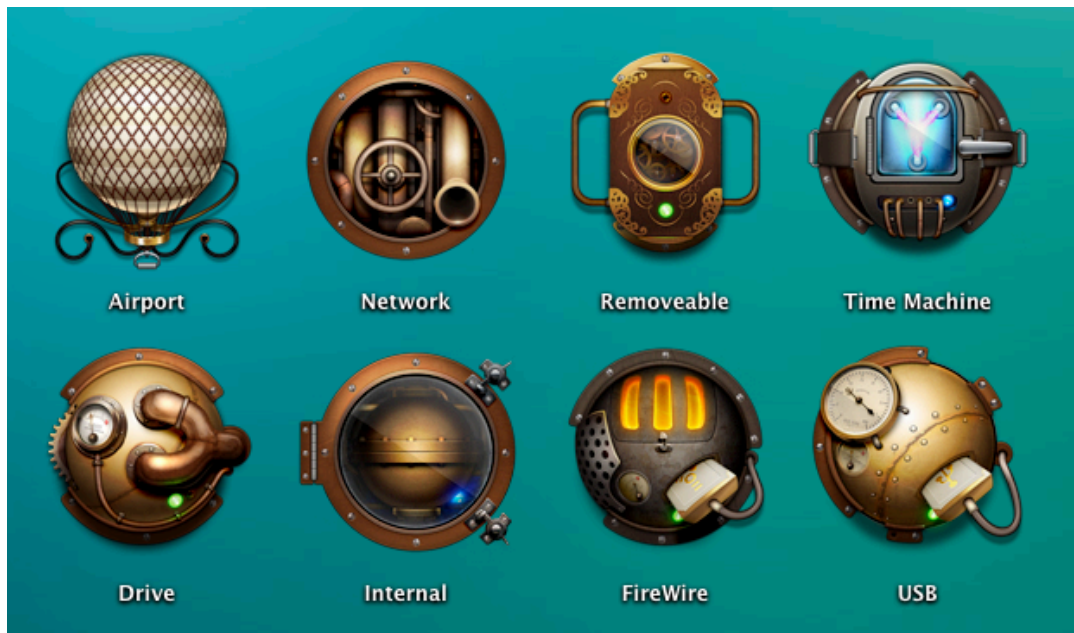
lukijalta. Lisäksi joissain tapauksissa konventiota vastaan toimiminen aiheuttaa käyttäjässä hämmennystä ja toimii täysin tarkoitustaan vastaan (McInnes 2011, 42-44).

Visuaalisen kompleksisuuden vähentäminen on tärkeää jotta ikoni on selkeästi ja nopeasti luettavissa. Mitä selkeämpi ja yksiselitteisempi ikoni on, sitä nopeampaa sen lukeminen ja sen parempi käyttökokemus käyttäjälle syntyy.

3.3 Tyylin valinta

Tyyli koostuu sekä ikoneissa käytettävistä graafisista elementeistä ja niiden käytölle asetetuista säännöistä (grid), joita käyttämällä ikonisetistä saadaan yhtenäinen, että temaat-
tisesta tyylistä joka liittyy enemmän viestiin ja kontekstiin jossa ikonisetiä tullaan käyttämään (Abdullah & Hübner 2006, 38-39). Tyylin valinta voisi olla myös ensimmäinen työvaihe, jossa valitaan käytettävä tyyli koko ikonisetille. Mikäli ikoniseti liittyy jo olemassa olevaan tuotteeseen, organisaatioon tai brändiin tulisi ikonisetin tyylin mukailla ja tukea sitä (Galaburda 2018, 33). Yhteyksien muodostamisessa käytettävät piktogrammit voivat mukailla tyyliä

Tyylin valinnassa on kuitenkin muistettava että ikonien on oltava pelkistettyjä ja selkeitä jotta ne säilyvät nopeasti hahmotettavina ja visuaalisesti miellyttävinä. Esimerkiksi kuviossa 8 esitetyt ”ikonit” ovat täysin tunnistamattomia ilman selittäviä tekstejä. Tällaisessa tapauksessa kyse on enemmän kuvituksesta kuin käytettävyydestä. Temaattisen tyylin lisäksi on hyvä huomioida käytetäänkö esimerkiksi skeumorfista renderöimistyyliä, jossa pyritään jäljittelemään kuvattavaa asiaa tarkasti kuten kuvion 8 ikoneissa, vain esimerkiksi ikoneissa ainakin tällä hetkellä suosittua ”litteää suunnittelua” (’flat design’). Tämän lisäksi on hyvä huomioida että se muodostuuko ikoni esimerkiksi täytetyistä muodoista vai viivapiirroksesta vaikuttaa sen luettavuuteen (Ux movement 2019).



Kuvio 8. Steampunk-tyyliset ikonit on tehty tyyli edellä ja toimivat enemmän kuvituksena kuin ikoneina.

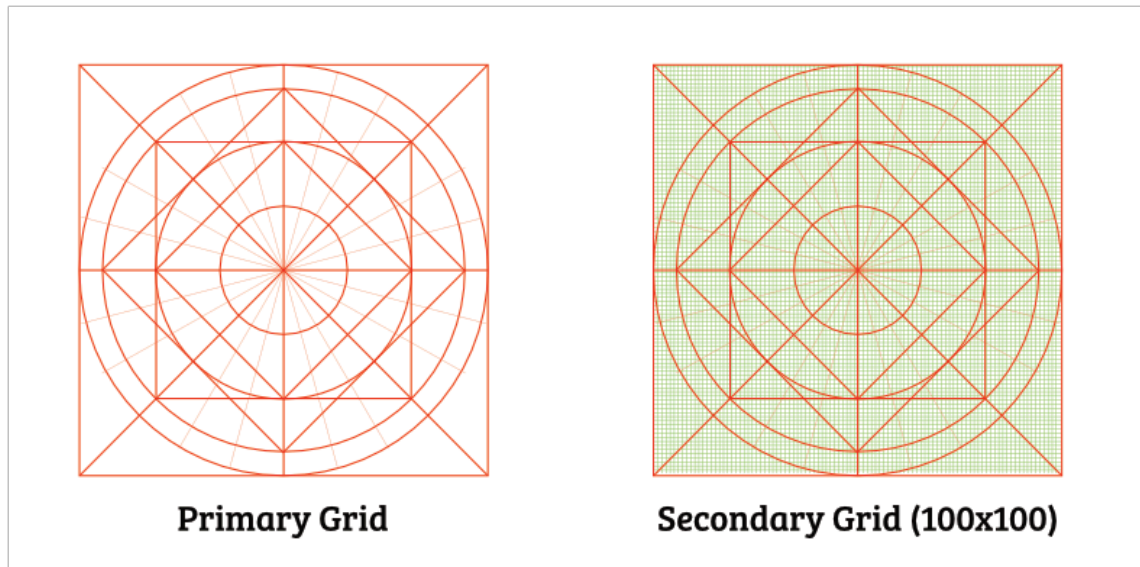
3.4 Gridi ja muoto

Viestin välittämiseksi ja ymmärtämiseksi konteksti on keskeinen elementti. Tämä tarkoittaa siis sitä missä ympäristössä ikoni esiintyy ja mitä sen ympärillä on. Tähän liittyy myös taustan muoto, joka voi osaltaan auttaa tai haitata funktion ymmärtämistä (Abdullah & Hübner 2006; 24-27, 31).

Gridi tai suunnitteluruudukko toimii apuvälineenä ikonien yhtenäisen ilmeen ylläpitämiseksi ja asetta suunnittelulle rajoitteet. Yleisin ikonien muoto on tasasivuinen neliö tai ympyrä, mutta myös muita muotoja voi tietysti käyttää. Gridin käyttäminen ei ole välttämätöntä tai sitä voi käyttää hyvin suuntaa-antavasti muistuttamassa yhtenäisyyden tarpeesta ja rajoista, mutta siitä voi poiketa jos ikonin tasapaino tai kuvion muoto sitä vaatii. Vaikka gridiä käyttäisi hyvinkin orjallisesti koko suunnitteluprosessin ajan, on lopuksi hyvä tarkastaa ikonikohtaisesti niiden visuaalinen tasapaino ja korjata niitä tarpeen mukaan. (Abdullah & Hübner 2006, 34-35.)

Muodoista neliö, ympyrä ja kolmio ovat tasapainoisia ja hyviä lähtökohtia gridille ja lopullisen ikonin muodolle (Thomas 2000, 16). Abdullah & Hübnerin mukaan tämä muoto

muodostaa ensisijaisen gridin (*primary grid*), joka jaetaan neliöistä koostuvaan toissijaiseen ruudukkoon (*secondary grid*) ja näitä käytetään apuvälineinä ikonisetin yhtenäisyyden ylläpitämiseksi (Abdullah & Hübner 2006, 32-33). Kuviossa 9 on esitetty korttipeliä tekemäni gridi jossa on laajempi ensisijainen gridi ja apuna, vihreällä, toissijainen gridi.



Kuvio 9. Ensisijainen ja toissijainen gridi joita käytän korttipelin ikonien suunnittelun apuna.

3.5 Ikonin koko

Jo suunnitteluvaiheessa on suositeltavaa että ikonia katsotaan siinä koossa jossa se tullaan näkemään, oli se sitten näytöllä, kyltissä tai pelikortissa. Tässä vaiheessa huomataan mitkä yksityiskohdat ovat liian pieniä erottuakseen ja voidaan pelkistää lisää tai muuten muuttaa suunnitelmaa jos luettavuus ei toimi todellisessa koossa. Jos ikonia tarvitaan monessa koossa, kuten usein on erityisesti digitaalisilla alustoilla, on kaikkia kojoja tarkasteltava prosessin aikana. Suosituksia siitä aloittaako isoimmasta koosta vai pienimmästä löytyy molempiin suuntiin (João 2016; Galaburda 2018, 34).

Lisäksi tapauksissa, kuten pelikorteissa, jossa ikonit tulevat olemaan hyvin pieneinä, olisi hyvä jo varhaisessa vaiheessa tulostaa esimerkkejä oikeassa koossa jotta nähdään käytännössä miten luettavia ja erottuvia ne ovat. Kuviossa 9 on tulostettuna oikeaan kokoon korttipohja jossa olen testannut suunnittelemani ikoneja sekä mustalla vaaleammalle pohjalle että valkoisella tummemmalle pohjalle.



Kuvio 10. Ikonien luettavuus oikeassa koossa on keskeistä. Printattuna oikeaan kokoon nähdään ovatko ikonit luettavia siinä koossa jossa niitä tullaan käyttämään. Oikealla vanha prototyypikortti, jossa luettavuus on huonompi.

3.6 Yhtenäisyys ja harmonia

Kaikki vaiheet tähän asti ovat osaltaan pyrkineet ikonisetin yhtenäisyyteen ja yksittäisten ikonien tasapainoon ja visuaaliseen harmoniaan. Tästä huolimatta tulisi se lopuksi vielä tarkistaa silmämääräisesti ja verrata sitä muihin ikonisetin ikoneihin. Ikävä kyllä mitkään säännöt tai ohjeet eivät tätä voi kattavasti hallita vaan lopulta tarvitaan vain harjaantunut silmä ja kykyä korjata oikeita asioita, jotta lopputulos näyttää yhtenäiseltä ja tasapainoiselta (Abdullah & Hübner 2006, 33-35).

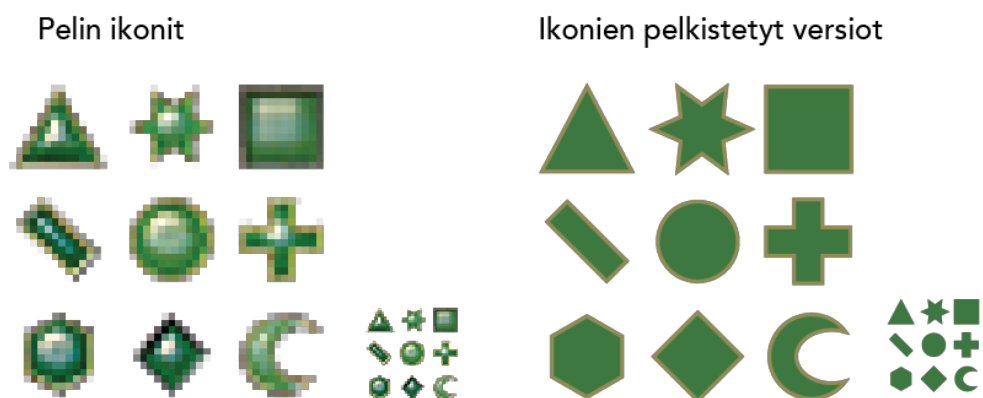
Näitä lopullisia korjauksia varten voi olla tarpeellista olla välittämättä gridistä tai muista apuvälineistä ja vain tehdä ne muutokset, jotka parantavat kokonaisuutta. Viimeistelyyn kuuluu myös pikselintarkka toteutus, jossa ikonit tarkastetaan huolella kaikissa ko'issa, joissa niitä tullaan käyttämään ja tarvittaessa muokataan eri kokoja hienovaraisesti siten että ne ovat luettavia ja tarkkoja. Tämä vaihe koskee lähinnä näytöille tulevia ikoneja jotka saattavat "suttaantua" antialiasoinnin seurauksena skaalatessa ikoneja pieneen kokoon (McInnes 2001, 45-46).

4 Benchmark

Tässä osiossa tarkastelen lyhyesti muutamia esimerkkejä lauta- ja korttipeleissä käytetyistä ikoneista ja vertaan niitä edellä esitettyihin ikonisuunnittelun periaatteisiin. Olen analysoinut muutamia lauta- ja korttipelejä joissa ikoneilla on selkeä rooli ja pyrkinyt niiden avulla seulomaan esiin hyviä ja toimivia ikonien ominaispiirteitä lauta- ja korttipeleissä. Peilaan näitä esimerkkejä edellä käsiteltyyn ikonisuunnittelun teoriaan ja tarkastelen miten hyvin teoria kohtaa käytännön näissä tapauksissa. Valitsin tarkasteltavat pelit niiden erilaisten tapojen kautta käyttää ikoneja ja sellaisten joukosta joita olen pelannut ja joiden pelimekaniikan, ikonit ja niiden funktiot ymmärrän ilman erillistä perehtymistä.

4.1 Arkham Horror





Arkham Horror -lautapelissä (2005) pelaajat pelaavat yhdessä peliä vastaan, yrittäen kukistaa ihmiskuntaa uhkaavan muinaisen olennon ja tämän vähäisemmät hirviömäiset kätyrit. Peli sisältää paljon erilaisia kortteja ja pelinappuloita, mutta valitsin tähän muutamia keskeisimmät. Pelaajan kohtaamat hirviöt on jaoteltu 9 ulottuvuutta vastaaviin symboleihin (ks. liite 5, kohdat 1 ja 2). Pelin pelaamisen kannalta ei ole oleellista mitä mikäkin symboli vastaa, ainoastaan sillä että pelaajat erottavat ne helposti toisistaan ja voivat lukea muista korteista näitä kategorioita koskevat efektit. Näiden kategorio-ikonien ainoat piirteet ovat väri (vihreä) ja muoto, jotka ovat selkeitä perusmuotoja: ympyrä, kuunsirppi, salmiakki, kuusikulmio, risti, suorakulmio, neliö, tähti ja kolmio (ks. kuvio 11).



Kuvio 11. "Dimensional Symbols" Arkham Horror -lautapelissä. Perusmuodot erottuvat toisistaan hyvin myös pienessä koossa.

Pelaajien hahmojen resurssit ovat puolestaan näistä erottuvia sekä muotonsa että väriensä puolesta (ks. kuvio 12, kohdat 1 ja 2). Nämä resurssit ovat 'mielenterveys' (sanity) ja 'kunto' (stamina), joita kuvataan sinisellä soikiolla johon kuvattuna aivot ja punaisella sydämmellä johon on hahmoteltu muotoa vastaava sydän. Nämä ovat tunnistettavia sekä muotoina että väreinä ja ne voidaan siksi pienentää jättämällä yksityiskohtia pois, kuten näkyy hirviökortissa, jossa viitataan näiden resurssien menettämiseen (ks. kuvio 14). Hirviökorteissa on myös näiden lisäksi tieto hirviön 'kestävyydestä' (toughness) jota kuvataan punaisilla pisara-ikoneilla, joiden lukumäärä kertoo hirviön kestävyyden. Tässä väri rinnastaa hirviön 'kestävyyden' pelaajan hahmon 'kuntoon' jotka ovat verrattavia resursseja, mutta samalla erottaa ne selkeästi muodolla toisistaan jotta ne eivät sekaantuisi keskenään. Toinen tätä eroa vahvistava tekijä on pelaajien resurssien määrän merkitseminen numeroilla ikonien yläpuolella (tai vastaavasti pelimerkissä kuviossa 14) hirviökortissa, kun hirviön oma kestävyys indikoidaan ikonien määrällä. Tietysti merkitsevästä seikkana tässä on että hirviön 'kestävyys' on maksimissaan neljä, joka on vielä järkevästi hahmotettavissa neljällä ikonilla, kun taas pelaajien 'kunto' voi olla jopa 7.

[Arkham Horror, 2005]

- | | | |
|----|---|--|
| 1. |  | Sanity , pelaajan (hahmon) resurssi. |
| 2. |  | Stamina , pelaajan (hahmon) resurssi. |
| | | |
| 3. |  | Toughness , pelaajan kohtaamien hirviöiden "kestävyys". Määrittää vastuksen vaikeustason. |
| | | |
| 4. |  | Clue Token , pelaajan keräämä resurssi joka on keskeinen pelin voittamisen kannalta. |

Kuvio 12. Pelaajan resurssit ovat yksinkertaisen muotonsa ansiosta pienennettävissä ja yksinkertaistettavissa ja ne säilyvät kuitenkin tunnistettavina.

Eräs keskeinen resurssi pelissä ovat 'johtolangat' (clue tokens) joita pelaajat voivat käyttää haasteiden ratkaisemiseen. 'Johtolanka' -pelimerkit ovat pyöreitä, vihreitä ja kuviona niissä on suurennuslasi. Vihreä väri yhdistää ne hirviöihin ja ulottuvuusmerkkeihin, joihin liittyvää tietoa pelimerkki edustaa ja suurennuslasi on etsimisen, tutkimisen ja salapolii-sityön symboli. Varustekorteissa niiden käyttöä rajoitetaan hyvin intuitiivisella mekaniikalla, eli sillä että hahmolla on kaksi kättä käytettävissään ja erilaiset varusteet vaativat joko 0, 1 tai 2 kättä. Jos käytät esinettä joka vaatii 2 kättä, et voi sen lisäksi käyttää muita esineitä jotka vaativat yhtään käsiä. Tämä on luontevasti ilmaistu kättä esittävillä ikoneilla varustekortin alareunassa (ks. kuvio 13).

Kaikista pelissä esiintyvistä funktioista ei ole tehty ikonia, vaan monet funktiot ilmaistaan tekstinä korteissa. Esimerkiksi hahmon kykyihin viitataan useasti tehtävä- ja varustekorteissa avainsanoilla (ks. kuvio 13). Avainsanoilla on joko omat säännöt ohjekirjassa tai sitten niitä käytetään viittaamaan toisiin kortteihin. Esimerkiksi kuviossa 14 hirviön kyky "Physical resistance" on avainsana joka selitetään säännöissä.

[Arkham Horror, 2005]

Hahmokortti

Harvey Walters
the Professor

7 Sanity

3 Stamina

Home: Administration Building

Fixed Possessions: \$5, 1 Clue Token

Random Possessions: 2 Unique Items, 2 Spells, 1 Skill

Focus: 2

SPEED	0	1	2	3
SNEAK	5	4	3	2
FIGHT	0	1	2	3
WILL	3	2	1	0
LORE	3	4	5	6
LUCK	4	3	2	1

Varustekortteja

Varusteen ominaisuudet ilmaistaan avainsanoina jotka on lihavoitu.

Varusteen käyttämistä rajoitetaan sillä monta-ko kättä se vaatii. Kädet on ilmaistu ikoneilla.

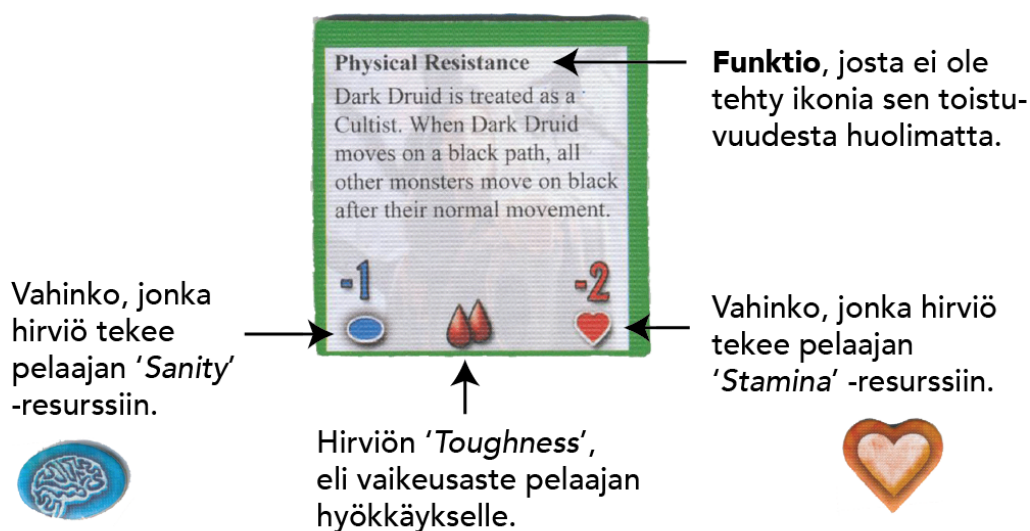
Hahmon kyvyt ilmaistaan avainsanoilla.

Kuvio 13. Arkham Horror -lautapeli hyödyntää myös avainsanoja ikonien lisäksi.

Yhteenvetona, Arkham Horror -lautapeli hyödyntää ikoneissaan selkeitä muotoja, värejä ja tarkentavina piktogrammeina sekä ikonisia että symbolisia yhteyksiä. Ikonien lisäksi on käytössä avainsanoja joihin on muun tekstin ohessa helpompi viitata kuin ikoneihin.

[Arkham Horror, 2005]

Hirviölaatan kääntöpuoli



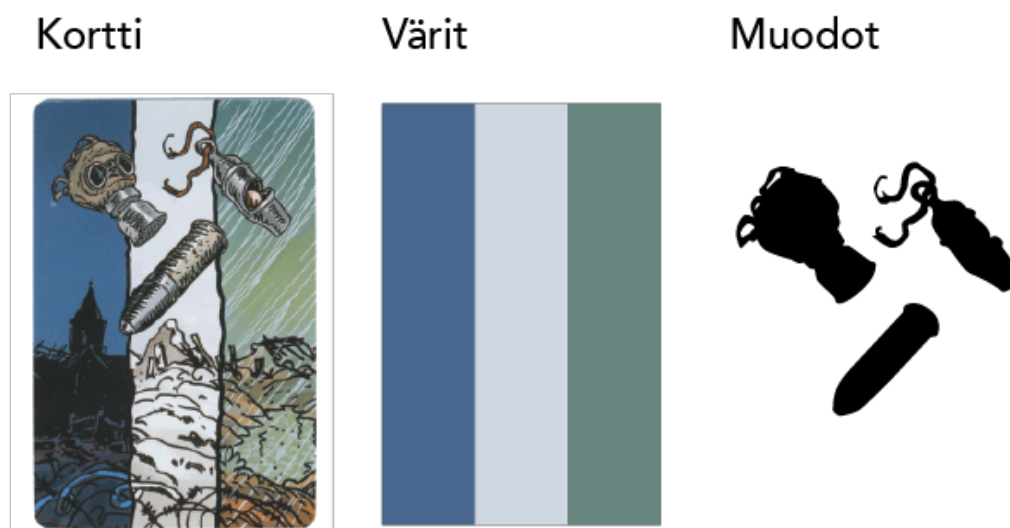
Kuvio 14. Pelaajan resurssit ovat yksinkertaisen muotonsa ansiosta pienennettävissä ja yksinkertaistettavissa ja ne säilyvät kuitenkin tunnistettavina kun niihin viitataan hirviölaatatassa.

4.2 The Grizzled

The Grizzled on yksinkertainen korttipeli, jossa pelaajat asettuvat ranskalaisen nostoväen saappaisiin ensimmäisen maailmansodan aikana tavoitteenaan selviytyä sodasta elossa. Tässäkin pelissä pelaajat pelaavat yhdessä peliä vastaan ja joko kaikki voittavat tai kaikki häviävät. Pelimekaniikka pyörii kuuden elementin ympärillä, joista ei saa olla kerrallaan pöydällä enempää kuin korkeintaan kaksi samaa. Elementeistä kolme liittyy säähän (sade, yö, pakkanen) ja ne viestitään enimmäkseen väreillä. Toiset kolme ovat pilli (charge), kaasunaamari (gas) ja tykinammus (shelling), jotka poikkeavat toisistaan sekä silhuetiltaan että väreiltään (ks. kuvio 15).

Näiden elementtien tunnistaminen on pelin keskiössä, joskaan ne eivät muodosta sen haastavuutta. Tässä "ikonit" ovat visuaalisesti kompleksisia ja niitä joutuu varmasti aluksi

katsomaan pidempään ja tarkemmin jotta hahmottaa mistä on kyse. Peli on kuitenkin niin yksinkertainen että näiden muutamien elementtien tunnistaminen ja toisistaan erottaminen ei ole kovin kuormittavaa koska juuri muuta pelaamiseen ei tarvita. Mikäli nämä olisivat vain pieni osa paljon monimutkaisempaa peliä jossa on vaikkapa parikymmentä erilaista esinettä, olisi yksinkertaisempi tyyli ja pelkistys paikallaan.



Kuvio 15. The Grizzled -korttipelin säätilat erotetaan toisistaan väreillä ja kuvituksella, uhat ovat kolme erilaista esinettä joiden silhuetit poikkeavat toisistaan.

4.3 Mountains of Madness

Mountains of Madness on siitä kiinnostava esimerkki että pelissä ikonien tunnistamisesta on tehty keskeinen osa pelimekaniikkaa. Pelissä keskeinen osa toiminnasta tapahtuu 30 sekunnin, tiimalasilla ajastetuissa, jaksoissa joiden aikana käännetään kortteja, luetaan niissä oleva ja ikoneilla esitetty informaatio ja kommunikoidaan muiden pelaajien kesken strategiasta. Pelin edetessä tälle kommunikaatiolle asetetaan rajoitteita ja sääntöjä samalla kun korteista paljastuvia ikoneja muutetaan hankalammin tulkittaviksi. Ensimmäiset muutokset pelin edetessä ovat värien poistaminen ikoneista, jolloin pelaajat joutuvat tarkastelemaan muotoja tarkemmin ja mahdollisuus että ikoni hukkuu taustaan ja jää lukematta kokonaan kasvaa. Seuraavassa vaiheessa ikonien värejä on vaihdettu keskenään mikä lisää virheitä nopeasti lukiessa. Kolmannessa vaikeutusvaiheessa värit puuttuvat kokonaan tai muodostavat psykedeelisiä kontrasteja jotka hankaloittavat muodon

lukemista, ikonien muotoa on vääristetty tai ne hukutetaan lähes täysin taustaan. Viimeisessä vaiheessa värejä sekoitetaan, ikoneihin liittyvä teksti lisääntyy vieden aikaa itse ikonien tulkitsemisesta ja ne saattavat esiintyä useamman kerran samassa kortissa aiemmasta poiketen (ks. kuvio 16 ja liite 3).

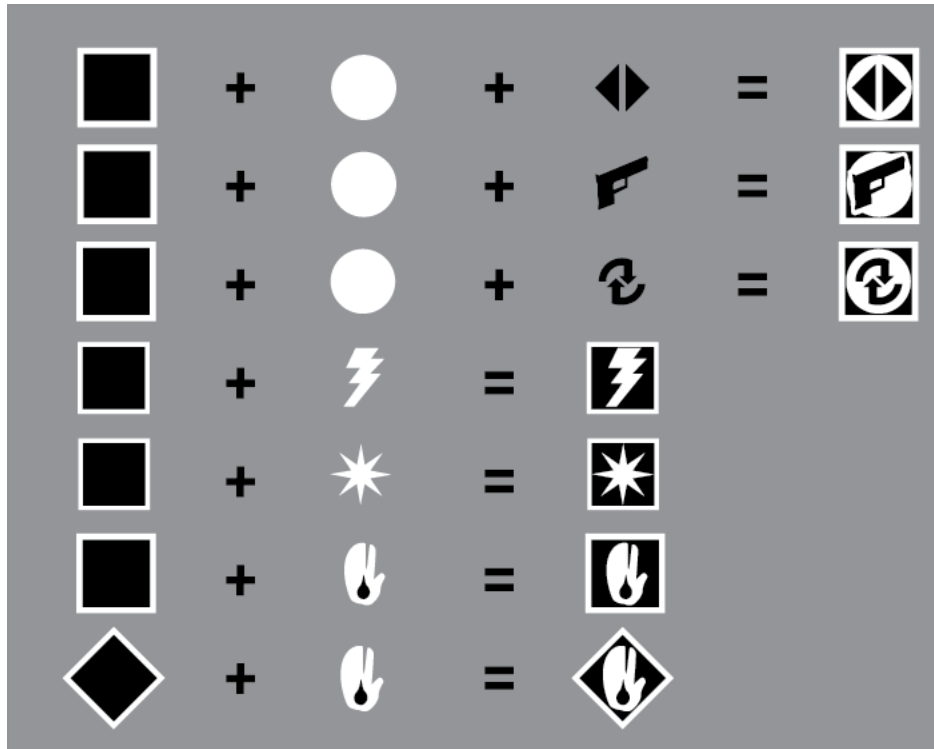
Mountains of Madnessin ikonimekaniikka paljastaa ikonien merkityksen ja värien, kontrastin ja muodon tärkeyden niiden tulkitsemisessa. Pelin käyttämä järjestelmä vihjaisi siihen että tunnistamisen kannalta olennaisen informaation hierarkia on kontrasti > muoto > värit, mutta tämä olisi parhaimmillaankin vain kyseisen pelin tekijöiden näkemys asiasta. Yhdenmukaisuus on keskeistä, koska käyttäjä ei kerran opittua merkkiä välttämättä kyseenalaista ja nopeasti luettuna saattaa lukea merkin väärin.



Kuvio 16. Vasemmalla on ikonit "oikein" esitettyinä. Oikealle mennessä (1 -> 5 taso) niiden tulkitinta vaikeutuu. Yhtenäinen piirre on piktogrammi, eli kuva ikonissa.

4.4 Vampire: the Eternal Struggle

Vampire: the Eternal Struggle (VTES) -korttipeli käyttää ikoneja paljon, mutta tarkastelen tässä lyhyesti niiden ryhmittelyä korttipelin ikonisetin sisäisesti. Merkittävän osan pelin ikoneista muodostavat hahmokorttien kyvyt joista on olemassa kaksi versiota: heikompi tai vahvempi (ks. kuvio 17). Heikommat kyvyt ovat kaikki neliömäisen muodon sisällä ja vahvemmat kyvyt 45° käännetyssä neliön sisällä. Saman kyvyn molempien versioiden piktogrammi pysyy samana, ainoastaan muoto jonka sisälle ne ovat muuttuu ja tämä viestii mielestäni hyvin tehokkaasti kahden eri version suhteen toisiinsa ja pitää ne samalla toisiinsa liitettyinä. Neliö toimisi hyvin pelkästään hahmokykyjen pohjana, mutta sitä käytetään myös kortin tyyppiä merkitsevien ikonien pohjana. Näissä, erotukseksi kyvyistä, on aina valkoinen ympyrä neliön sisällä, jolloin varsinainen piktogrammi on mustalla, siinä missä kykyjen kohdalla piktogrammi piirtyi valkoisella.



Kuvio 17. Vampire: the Eternal Struggle -korttipelin ikonit rakentuvat loogisesti. Ylimmät kolme ovat korttityyppejä, seuraavat kolme normaalitasoisia kykyjä ja viimeinen on vahvempi versio sen yllä olevasta kyvystä.

Ikonien käyttö on tässä hyvin perusteltua koska samoihin funktioihin viitataan monessa kortissa ja tila niille on rajattu. Funktioon (kykyyn) voidaan myös viitata tekstin lomassa ja ne voidaan asettaa tiettyjen toimintojen ehdoiksi. Ikonit luovat tässä yhteydessä siis helppoutta viitata eri yhteyksissä samoihin funktioihin. Avainsanat ovat vaihtoehtoinen tapa ilmaista funktioita kompaktisti, selittämättä koko funktiota itse kortissa (ks. kuvio 18). Avainsanat eivät välttämättä itsessään tee mitään, eli niihin ei liity erityisiä sääntöjä, mutta niihin saatetaan viitata muissa korteissa, jolloin avainsana toimii kategorisoinnin merkinä.

VTES perustuu aiemmin julkaistuun roolipeliin, joten useat hahmojen kyvyt, joihin viitataan ikoneilla, oli määritelty ennalta ja muodostivat pelin suunnittelulle viitekehyksen. Tähän ”valmiiseen maailmaan” ikonien luominen on siinä mielessä helpompaa että voidaan luoda ikonisesti joka tuskin laajenee ja on hallittavissa. Yhtenäisyys voidaan siis rakentaa helpommin alusta alkaen.

[Vampire, The Eternal Struggle, 1994]



Kuvio 18. VTES-korttipeli hyödyntää ikoneita runsaasti, mutta käyttää myös avainsanoja.

4.5 Magic: The Gathering

Magic: The Gathering (MTG) -keräilykorttipeli käyttää ikoneita hyvin säästeliäästi. Muutamia pelin keskeisiä ja usein toistuvia funktioita on esitetty ikoneilla. Näitä ovat 'mana' joita on viisi erilaista (ks. kuvio 19) ja 'täppäys' ('tap') joka on hyvin usein eri korteissa toistuva funktio. Tämän lisäksi vain pelaamisen kannalta vähemmän merkityksellinen korttisarjaa merkitsevä logo/ikoni on kuvattuna kortin oikeaan reunaan vertikaalisesti keskelle korttia (ks. kuvio 20). Korttisarjan ikoni vaikuttaa ainoastaan turnauspeleihin jossa vain tiettyjen korttisarjojen kortit ovat sallittuja ja ikonin väri kertoo lisäksi kortin harvinaisuuden. Kumpikaan näistä ei ole keskeinen pelimekaniikkaan liittyvä asia.



Kuvio 19. Magic: the Gathering -korttipelin 'mana'-ikonit.

[Magic: The Gathering, 1993]



Kuvio 20. Magic: the Gathering -korttipeli käyttää ikoneita säästeliäästi.

MTG on keräilykorttipeli josta julkaistaan vuosittain uusi "blokki", johon kolme uutta korttisarjaa. Jokaisessa "blokissa" esitellään jonkinlainen uusi mekaniikka ('keyword ability'), eli funktio, lisättäväksi korttipeliin. Nämä funktiot ilmaistaan sanallisesti avainsanoilla ('keyword') kuten "Flight" tai "Vigilance" jotka saatetaan, tilan salliessa ja niissä korttisarjoissa jossa funktio on esitelty, selittää kortissa suluissa termin jälkeen. Jos jokaiselle funktiolle luotaisiin oma ikoni, olisi korttien lukeminen pelaajalle, joka ei ole seurannut

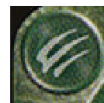
jokaista uutta blokkia ja mekaniikkaa, vähintäänkin haastavaa. Vaikka MTG on peli jota on käännetty lukuisille kielille, ei funktioiden korvaaminen ikoneilla olisi tämän alati laajenevan pelin kannalta mielekäästä. Ikonien lisäämistä on pelin historiassa kokeiltu 'Future Sight' -kortisarjassa jossa esiteltiin vaihtoehtoinen "tulevaisuuden" korttilayout ja korttityyppiä määrittävä ikoni normaalin tekstin sijasta (ks. kuvio 21) (Wizards of the Coast 2007). Tätä muutosta ei kuitenkaan ole tuotu muihin korttisarjoihin.

[Magic: The Gathering, 1993]

Tyypillinen MTG kortti-layout



Korttityyppiä merkitsevää uusi ikoni.



Korttien käytettävyyttä on myös pyritty parantamaan asettelemalla oleelliset 'mana'-ikonit vasempaan reunaan jotta ne näkyvät helpommin kortteja pidettäessä.



'Future Sight' -kortisarjan "futureshifted" kortti-layout



Kuvio 21. Magic: the Gathering -korttipelin korttien taiton muuttamisella on leikitelty 'Future Sight' -korttisarjassa. Samalla lisättiin ikoni joka kertoi kortin tyyppin.

MTG:ssä ikonien vähyys on perusteltua pelin jatkuvasti laajenevan luonteen kannalta. Muutamit käytössä olevat ikonit perustuvat uusien settien suunnittelulle asetettuihin reunaehtoihin jotka myös pitävät korttipelin eri sarjat yhteensopivina keskenään. Yhtenä poikkeuksena tästä säännöstä on ns. 'Phyrexian mana' jolla on oma ikoninsa (Gamepedia 2019) (ks. kuvio 20, vasemmaisoin kortti). Ikoneja käytetään siis joka sarjassa toistuviin elementteihin ja avainsanoilla korvataan uusien funktioiden tarve kompaktille ja toistuvalla merkitsemiselle.

4.6 Korttien visuaalisesta hierarkiasta

Ei ole yhdentekevää miten ikonit sijoitetaan pelikorttiin tai miten kortin asettelu muuten tukee sen luettavuutta. Tämä ei ole tämän tutkielman keskeinen aihe, mutta käsittelen sitä tässä siinä laajuudessa minkä katson ikonien kannalta oleelliseksi. Kuten edellä mainittiin, MTG:n julkaisija Wizards of the Coast on pohtinut korttien taiton muuttamista käyttäjäystävällisempään suuntaan asettelemalla vaihtoehtoisessa taitossaan pelin kannalta keskeisempiä elementtejä kortin vasempaan laitaan vertikaalisesti jotta ne näkyvät kun kortteja pidellään kädessä viuhkamaisesti (ks. kuvio 21). Samanlaisen ajatuksen voi nähdä VTES korttien vasemman laidan palkissa johon kortin keskeiset funktiot on ikonien muodossa sijoitettu (ks. kuvio 22).

Kuviossa 20 VTES -hahmokortissa katse kulkee dominoivasta kuvasta vasemman reunan infopalkkiin ja sitten kuvan alle, jonka infolaatikko on häivytetty taustaan ja tehty siten vähemmän silmäänpistäväksi. Toimintakorttien tapauksessa kuvan alla olevaa tekstilaatikkoa on korostettu vahvemalla kontrastilla ja se on myös kooltaan dominoivampi vetäen katseen ensimmäiseksi puoleensa. Tämän jälkeen katse siirtyy vasemman laidan infopalkkiin, josta löytyvät kortin vaatimukset ja hinta. Hierarkiat ovat loogiset koska hahmokortin keskeinen tieto on vasemmassa laidassa (funktiot, joita hahmo tuo peliin) ja toimintakortin tapauksessa alareunan infolaatikossa (mitä kortti tekee), sitten vasemman reunan palkissa (mitä kortin pelaaminen vaatii).

[Vampire, The Eternal Struggle, 1994]



Kuvio 22. VTES korttien visuaalinen hierarkia tulee esiin pelkistämällä kortti väripinnoiksi. Vasemmalla on toimintakortti ja oikealla hahmokortti.

Kuvion 23 MTG -korteissa alareunan infolaatikko (1) vetää huomion ensimmäisenä puoleensa, tämän jälkeen samanarvoiseksi kontrastilla on asetettu kohdat 2-4, joista kohta 2

on mahdollisesti pelin kannalta tärkein tieto. Molemmissa tapauksissa voisi myös sanoa, että kuvitus on elementti joka vetää ensimmäisenä huomion puoleensa, mutta sen merkitys pelin kannalta on vain toimia visuaalisena referenssinä kortille, jotta ne erottaa nopealla vilkaisulla toisistaan.



Kuvio 23. MTG -korttipelin visuaalisen hierarkian voi havainnollistaa pelkistämällä kortti väripinnoiksi.

4.7 Johtopäätökset

Mitä näistä esimerkeistä on opittavissa? Ainakin että yksinkertaiset perusmuodot erottuvat hyvin toisistaan myös pienessä koossa, joten niitä tulisi suosia jos mahdollista ja vähintäänkin ne antavat hyvän lähtökohdan suunnittelulle. On myös hyvä huomioida, että samaan perusmuotoon perustuvat ikonit sekoittuvat pienessä koossa helpommin toisiinsa, ellei kyseinen perusmuoto ole koko ikonisetille, tai sen kategorialle, yhteinen. Käyttämällä perusmuotoja tai värejä luovasti voi linkittää erilaisia ikoneita toisiinsa ja ryhmitellä niitä pelin sisäisiin kategorioihin. Mustavalkoisen ikonin erottuvuutta ja luettavuutta ei kannata aliarvioida ja ikonin pitäisi toimia myös ilman värejä. Lähes sanomattakin on selvää, että samaa ikonia ei voi käyttää eri merkityksessä vaihtamalla vain värin, ellei halua huomattavaa sekaannuksen riskiä peliinsä.

MTG ja VTES ovat molemmat keräilykorttipelejä, mutta ne käyttävät ikoneja hyvin eri tavoin. MTG käyttää viittä toisiinsa rinnastuvaa ikonia viiden eri resurssin kuvaamiseen sekä yhtä toistuvaa ikonia erään pelin keskeisen mekaniikan kuvaamiseen. VTES sen

sijaan käyttää ikoneja runsaasti ja peliä voi pelata tietämättä ikoneilla esitettävien kykyjen nimiä. Kiinnostavana yksityiskohtana molemmilla peleillä on sama pääsuunnittelija, Richard Garfield, ja ne on julkaistu perättäisinä vuosina 1993 ja 1994.

5 Case: korttipeli

Käsittelen tässä luvussa ikonisuunnittelua case-esimerkin valossa. Kyseessä on Bliaron-roolipeliin perustuva korttipeli, työnimenä 'Bliaron: Masters of Magic', joka on mekaniikkansa puolesta hiomista vaille valmis (ks. kuvio 24). Korttipelin kielenä on englantia ja viitaan siinä käytettyihin englanninkielisiin termeihin tekstissä suomentaen ne niissä kohdin joissa katson sen oleelliseksi.

Pelissä pelaajat ottavat mahtavien muinaisten maagin roolin ja kamppailevat muiden pelaajien kanssa mantereiden herruudesta. Kortit kuvaavat taikojen osia ja apulaisia, joita pelaajat voivat käyttää muita vastaan. Pelaajia voi olla kahdesta viiteen yhdellä 72-kortin pakalla ja kahdella pakalla pelaajien määrää voidaan kasvattaa 8 henkeen. Oleellista tämän tutkielman kannalta on korttien jaottelut ja niissä ilmaistavat asiat, sekä näiden toistuvuus ja yksiselitteisyys. Tässä tapauksessa voidaan myös tehdä melko varmoja oletuksia siitä miten käyttäjät vuorovaikuttavat ikoneja sisältävän käyttöliittymän kanssa. Tiedetään siis suunnilleen miltä etäisyydeltä ikoneja tullaan tarkastelemaan, käyttäjät ymmärtävät kontekstin ja tulkitsevat ikoneja sen kautta. Käyttäjät, tai ainakin yksi peliin osallistuvista, on lukenut säännöt jossa ikonit tulisi vielä kaiken varalta selittää. Tästä huolimatta ikonien tulisi olla riittävän kuvaavia, jotta ne oppisi kerralla eikä niitä tarvitsisi tarkistaa sääntölapusta.



Kuvio 24. Bliaron: Masters of Magic -korttipelin toinen (tämänhetkinen) prototyypiversio. Korteille on jo haettu jonkinlaista ulkoasua, mutta ollaan vielä kaukana käytettävästä ja luettavasta ilmeestä.

5.1 Ikonien rajaaminen ja valinta

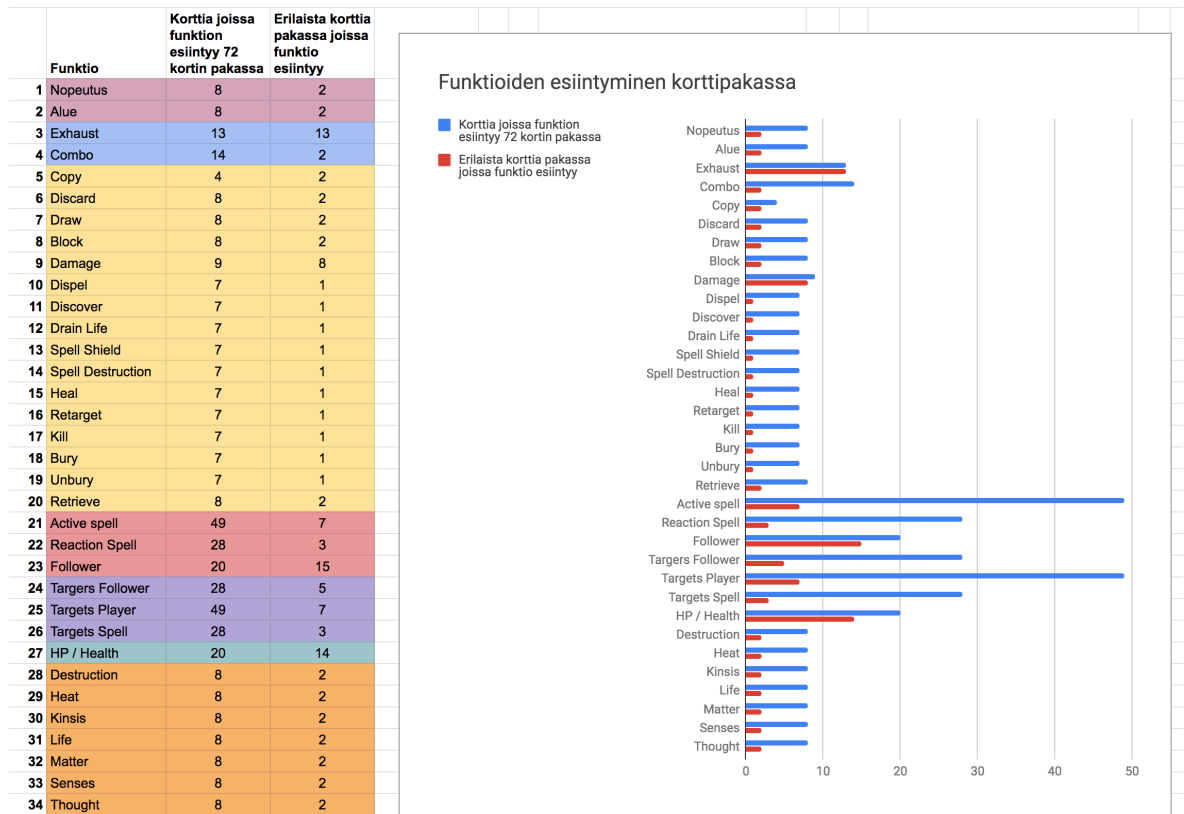
Mitkä kaikki pelin funktiot tarvitsevat oman ikonin? Tähän kysymykseen en löytänyt selkeää vastausta tai edes käytännöllistä viitekehystä sen selvittämiseen, siispä pyrin tässä luomaan metodin ikonien tarpeen selvittämiseksi. Selvitin ensin mitkä ovat eniten toistuvat funktiot korteissa, eli mitkä funktiot voisivat parhaiten hyötyvät tekstin korvaamisesta ikonilla. Esimerkiksi funktio, joka toistuu isossa osassa kortteja, hyötyy kokonaisuutena enemmän, jos se korvataan ikonilla kuin funktio, joka esiintyy vain muutamassa kortissa. Käytin tässä apuna taulukkoa josta löytyvät kaikki valmiiseen peliin kuuluvat kortit ja elementit, joita pelin pelaamiseen tarvitaan. Listasin näistä edelleen niissä esiintyvät funktiot ja laskin niiden esiintyvyyden korttipakassa sekä absoluuttisesti, eli monessako kortissa funktio esiintyy kokonaiskorttimäärästä, että suhteellisesti, eli monessako eri kortissa funktio esiintyy. Tämä on oleellista vain korttipakassa jossa samasta kortista on useampia kopioita.

Yhteensä pelissä on 34 eri funktiota jotka lähtökohtaisesti on merkitty avainsanoilla. Näistä 7 on magialajeja merkitsevät symbolit joiden tärkein funktio on olla tunnistettavia

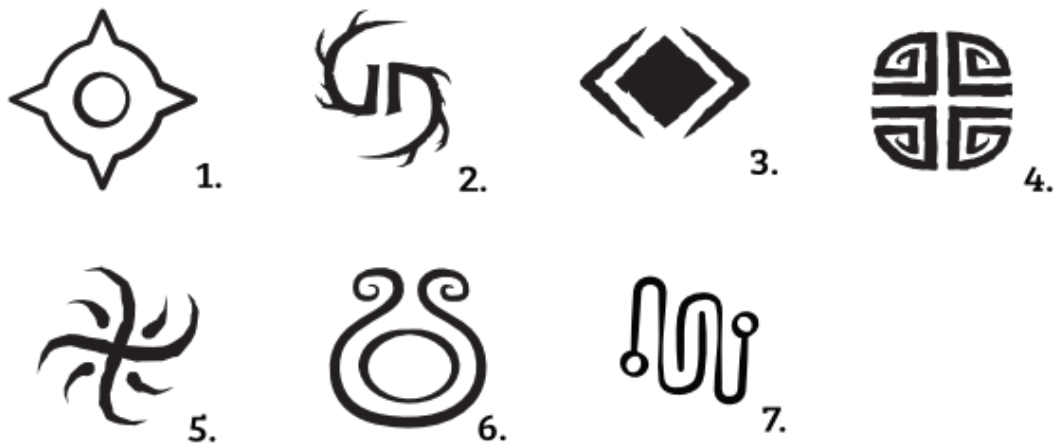
ja toisistaan erillisiä. Aloittaessani tämän tutkielman nämä 7 ikonia oli jo suunniteltu ja ne tulivat osittain ”perintönä” pelin temaattisena pohjana olevasta ”Bliaron”-roolipelistä (ks. kuvio 27 ja 28). Sinällään ne voisi muuttaa tai muokata yksinkertaisemmaksi, jos korttipeli sitä vaatii, mutta otin ne sen sijaan lähtökohdaksi johon ikonien täytyy mukautua. Funktioissa lähdin liikkeelle siitä että samat kortit, joita on pakassa useampia, eivät ole yhtä merkittävä mittari funktion toistuvuudelle kuin erilaisissa korteissa, eli eri kontekstissa, toistuvat funktiot. Kuviosta 26 selviää että seuraavat 9 funktiota ovat potentiaalisimpia ”ikonisoitaviksi”: *Follower* (15), *HP/Health* (14), *Exhaust* (13), *Damage* (8), *Active spell* (7), *Targets player* (7), *Targets follower* (5), *Targets spell* (3), *Reaction spell* (3).

Name		FIRST		SECOND		THIRD		LEGEND:
7 Destruction:	A	[P] [F] Spell Shield 1 or +1 damage	A	[P] [F] Spell Shield 2 or +2 damage	A	[P] [F] Spell Shield 3 or +3 damage		A Active spell
7 Heat:	A	[P] [F] +1 damage / Combo +2 damage	A	[P] [F] +2 damage / Combo +4 damage	A	[P] [F] +3 damage / Combo +6 damage		R Reaction spell
7 Kinesis:	A	[P] [F] +1 damage / Combo +2 damage	A	[P] [F] Doubles all the damage in the spell	A	[P] [F] Triples all the damage in the spell		F Targets Follower
7 Life:	A	[P] [F] Drain Life 1 hp. This causes 1 damage to the target and gives you 1 hp	A	[P] [F] Drain Life 2 hp. This causes 2 damage to the target and gives you 2 hp	A	[P] [F] Drain Life 3 hp. This causes 3 damage to the target and gives you 3 hp		P Targets Player
	A	[P] [F] Heal 2 hp	A	[P] [F] Heal 4 hp	A	[P] [F] Heal 6 hp		S Targets Spell
7 Matter	A	[P] [F] +1 damage	A	[P] [F] +2 damage	A	[P] [F] +3 damage		
	A	[F] Bury or Unbury an Follower .	A	[F] Kill Follower .	A	[F] Kill Follower .		
7	R	[S] Block 1 damage from the active spell	R	[S] Block 3 damage from the active spell	R	[S] Block all damage from the active spell		
7 Senses	A	[S] Retrieve any card from the resolved active spell and return it to your hand	A	[P] Target player skips their draw phase.	A	[P] Target player skips their whole turn.		
	A	[P] Discover 1	A	[P] Discover 2	A	[P] Discover 3		
7	R	[S] Retrieve any card from the resolved active spell and return it to your hand	R	[S] Retarget a spell targeting a Follower to another Follower	R	[S] Retarget spell to another target (any non-caster player or Follower)		
7 Thought	A	[P] Discard 1 card at random	A	[P] Discard 2 cards at random	A	[P] Discard whole hand		
	A	[P] Draw 2 cards	A	[P] Draw 5 cards	A	[P] Draw 8 cards		
7	R	[S] Dispel 1	R	[S] Dispel 2	R	[S] Dispel 3		

Kuvio 25. Korttipakan magialajikorttien sisältö ja niihin liittyvät funktiot boldattuina.



Kuvio 26. Kuvio toistuvimpien funktioiden hahmottamiseksi. Useasti esiintyvät funktiot ovat parempia ehdokkaita ”ikonisoitaviksi”.



Kuvio 27. Magialajien ikonit on ”peritty” korttipeliin taustalla olevasta roolipelikirjasta.

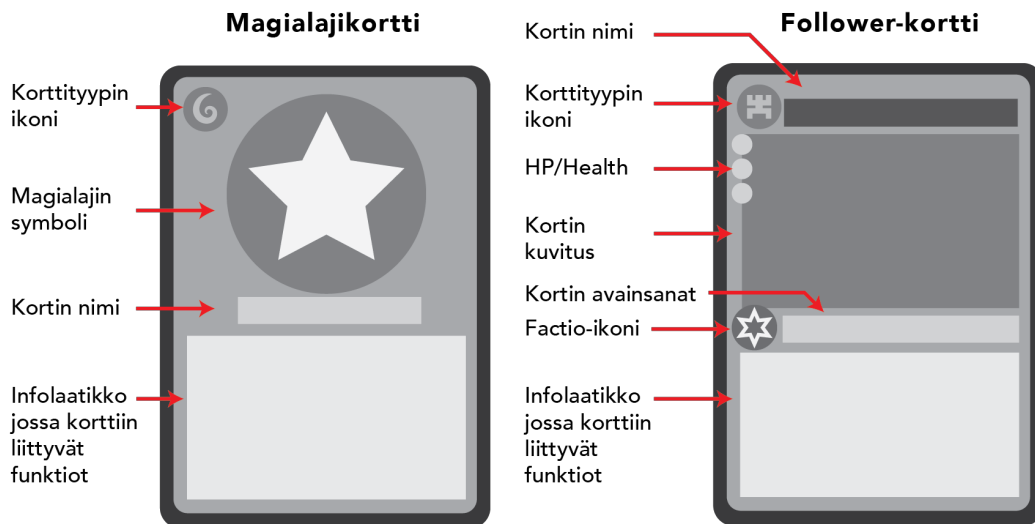


Kuvio 28. Lisäämällä ikoneille taustakuvio ja omat värit, saadaan ne erottumaan toisistaan vielä selkeämmin.

Tämä ei kuitenkaan ole yksistään riittävä kriteeri ikonien valitsemiselle. On huomioitava myös niiden käyttötarkoitus korttien taitossa, ja se ettei saman kategorian funktioista osa ilmaistaisi ikoneilla ja osa ei. Pelin funktiot voidaan jaotella seitsemään eri kategoriaan: 1) *Tekniikat*, 2) *Ehdolliset toiminnot*, 3) *Efektit*, 4) *Korttityypit*, 5) *Kohteet*, 6) *HP/health* ja 7) *Magialajit*. Näistä 'Efektit' ovat suurin kategoria (15 funktiota) ja samalla todennäköisimmin jätetään avainsanoiksi ikonien sijasta. Efektien funktioista ainoastaan 'Damage' toistuu riittävän monessa kortissa että se valikoitui ensimmäisen seulan läpi jatkoon, mutta ottaen huomioon sen kategorian, olisi parempi jättää se avainsanaksi. Tällöin korttien infolaatikko (ks. kuvio 29) voidaan jakaa kahteen osaan, vasemmalle jäävään 'Ehdolliseen toimintoon' jossa käytetään ikoneja ja sen jälkeisiin 'Efekteihin' joissa käytetään avainsanoja.

Kategorioittain tarkasteltaessa 'Ehdolliset toiminnot', 'Korttityypit', 'Kohteet' ja yksittäisenä funktiona 'HP/Health' ovat käytetyimpiä ja vaikka esimerkiksi 'Combo'-funktio esiintyy vain kahdessa eri kortissa, on sen esittäminen ikonilla perusteltua ja johdonmukaista mikäli 'Exhaust'-funktio esitetään ikonilla. 'Kohteet'-kategoria koskee ensisijaisesti magialajikortteja, mutta sen kolmea funktiota voi käyttää myös mahdollisesti kuudessa 'follower'-kortissa.

Bliaron: Masters of Magic
Korttien alustava taittосуunnitelma



Kuvio 29. Bliaron: Masters of Magic -korttipelin alustava taittосуunnitelma, joka on hyödyllinen ikoneja valitessa ja luokitellessa.

'Nopeutus' ja 'Alue' eivät ole funktiona käytettyjä, mutta ovat kiinteä osa pelin perusmekaniikkaa. Ne luovat myös kategorian johon tuskin tulee lisäyksiä vaikka peli joskus laajenisikin lisäosien myötä. Niihin viitataan kahdessa kortissa yhdessä "tekniikkoina" ('Techniques') ja koska niitä on vain kaksi, niiden esittäminen erillisinä ikoneina voisi olla tilan puolesta järkevää.

Näiden lisäksi tarvitaan kolmen ikonin sarja, jotka eivät esiinny avainsanoina pelin suunnittelutaulukossa tai ohjeissa, mutta ovat seurausta keskeisestä pelimekaniikasta, eli magialajikorttien yhdistämisestä. Mitä enemmän yksittäistä magialajia pelaa (tyypillisesti 1-3 korttia) kerralla, sitä voimakkaampi efekti. Tämä ilmenee kuvioista 25.

Tästä analyysistä oli myös se hyöty että huomasin kahden funktion olevan johdettavissa kolmesta muusta. *Active/Reaction spell* ei välttämättä ole tarpeellinen funktio, vaan tulee esiin *Targets player / Targets follower / Targets spell* -funktioista. Tosin tämän varmistaminen vaatii pelitestausta, mutta kaikenlaisen tarpeettoman informaation vähentäminen korteista on tavoiteltavaa.

5.2 Tyylin valinta

Tyylillisesti korttipelin visuaalisen ilmeen olisi hyvä kuvata joko sen teemaa, sävyä tai maailmaa. Teema olisi esimerkiksi pelin mekaniikan takana oleva kehystarina, kuten vaikkapa *Monopolissa* kiinteistökaupoilla rikastuvien bisnesmogulien rahan haaliminen tai *Afrikan tähdessä* Afrikan tähteä etsivien seikkailijoiden tarina. Ikonien tapauksessa korttien visuaalinen tyyli ei ole niin keskeistä kuin muiden elementtien keskinäinen yhteensopivuus, mutta se olisi hyvä ottaa suunnittelussa huomioon.

Roolipeli, johon korttipeli perustuu, sijoittuu pronssikautiseen fantasiamaailmaan. Sen keskeisenä elementtinä on vanhempi sivilisaatio, joka tuhoutui magian kadotessa maailmasta. Tämä vanhempi sivilisaatio, *Kalthanit*, perustui magian käyttöön ja teknologisesti se oli myöhempiä aikoja kehittymättömämpi, joskin magialla korvattiin ja ylitettiin monta myöhempää teknologista innovaatiota (Northern Realms 2011). Inspiraatiota sekä Bliaron -roolipeliin että Bliaron: Masters of Magic -korttipeliin on haettu pronssikautisesta kuvastosta, että vanhemmista luolamaalauksista (ks. kuvio 30, 31 ja 32). Näiden pohjalta tein tyylitutkielmia ja hain muotokieltä joka viestisi korttipelin teemaa ja maailmaa, mutta olisi samalla selkeä ja välittäisi tarvittavat funktiot tehokkaasti (ks. liite 6).



Kuvio 30. Luolamaalauksista kasattu tyylireferenssi.



Kuvio 31. Pronssikauden taiteesta kasattu tyylireferenssi.

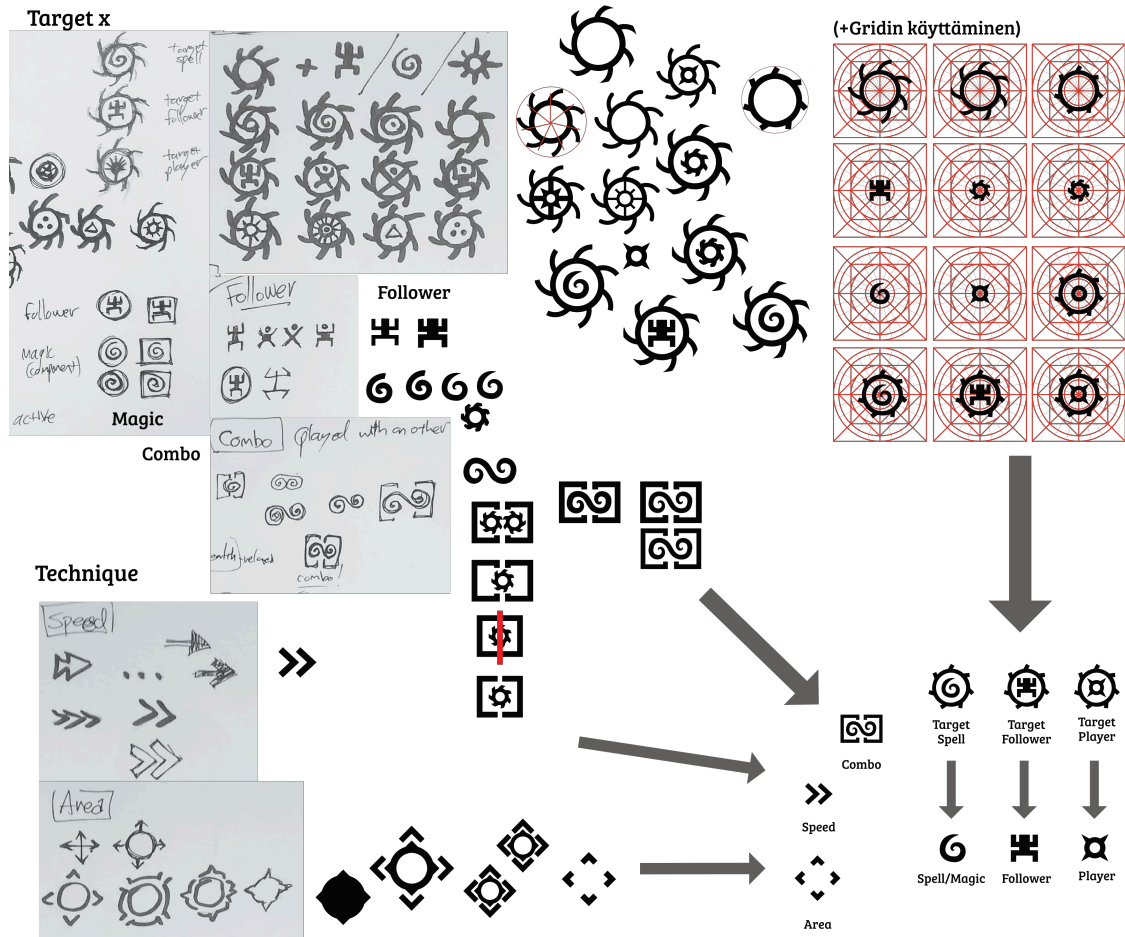


Kuvio 32. Bliaron-roolipelikirjan kansi ja kuvitusta (Northern Realms 2011). Inspiraatiota on haettu sekä luolamaalauksista että pronssikautisesta taiteesta.

Vaikka tyylin valinnan jälkeen olisikin johdonmukaisesti päätettävä käytettävät graafiset elementit ja muodot, päätettävä ikonisettia rajoittavat ja määrittävät säännöt ja luotava gridi, jonka avulla kaikki setin ikonit rakennetaan, päädyin kuitenkin sahaamaan edestakaisin tyylin ja ikonien välillä. Luonnosteluvaiheessa hyvältä näyttänyt kuvio ei erottunut

pienessä koossa, alkuperäiset reunaehdot ja gridi rajoittivat liikaa mitä pystyin kuvaamaan tai funktioille ei löytynyt toimivia yhteyksiä. Käytin ikonien piirtämiseen Affinity Designeria ja siirryin työskentelemään sillä mahdollisesti liian aikaisin. Kuvio 33 havainnollistaa tätä prosessia. Lisäksi liitteeseen 7 on koottuna työvaiheitani.

Prosessi luonnoksesta ikoneiksi:



Kuvio 33. Prosessi luonnoksesta ikoneiksi.

Käytettäviksi elementeiksi valikoitui tämän prosessin kuluessa tasapaksut tylppäpäättyiset viivat. Tätä sääntöä tosin rikkovat magiaa kuvaava spiraali, joka on orgaanisempi ja spiraalin päät suippenevat terävästi. Päädyin tähän koska halusin kontrastia ikonisetin sisään ja pelin keskiössä oleva magia sopii hyvin muotoa ja määritteitä rikkovaksi poikkeukseksi muiden suorakulmaisten ja geometrinen muotojen keskelle. 'Kohteita' varten yhdistäväksi tekijäksi tuli eräänlainen kehä, joka symboloi sekä magiaa (ja sen seitsemää muotoa) että mahdollistaa muiden elementtien sijoittamisen sen sisään; magian kohteiksi (ks. kuvio 34).

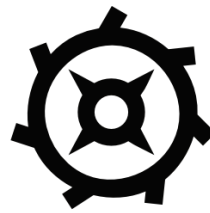
Target x



Target
Spell



Target
Follower



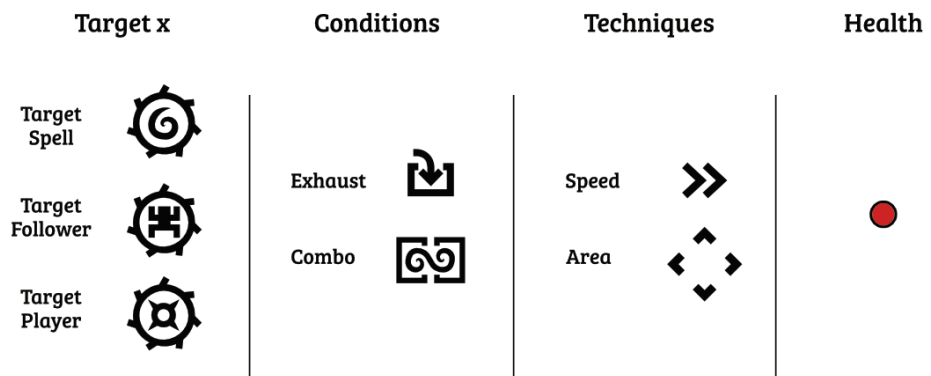
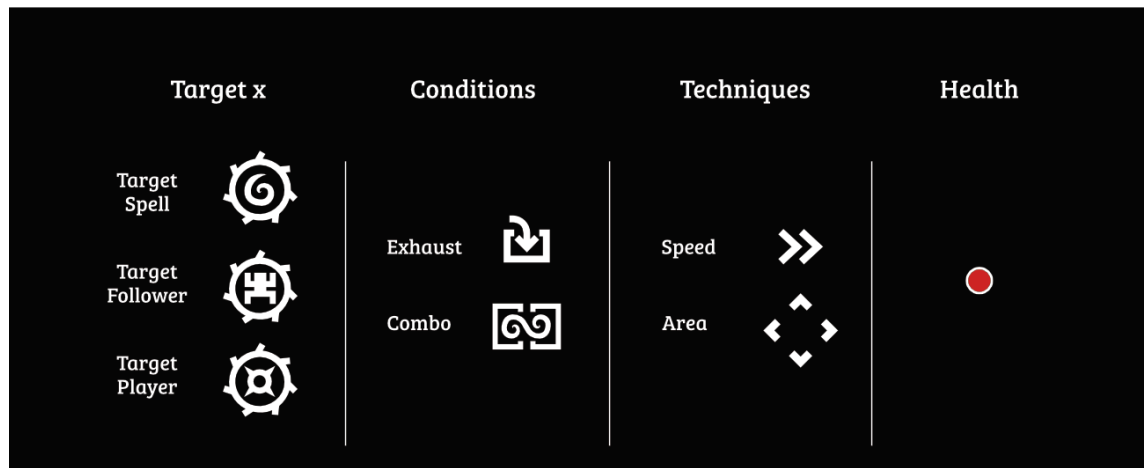
Target
Player

Kuvio 34. Ikonit, jotka kuvaavat taian mahdollisia kohteita: toinen taika, ”seuraaja” tai pelaaja. Kehän sisällä olevia ikoneja voidaan käyttää myös sellaisenaan.

5.3 Luonnostelu ja puhtaaksi piirtäminen

Tämä vaihe sulautui yhteen tyylin valinnan kanssa ja muodostui iteratiiviseksi prosessiksi, jossa palasin aina tarkastelemaan tyyliuunnoksiani, niiden taustalla olleita kuvia ja sitten takaisin muokkaamaan ideoita Affinity Designerilla. Luonnostellessani ikoneita yritin luoda ikonisetille yhteiset säännöt miten erilaisia ”metafunktioita”, kuten jonkin hylkääminen/tuhoaminen tai lisääminen/parantaminen, esitettäisiin. Hyödyntämällä konventioita kuten ruksi (x), plus (+) ja miinus (-), sekä nuolia indikoimaan suuntaa, ajattelin että ikoneista saisi ”intuitiivisempia” ja ne tarvitsisivat vähemmän selittämistä. Muutama vapaamuotoinen kyselytesti osoitti, etteivät ne ainakaan suoraan ratkaise ongelmia.

Kuviossa 35 on esitetty ikonisetin tämänhetkinen tilanne. En ole tyytyväinen vielä kaikkiin yhteyksiin, piktogrammeihin tai niiden yhtenäisyyteen, mutta ikonit on ainakin rajattu lähemmäksi sitä mitä korttipeli oikeasti tarvitsee ja tyylikin alkaa olla kohdillaan. Hieman hiomista ja testausta niin osaset varmaan asettuvat kohdalleen.



Kuvio 35. Korttipelin ikonien tila tämän tutkielman viimeistelyvaiheessa.

6 Yhteenveto

Lähdin tekemään tätä tutkielmaa yhtenä tarkoitukseni saada tehtyä korttipeliin valmis ikonisetti. Vaikka tämä tavoite ei tässä vaiheessa olekaan toteutunut, olen oppinut paljon sekä tutustumalla ikonisuunnittelun teoriaan, että erityisesti tutkimalla ja analysoimalla muiden pelin ratkaisuja ikonien kanssa. Lauta- tai korttipelin ikoneita suunniteltaessa on hyvä pohtia tarkkaan, onko ikoni välttämätön vai voisiko funktion ilmaista avainsanalla. Tuoko ikonin käyttäminen riittävää hyötyä ja voidaanko se toteuttaa niin yksiselitteisesti, että teksti ei sitä paremmin välitä? Toisaalta ikoneja voi hyvin käyttää muodostamaan kategorioita, jotka pelaajan pitää vain osata erottaa toisistaan. Tällöin väreillä ja geometrisilla perusmuodoilla päästään pitkälle.

Esitin tässä tutkielmassa yhden, hyvin tapauskohtaisen, tavan lähestyä ikonien valintaa ja vaikka siitä olikin hyötyä, voi olla että ikonisetti rajautuu vielä uudestaan pelitestauksen kuluessa. Jokainen projekti on erilainen ja vaatii erilaisen analyysin, mutta mekaniikan ja keskeisten funktioiden erottelu suunnitteludokumentista kannattaa varmasti aina.

En osaa sanoa varmaksi oliko käyttämäni luonnos > piirros > testaus -sykli kovin tehokas tai olisiko pidempi ja huoleellisempi luonnosteluvaihe säästänyt turhalta työltä, mutta jokaisella kierroksella ikonit paranivat vähän ja liikahivat oikeaan suuntaan. Hyvänä puolena tällaisessa prosessissa on kuitenkin se että suoranaiset virheet ikonien valinnassa huomataan aikaisemmin, ennen kun niihin on käytetty valtavasti työtunteja.

Lähteet

Abdullah, Rayan; Hübner, Roger (2006). Pictograms, Icons & Signs - A guide to information Graphics. Thames & Hudson, New York.

Ambrose, Gavin; Harris Paul (2005). Basic Design 04 - Image. AVA Publishing SA, Sveitsi.

Davidson, Gael (2019). Pictograms, Ideograms, Icons & Logos <<http://www.wearemsd.com/blog/pictograms-ideograms-icons-logos>> (luettu 22.01.2019)

Formulate Information Design (2010) Perception and the design of forms -Part 1: Shape. <<https://www.formulate.com.au/blog/perception-1-shape/>> (luettu 29.01.2019)

Galaburda, Justas (2018). Icon Design Guide. Iconutopia. <<http://iconutopia.com/files/Icon-Design-Guide-by-IconUtopia.pdf>> (luettu 21.01.2019)

Gamepedia (2019). Phyrexian mana. <https://mtg.gamepedia.com/Phyrexian_mana> (luettu 25.04.2019)

Harley, Aurora (2014). Icon Usability. Nielsen Norman Group. <<https://www.nngroup.com/articles/icon-usability/>> (luettu 24.05.2019)

João, Inês (2016). I set out to create pixel perfect icons. Here's what I discovered along the way. <<https://blog.ginetta.net/i-set-out-to-create-pixel-perfect-icons-heres-what-i-discovered-along-the-way-4e46378932df>> (luettu 28.01.2019)

MacDougall, Siné; Isherwood, Sarah (2009). What's in a name? The role of graphics, functions, and their interrelationships in icon identification. The Psychonomic Society, USA.

McInnes, Kate (2011). Rockstar Icon Designer. Rockable press / Envato.

Merriam-Webster (2019a). Pictograph <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/pictograph>> (luettu 22.01.2019)

Merriam-Webster (2019b). Icon <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/icon>> (luettu 22.01.2019)

Mollerup, Per (1998). Marks of Excellence -The history and taxonomy of trademarks. Phaidon Press Limited, London.

Northern Realms (2011). Bliaron - Kalthanien perintö. <https://frozen.northern-realms.net/Bliaron/bliaron_150dpi_kirjamerkattu.pdf> Northern Realms, Tampere.

Pernice, Kara (2017). Bad Icons: How to Identify and Improve Them. Nielsen Norman Group. <<https://www.nngroup.com/articles/bad-icons/>> (luettu 25.05.2019)

Thomas, Gregory (2000). How to Design Logos, Symbols & Icons. How Design Books, Ohio.

Ux movement (2011). 9 Guidelines for Clear and Intuitive Icons <<https://uxmovement.com/buttons/9-guidelines-for-clear-and-intuitive-icons/>> (luettu 21.01.2019)

Ux movement (2019). Solid Vs. Outline Icons: Which Are Faster to Recognize? <<https://uxmovement.com/mobile/solid-vs-outline-icons-which-are-faster-to-recognize/>> (luettu 25.04.2019).

Wikipedia (2019a). Semiotiikka. <<https://fi.wikipedia.org/wiki/Semiotiikka>> (luettu 23.01.2019)

Wikipedia (2019b). Semantiikka. <<https://fi.wikipedia.org/wiki/Semantiikka>> (luettu 23.01.2019)

Wikipedia (2019c). Gender Symbol. <https://en.wikipedia.org/wiki/Gender_symbol> (luettu 23.01.2019)

Wikipedia (2019d). Gestalt Psychology. <https://en.wikipedia.org/wiki/Gestalt_psychology> (luettu 29.01.2019)

Wizards of the Coast (2007). Future sight's card type symbols. <<https://magic.wizards.com/en/articles/archive/future-sight%E2%80%99s-card-type-symbols-2007-12-26>> (luettu 25.04.2019)

Kuvat

Kuvio 1.

Daniel Case (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Multilingual_sign_for_eye_clinic_in_Yellowknife,_NT.jpg), „Multilingual sign for eye clinic in Yellowknife, NT“, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode>

Kuvio 2.

Google <www.google.com/>

Kuvio 3.

Kuvakaappaus Adobe Acrobat Pro DC:n (versio 2018.011.20040) navigointipalkista. Kuvakaappaus otettu 23.01.2019.

Kuvio 4.

Kuvakaappaus Microsoft Edge selaimen (versio 42.17134.1.0.) ja Google Chrome selaimen (versio 71.0.3578.98) navigointipalkista. Kuvakaappaus otettu 23.01.2019.

Kuvio 5.

Wikimedia commons.

- 1) <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Toilets_unisex.svg>
- 2) <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gender_symbols_side_by_side_solid.svg>
- 3) <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Transgender_syml.png>

Kuvio 6.

Wikimedia commons

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Exit_Sign_Above_Australian_Door.jpg>

Kuvio 7.

Noun Project.

Tekijät järjestyksessä:

- 1) George Cresnar, <<https://thenounproject.com/term/thought/180709/#>>
- 2) Nociconist, <<https://thenounproject.com/term/thought/2025872/>>
- 3) Nook Fulloption, <<https://thenounproject.com/term/thought/1664945/>>
- 4) kitzsingmaniiz, <<https://thenounproject.com/term/thought/2086603/>>
- 5) Llisole, <<https://thenounproject.com/term/thought/1016646/>>
- 6) Emma Mitchell. <<https://thenounproject.com/term/thought/1484114/>> (24.01.2019)

Kuvio 8.

newDesignfile.com <http://www.newdesignfile.com/post_steampunk-desktop-icons-windows-7_294584/> (25.04.2019)

Kuvio 9.

Kuvio 10.

Kuvio 11-14.

Arkham Horror wiki. <http://www.arkhamhorrorwiki.com/Dimensional_symbol>

Kuvio 15.

CMON Global Limited & Spaghetti Western Games: The Grizzled. (itse kuvattu)

Kuvio 16.

Iello USA LLC: Mountains of Madness (itse kuvattu)

Kuvio 17-18, 22.

Black Chantry Productions / White Wolf Publishing AB: Vampire: the Eternal Struggle (itse kuvattu)

Kuvio 19-21, 23.

Wizards of the Coast/Magic: the Gathering.

<http://media.wizards.com/2016/images/daily/BB20161201_Wheel.png> (+itse kuvattu)

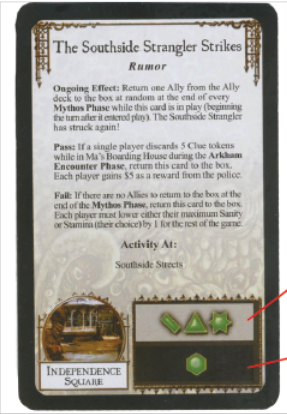
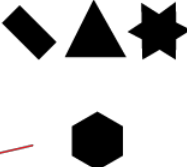
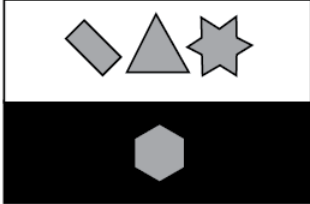





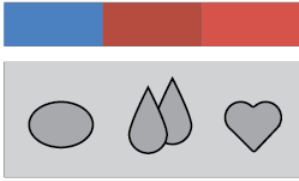







Kuvio 24-35.

Omia kuvia.

Arkham Horror

Arkham Horror -lautapelissä käytettyjen ikonien erittelyä ja analyysiä.

[Arkham Horror, 2005]

Pelimerkit	Muodot	Hahmot & värit
<p>1. </p>		
<p>2. </p>		
<p>3. </p>		
<p>4. </p> <p>5. </p>		
<p>6. </p>		

[Arkham Horror, 2005]

1.  **Sanity**, pelaajan (hahmon) resurssi.

2.  **Stamina**, pelaajan (hahmon) resurssi.

3.  **Toughness**, pelaajan kohtaamien hirviöiden "kestävyys". Määrittää vastuksen vaikeustason.

4.  **Clue Token**, pelaajan keräämä resurssi joka on keskeinen pelin voittamisen kannalta.

The Grizzled

Grizzled -pelin ikonien hahmottuminen ja värien merkitys.

[The Grizzled, 2015]

	Pelimerkit	Muodot	Hahmottuminen
1.			
2.			
3.			

[The Grizzled, 2015]

Erottuvuus väreillä.

Eri sääolot (uhat) erottuvat pääasiassa väreillä.



Mountains of Madness

Mountains of Madness -lautapeli hyödyntää ikonien tulkintaa ja sen hankaloittamista osana pelimekaniikkaa.

[Mountains of Madness, 2017]

5.



Viimeinen taso.

Sekä ikonien värit että niihin liittyvät tekstit hämäävät katsojaa. Sama ikoni voi toistua useamman kerran eri värisenä tai kaikki voivat olla saman värisiä.

4.



Neljäs taso.

Ikonien värit puuttuvat. Muodot ovat vääristyneitä, epätarkkoja tai hankalasti erottuvia. Lisäksi ikoneita on käännetty suhteessa toisiinsa ja kortin lukusuuntaan ja ne voivat leikkaantua osittain. Myös koko kortin asettelu poikkeaa aikaisemmista.

3.



Kolmas taso.

Ikonien värejä on vaihdettu keskenään.

2.



Toinen taso.

Ikonien värejä on muutettu harmaaksi.

1.



Ensimmäinen taso.

Ikoneissa on kaikki "oikein".



Ikoneit "oikein" (lähtötaso) esitettynä.

Toisistaan poikkeava muoto ja väri, sekä muutamia hahmottamista helpottavia yksityiskohtia.

Vampire: the Eternal Struggle

Vampire: The Eternal Struggle -korttipelin ikonien esittelyä ja analysointia.

[Vampire, The Eternal Struggle, 1994]

	Pelimerkit	Muodot	Hahmot
1.	 <p>Armor of Vitality</p> <p>Prevent 3 damage. As above, and if any of the damage was from the opposing minion's melee weapon, that weapon is destroyed. DRAFT: L1 AS & above.</p>		
2.	 <p>Loss</p> <p>Burn an equipment or location on a minion controlled by your predator or prey. Bleed at +2 bleed. DRAFT: L1 AS & above.</p>		
3.	 <p>Djahhah, The Bronze Bow</p> <p>Sabbat, Black Hand, Seraph: (The blood curse does not affect Djahhah.)</p>		
4.	 <p>Kpist m/45</p> <p>Weapon. Gun. 1R damage each strike, with an optional maneuver: When bearer strikes with this gun, he or she gets an optional additional strike this round, only usable to strike with this gun. DRAFT: As above, but this weapon costs 1 less pool.</p>		

Magic: The Gathering

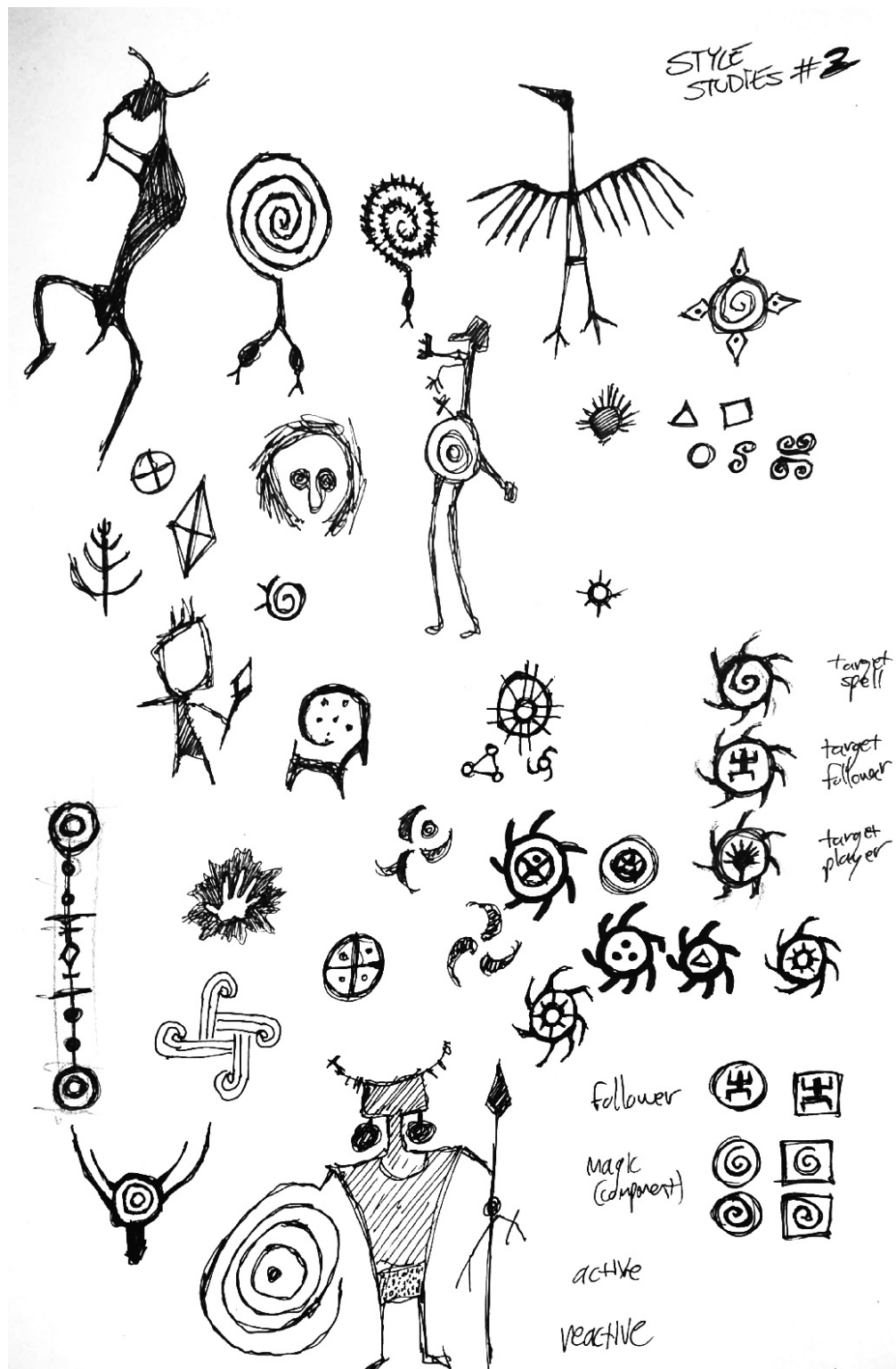
Magic: The Gathering -korttipelin ikoneja, hahmottumista, toistuvuutta ja värejä.

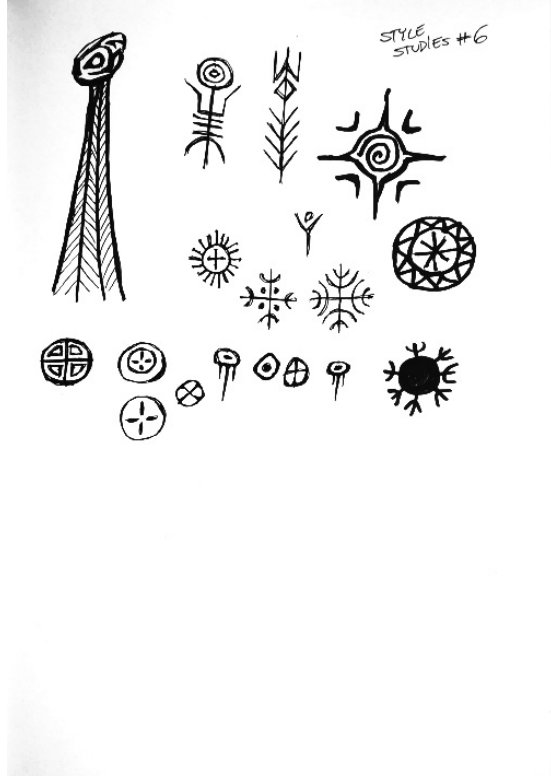
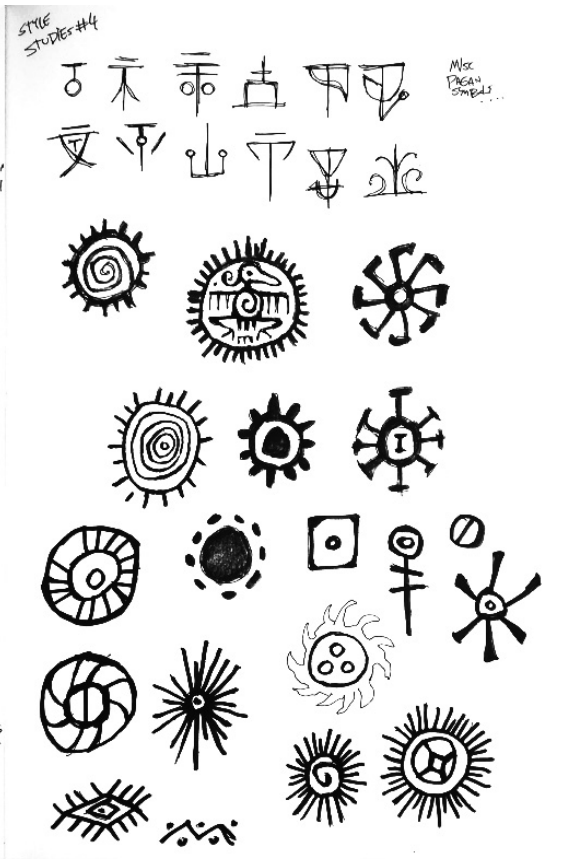
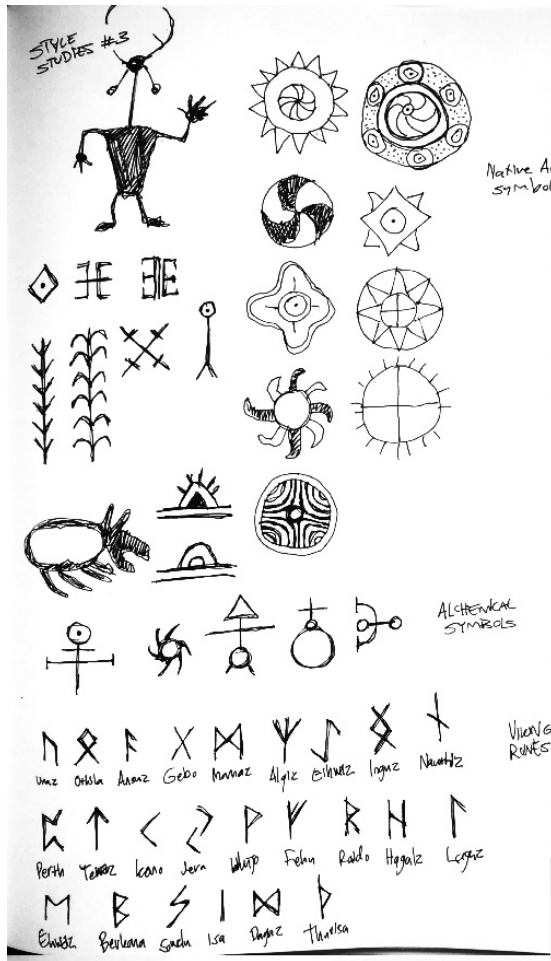
[Magic: The Gathering, 1993]

	Pelimerkit	Muodot	Värit
1.		 	
2.		 	
3.		 	
4.		 	

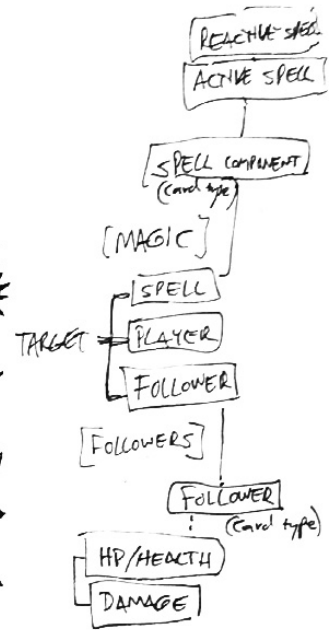
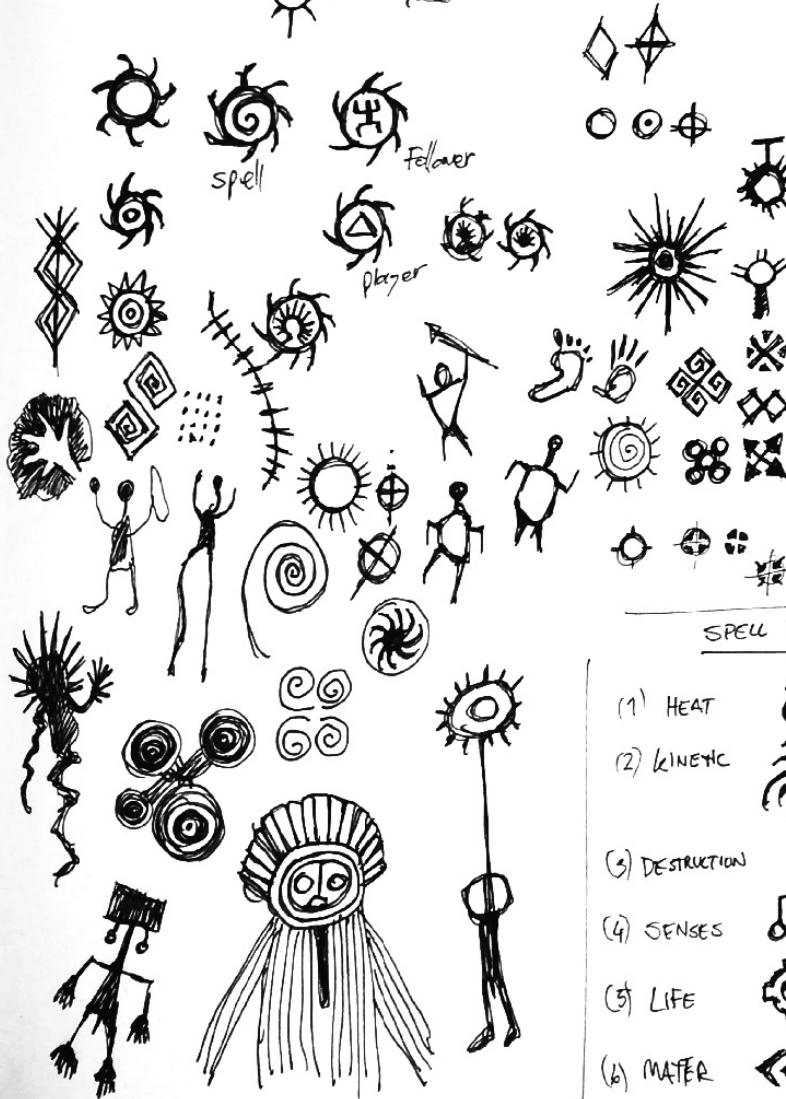
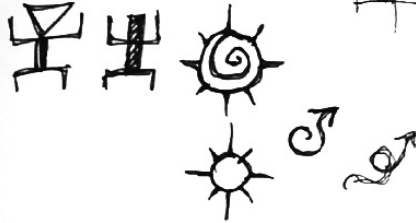
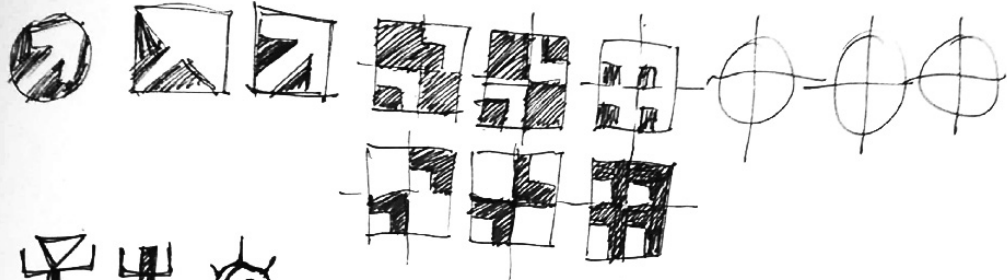
Luonnostelua & tyylitutkielmia

"Primitiivisen taiteen", luolamaalausten ja petroglyfien, eli kivikaiverrusten, pohjalta luonnosteltuja tutkielmia joilla hain korttipelin ikonisetille sopivaa tyyliä. Viimeisimmillä sivulla hahmottelen ja ryhmittelen jo varsinaisia ikoneja.












BJARON CG
Icon Designs



SPELL 'SYMBOLS':

- (1) HEAT  (7) THOUGHT 
- (2) KINETIC 
- (3) DESTRUCTION 
- (4) SENSES 
- (5) LIFE 
- (6) MATTER  

Icons Blaron CG

TARGETS

spell

follower

player

Card-types

Follower

Spell-component

technique

Health (resource) $= \text{resource} - \text{Damage (effect on resource)}$

Exhaust

Block

Speed

Area

Combo (played with another Card)

Card-related

exhaust

discard

draw

retrieve

Health-related








damage

heal

leech

Bliaron: Masters of Magic -korttipelin prototyypikortteja

Ensimmäisistä, junassa standardin 52-kortin korttipakan päälle teipatuista, korteista tämänhetkisiin versioihin. Ensimmäiset säännöt mahtuivat n. A5 kokoiselle lapulle. Sittemmin osa on siirretty suoraan kortteihin, osa yhdelle kaksipuoleiselle A4-arkille.

	$\square \times 1$	$\square \times 2$	$\square \times 3$	PELIN KULKU:
TOHO 	+1 vah.	+2 vah. / TALKUSUOJA	+4 vah.	① NOSTA KORTIN
ELÄMÄ 	paranna 1pt	paranna 3pt	paranna 5pt	② UNTAP
LÄMPÖ 	+1 vah. / X+2 vah.	+2 vah. / X+4 vah.	+3 vah. / X+5 vah.	③ KÄYTÄ APUREIDEN KYYKÄJÄ
MATERIA 	X+1 vah. / -1 vah. / sido tai vapautta(1)	X+2 vah. / -3 vah. / sido tai vapautta(2)	X+3 vah. / -5 vah. / sido tai vapautta(3)	④ (A) Pelaa Talka (tai) (B) Muuta ETÄISYTTÄ 1 (tai) (C) Aseta APURI (tai) (D) MEDITOI (NOSTA 1 KORTIN)
AJATUS 	DISCARD 1 (talka tai kassi) Nosta 2	DISCARD 2 (talka tai kassi) Nosta 4	DISCARD ALL (talka tai kassi) Nosta 6	
AISTIT 	katsa vastustajan läksi X+1 vah.	Menettää vuoron X+2 vah.	Menettää vuoron ja +2 vah. X+3 vah.	
LIIKE 	+1 vah. / X+2 vah.	+2 vah. ja ETÄISYYS 1 / TUPLAVAHINKO!!	+4 vah. ja ETÄISYYS 1 / TRIPLAVAHINKO!!!	

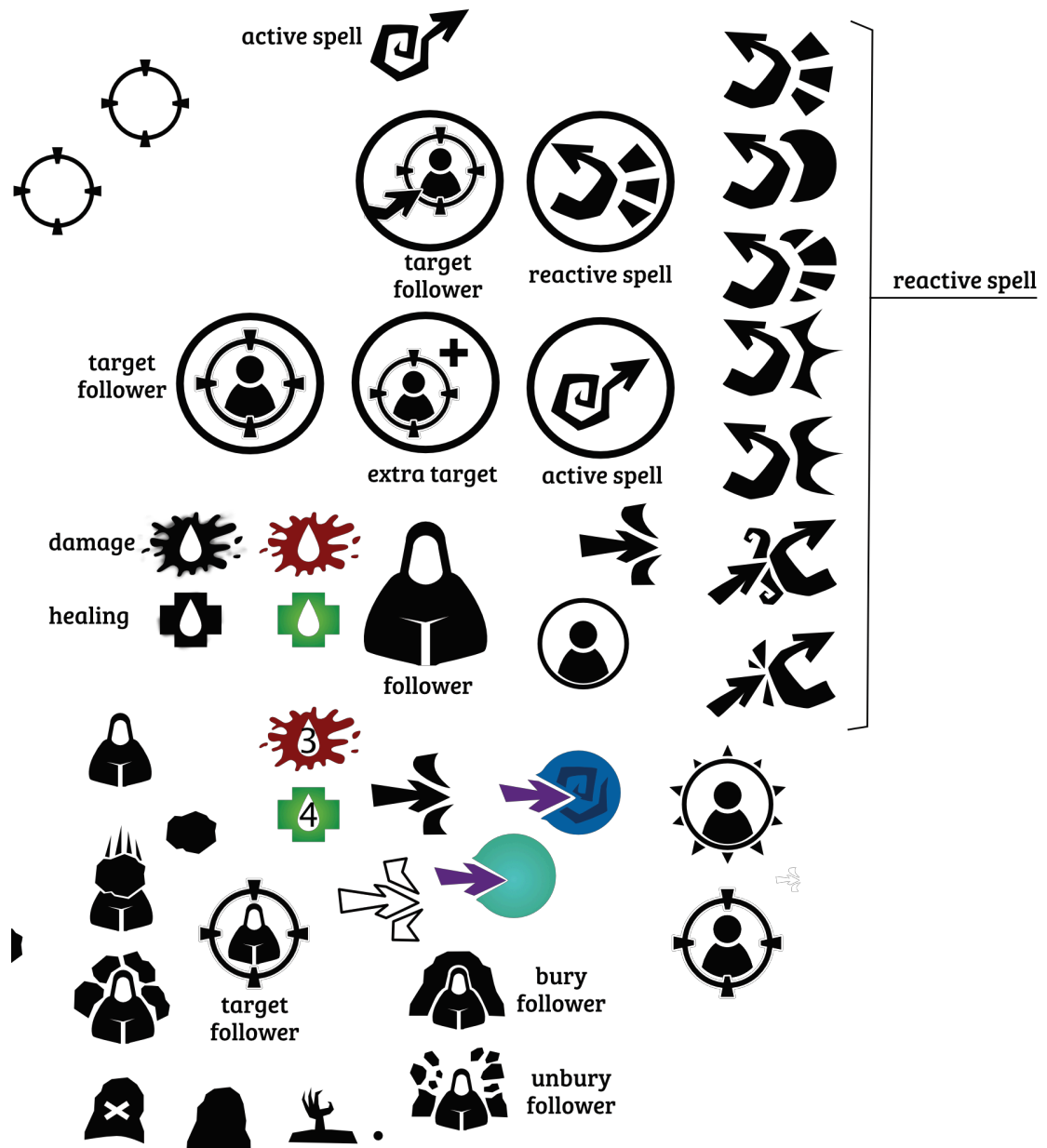
APURIT:
Vain kaksi eri sähettä voi kerrallaan olla yhden magian apureina. (max 4 apurea).
Mustakädet ja itsenäiset erillään ja ei sähien kanssa.



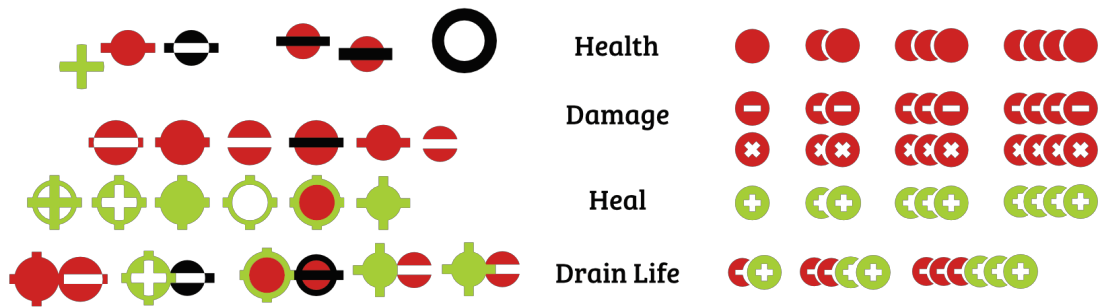
Työvaiheita Affinity Designerissa

Tein lopulta enemmän luonnoksia ja kokeiluja ohjelmistossa kuin paperilla. Hankala sanoa olisiko pidempi luonnostelu paperilla nopeuttanut prosessia vai olisiko vaihe vektorigrafiikkaohjelmistossa silti ollut yhtä pitkä.

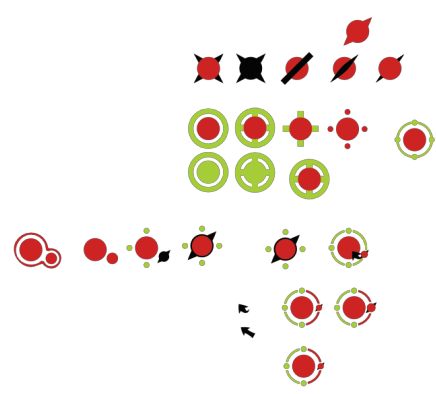
Nämä ensimmäiset luonnokset tein ennen ikonisetin kunnollista rajausta.



Hahmojen kestopisteisiin (HP/Health) ja siitä liittyvien funktioiden (Damage, Heal ja Drain Life) testailuja.



Health	●	●●	●●●	●●●●
Damage	—	—	—	—
Heal	+	+	+	+
Drain Life	+	+	+	+



Health	●	●●	●●●	●●●●
Damage	1	2	3	4
Heal	1	2	3	4
Drain Life	1	2	3	4
+				
Health	●	●●	●●●	●●●●
Damage	-1	-1		
Heal	+1			
Drain Life	1			

Ikonien testausta mustalla taustalla ja suhteessa toisiinsa.

