



KUN VAIN KAUNIIT KUVAT EIVÄT RIITÄ

Käytettävyydestä ja visuaalisesta suunnittelusta
lautapeleissä

Nelli Telkkinen

Opinnäytetyö
Huhtikuu 2011
Viestinnän koulutusohjelma
Visuaalinen suunnittelu

OPINNÄYTTEEN TIIVISTELMÄ

Nelli Telkkinen

Kun vain kauniit kuvat eivät riitä – Käytettävyydestä ja visuaalisesta suunnittelusta lautapeleissä

Huhtikuu 2011

43 sivua + liitteet

Tampereen ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma

Visuaalinen suunnittelu

Lopputyön muoto: projektimuotoinen

Lopputyön ohjaaja: Ari Närhi

Avainsanat: lautapeli, käytettävyys, visuaalinen suunnittelu

Käytettävyydestä ja lautapeleistä yhdessä kuulee puhuttavan harvemmin kuin käytettävyydestä ja web-suunnittelusta. Käytännössä lautapeli-suunnittelu nojautuu yhtä lailla käytettävyyden perusosiin ja visuaalisen suunnittelun peruselementteihin molempien tukiessa toisiaan.

Tässä työssä käytiin läpi lyhyesti perusteita sekä käytettävyydestä että visuaalisesta suunnittelusta. Lisäksi verrattiin kahta lautapeliä teorioiden pohjalta. Loppuosa käsitteli projektiosuuden, lautapelin nimeltä Steampo, käytännön toteutusta soveltaen teorioita ja tekemällä käytettävyys-testauksia.

Pelistä valmistui prototyyppi syksyllä 2010 Ville Kankaisen ja Petteri Aartolahden opinnäytetyönä, johon tämä opinnäytetyö on jatkoa visuaalisen suunnittelun ja käytettävyyden tutkimisen kautta.

THESIS SUMMARY

Nelli Telkkinen

When nice pics are not enough – usability and visual design in board games

April 2011

43 pages + appendices

TAMK University of Applied Sciences

Media Programme

Area of specialisation: Visual Design

Type of Final Project: Project

Thesis supervisor: Ari Närhi

Keywords: board game, usability, visual design

Abstract:

It is heard more often about usability in web design than in board games. In reality, board game design relies as much to the principles of usability and visual design and they both support each other.

This thesis focused shortly on the basic elements of usability and visual design. Two board games are being compared with these theories in mind. The rest of the thesis is about project called Steampo. In that part it is told more about implementation of Steampo and its usability testing.

There was a prototype of Steampo in fall 2010 as a thesis by Ville Kankainen and Petteri Aartolahti. This thesis is continuation to theirs but with the view of visual design and usability.

Sisällys

1	Johdanto.....	6
2	Käytettävyyden peruseriaatteita	7
2.1	Mitä on käytettävyys?.....	7
2.2	Käytettävyyden muutamia peruslakeja.....	8
2.2.1	Nielsen ja heuristinen lista	8
2.2.2	Lund ja käytettävyyden maksimi.....	9
3	Visuaalisen suunnittelun peruseriaatteita	12
3.1	Hyvä visuaalinen suunnittelu.....	12
3.2	Hahmolaeista	12
3.3	Väreistä.....	16
3.4	Symboleista	18
3.5	Typografiasta	18
4	Lautapeliien käytettävyysarviointi	20
4.1	Thurn und Taxis	20
4.1.1	Visuaalisuus	20
4.1.2	Käytettävyys	22
4.2	Caylus	22
4.2.1	Visuaalisuus	23
4.2.2	Käytettävyys	24
4.3	Pelit vertailussa	24
5	Kun vasta käytäntö kertoo miten, miten asiat ovat .	27
5.1	Steampon taustaa	27
5.2	Visuaaliset karkit ja pakkopullat	28
5.3	Ongelmia ja ratkaisuja.....	28
5.3.1	Palalaatat	28
5.3.2	Pelilauta	29
5.3.3	Osakortit ja selkämukset.....	31
5.3.4	Kourut ja liikuttamisen intuitiivisuus	34
5.3.5	Manuaali	34
5.3.6	Logosta	35

5.3.7	<i>Yhtenäisyys</i>	35
5.4	Testauksien jälkeen	36
6	Lopuksi	38
6.1	Johtopäätöksiä teorioista	38
6.2	Arvioidut tavoitteet ja todellisuus	39
6.3	Steampon tulevaisuus	39
	Lähteet	41
	Liitteet	43

1 Johdanto

Board game: *A game of strategy, such as chess or backgammon, played by moving pieces on a board and sometimes involving dice.*
– *The Free Dictionary*

Lautapelit ovat hyvää ajanviihdettä monille. Niitä löytyy jokaiseen makuun ja monen-tasoiselle ja -ikäiselle pelaajalle, lapsesta nojatuolistrategiini ja vanhukseen. Peleillä ei tarvitse olla muuta yhteistä kuin että ne ovat hauskoja ja viihdyttäviä. Lisäksi niiden tulisi olla miellyttävän näköisiä ja helppo käyttää.

Käytettävyydestä puhutaan paljon, varsinkin visuaalisen suunnittelun kursseilla ja tunneilla, ja se liitetään yleensä www-sivuihin tai tietokoneohjelmiin. Käytettävyyttä sovelletaan yleisesti myös videopeleissä. Tarkoitukseni ei ole tehdä uutta opinnäytettä digitaaliseen maailmaan sijoittuvasta käytettävyydestä, vaan soveltaa teorioita toisen-laiseen materiaaliin ja ympäristöön.

Tämän työn aiheena on lautapelien visuaalisen ilmeen ja käytettävyyden suunnittelu. Tässä kirjoitelmassa käyn läpi hyvin lyhyesti sekä käytettävyyden että visuaalisen suunnittelun keskeisimpiä alueita. Nämä aihealueet ovat oleellisia lähtiessäni suunnittelemaan varsinaista opinnäytetyötäni, Steampo -nimisen lautapeliprototyypin visuaalista ilmettä ja käytettävyyttä, joka on tämän työn toinen puoli. Steampon pelimekaniikan ovat suunnitelleet opinnäytteenään Petteri Aartolahti ja Ville Kankainen.

Vaikka kirjoitelmassa käydään läpi käytettävyyden ja visuaalisen suunnittelun perusperiaatteita, pääpaino pidetään kuitenkin suurimmaksi osaksi lautapeleihin sovellettavana. Kirjoituksessa olevat teoriat esiintyvät muokattuina, eivät alkuperäisessä muodossaan.

2 Käytettävyyden peruseriaatteita

Usability is the art and science of designing systems or products that are effective, efficient, engaging, error tolerant and easy to learn.
– Web Design Glossary

2.1 Mitä on käytettävyys?

Käytettävyydellä (engl. usability) tarkoitetaan yleensä kuinka tehokkaasti jonkin järjestelmän (kuten WWW-palvelun) toimintoja voidaan käyttää haluttuun tarkoitukseen.-- Toiminnot määräävät järjestelmän teoreettisen hyödyn, kun taas käytettävyys kertoo, kuinka tehokasta on näiden toimintojen käyttö. (Laine 2004, Hahmolait käytettävydessä.)

Käytettävyyttä on tästä huolimatta vaikea kuvata yksiselitteisesti. Käytettävyys riippuu paljolti myös tuotteesta, oli se sitten Internet-sivu, lautapeli tai vesihana. Jokaisessa tuotteessa on yleensä kuitenkin loppukäyttäjä, joka on eri kuin tuotteen suunnittelija. Loppukäyttäjä on myös ihminen, joka ei lue suunnittelijan ajatuksia tai käytä telepatiaa tuotetta käyttäessään. Siksi suunnittelijan tulee suunnitella tarkasti ja johdonmukaisesti, jotta käyttäjän olisi helppo ja nopea oppia tuotteen käyttö. Suotavaa olisi myös, että käyttäjä muistaisi sen vielä seuraavallakin kerralla. Voidaan kuvitella millaista olisi, jos vesihanaa käytettäessä pitäisi turvautua joka kerta ohjekirjaan saadakseen kuumaa vettä.

Käytettävyiden soveltaminen on haasteellista. Olen itsekin huomannut, että sivusto tai tuote on käytettävä, jos käyttäessäsi tuotetta et kiinnitä huomiota väreihin, muotoihin tai ala miettiä, "miksi tämä on tässä?". Tämä voi tietysti olla turhauttavaa suunnittelijalle, joka käytti monta tuntia ikonin suunnitteluun ja käyttäjä ei lopulta edes "huomaa" sitä. Tosiasiassa suunnittelija on enemmän kuin onnistunut tässä tapauksessa.

Kaikki käytettävyysteorian osa-alueet eivät koske sellaisenaan lautapelejä. Näin ollen olen seuraavissa kappaleissa jättänyt tarkoituksella pois ne kohdat teorioista, jotka eivät

millään tavalla koske lautapelejä (kuten mm. virheilmoitukset ja järjestelmän palautteen antaminen käyttäjälle) tai ovat muuten irrelevantteja lautapeleihin sovellettuna.

2.2 Käytettävyyden muutamia peruslakeja

2.2.1 Nielsen ja heuristinen lista

Käytettävyytutkija Jacob Nielsen on vuosien tutkimusten aikana päätenyt kymmeneen käytettävyyssperiaatteeseen, joista tähän otan pelkästään viisi kappaletta. Kyseinen lista löytyy päivitettyä myös Nielsenin omilta kotisivuilta.

Nielsenin heuristista listaa lyhennettynä ja asiayhteyteen mukautettuna:

Johdonmukaisuus

”Noudata olemassa olevia standardeja ja käytä yhtenäisiä merkintätapoja läpi koko sovelluksen.”

Ei kannata keksiä pyörää uudestaan. Tämä pätee verkkokauppojen ostoskori-ikoniin tai lautapeli-ikonin 'rahaa' merkitsevään symboliin. Jos jotain on paljon jo käytetty muualla, turha tehdä sitä enää uudestaan. Tämä myös pätee pelissä käytettävään symboliikkaan.

Tunnistettavuus ennen muistamista

”Vältä kuormittamasta käyttäjän muistia turhaan.”

Riippuen lautapelistä ja sen monimutkaisuudesta, pelaajalla saattaa olla kierroksen aikana muistettavana tusina erilaista tapaa jatkaa peliä. Sujuvan pelaamisen kannalta ei ole mielekästä, että pelaaja käyttää aikaa esimerkiksi ikonin tunnistamiseen: ”onko tämä lehmä? Vai sittenkin kana?” Varsinkin, jos niillä oikeasti on pelistrategian kannalta merkitystä. Asioiden pitää olla selkeitä ensisilmäyksellä.

Käytön joustavuus ja tehokkuus

”Tarjoa oikoteitä sekä mahdollisuus mukauttaa käyttöliittymä käyttäjän yksilöllisiin tarpeisiin.”

Käyttöliittymä, joka vastaa tässä tapauksessa pelilautaa, tulisi olla käytettävä joka

suunnalta. Jos kyseessä on kaksinpeli, laudasta ei tarvita kuin sen kaksi sivua, mutta jo kolmen pelaajan pelissä täytyy ottaa huomioon, että jokainen pelaaja näkee laudan eri kulmasta. Lauta ei saisi olla myöskään suosiollinen yhdelle pelaajalle, joka sattuu istumaan ”oikein päin” pelilautaan nähden. Pelilautaan saattaa myös oleellisena osana kuulua peliin liittyvää materiaalia, kuten korttipakkoja (niitäkin voi olla monta erilaista yhdessä pelissä) ja pelinappuloita. Suunnitellessa lautaa on hyvä miettiä, tuleeko laudan ulkopuolinen materiaali (jos sitä ei sijoiteta itse laudalle) tiettyihin, ennalta määritettyihin kohtiin, vai saavatko pelaajat pitää pelitarvikkeita missä tahansa pöydällä tai lattialla pelatessaan.

Yksinkertaisuus

”Näytä dialogeissa vain oleellinen informaatio.”

Pelilaudat ovat usein runsaasti kuvitettuja ja monivärisiä, joten se tärkeä informaatio, jonka pelaaja tarvitsee sujuvaan pelaamiseen tulisi olla selkeästi näkyvissä. Jos pelissä on pelilaattoja, jotka sisältävät paljon informaatiota, kannattaa pitää huoli, ettei kuvitus vie huomiota itse oleelliselta informaatiolta.

Opasteet ja dokumentaatio

”Tarjoa hyvät, käyttäjän näkökulmasta kirjoitetut opasteet ja dokumentaatio, joista tietoa on helppo etsiä.”

Ensisijaisesti tämä voisi tarkoittaa ohjekirjaa, mutta myös pelilautaan sijoitetut ohjeet kuuluvat tähän kategoriaan. Lautapeleistä muun muassa Thurn und Taxis ja Samurai käyttävät pelilaudassa yksinkertaistettuja ohjeita kierrosten kulkua varten. Ihanteellista on, kun ohjekirjan käyttö pelitilanteessa on minimi. On ihanne, jos ohjekirjaan ei tarvitse tukeutua lainkaan.

(Luettelon käännös Tampereen Teknillisen Yliopiston luentomonisteesta. Melakoski-Vistbacka 2003, 53-54.)

2.2.2 Lund ja käytettävyyden maksimi

Arnie Lund on haastatellut muita käytettävyydsasiantuntijoita ja päätenyt 34:ään kohtaan, joista osa on samanlaisia Nielsenin kanssa. Olen koonnut alle listasta

oleellisimmat ja jättänyt pois ne, jotka toistuvat Nielsenin teoriassa (tai itse Lundin omassa). Lista on vapaasti suomennettu.

Tiedä käyttäjäsi ja se, että et ole käyttäjä.

Jos ei suunnittele käyttöliittymää vain itselleen, tulee huomata, että käyttäjä ei tiedä miten suunnittelija ajattelee. Toisaalta tulee myös tietää jotain kohderyhmästä, jotta suunniteltu tuote voidaan kohdistaa heidän mieltymyksiinsä.

Mitä enemmän teet jotain, sitä helpompaa sen tulisi olla.

Selvitä, mikä on käyttöliittymän ja pelin perimmäinen tarkoitus. Jos tarkoituksena on siirtää nappuloita ruudukon mukaan eteenpäin, ruudukko ja säännöt on hyvä suunnitella niin, ettei pelaajan tarvitse käyttää perustoiminnan tekemiseen tai miettimiseen liikaa aikaa.

Pidä asiat selkeinä. Pidä ne organisoituna.

Organisointi luo selkeyttä ja helpottaa asioiden löytämistä.

Suunnittele tavallisille ihmisille ja oikealle maailmalle.

Tähän voidaan ajatella, että tietyt konventiot helpottavat käyttämistä. Tutut symbolit esimerkiksi helpottavat asioiden sisäistämistä. Mielikuvitusta pitää käyttää, mutta malli oikeasta maailmasta luo intuitiivisuutta ja käyttäjä voi keskittyä oleelliseen.

Väri on informaatiota.

Väri kertoo paljon jo pelkällä vilkaisulla. Värillä myös voidaan ohjata käyttäjää tekemään tai kieltää tekemästä asioita käyttöliittymässä.

Jos sitä ei tarvita, sitä ei tarvita.

Tähän kuuluu myös sanonta ”Kill your darlings”. Suunnittelija on saattanut tehdä paljon työtä, ylimääräistäkin, mutta kaikkea ei tarvitse lopullisessa tuotteessa käyttää. Alkupuolella tehdyt suunnitelmat voivat olla hyviä, mutta ne eivät välttämättä toimi enää lopullisessa versiossa. Jos peli toimii hyvin ilman alkupuolella keksittyä upeaa ideaa, siitä tulee olla valmis päästämään siitä irti. Idea voi kuitenkin käyttää myöhemmin jossain muussa projektissa.

Kaikki paikallaan ja paikka kaikilla.

Tulee tietää mitä suunnitellaan ja miksi. Jos korttipakka sijoitetaan joko laudalle tai sen ulkopuolelle, siihen on varmasti perustelut? Käytettävyyden suunnittelussa on vain tarkoituksenmukaista suunnittelua.

(Lund 1997, 15-20).

Näistä kohdista, vaikka jotkut termit viittaavatkin suoraan sähköiseen järjestelmään, pystyy silti hyvin muodostamaan yhteyden pelilautasuunnitteluun. Selkeys, yksinkertaisuus ja asioiden johdonmukaisuus pätee yleisesti ottaen kaikkeen suunnitteluun, oli kyse sitten www-sivuista tai lautapeleistä. Käyttöliittymä on vain väline, jolla käyttäjä pääsee tekemään haluamansa toiminnot. Suunnittelijan tehtävänä on helpottaa käyttäjän, eli tässä tapauksessa pelaajan, kokemusta tuotteesta rakentamalla käyttöliittymästä mahdollisimman helppokäyttöisen.

3 Visuaalisen suunnittelun perusperiaatteita

Also known as visual design, graphic design refers to the visual communication of information using elements such as color, images, typography and layout.
 – Common Internet, Computing and Web Terminology

3.1 Hyvä visuaalinen suunnittelu

On varmasti sellaisia ihmisiä, neroja, jotka pystyvät suunnittelemaan painotuotteen tai lautapelin visuaalisen ilmeen tietämättä mitään visuaalisen suunnittelun perusperiaatteista, hahmolaeista, väreistä ja symmetriasta (tai oikeammin; sen rikkomisesta) ja saada vielä kaiken toimimaan miellyttävällä, ”oikealla” tavalla. Suurimmalle osalle tekijöistä hyvä visuaalinen suunnittelu on kuitenkin kasa ohjeita ja sääntöjä. Loppu on luovuutta rikkoa näitä. Hyvä visuaalinen suunnittelu on tietysti myös pitkälti makukysymys, joka voi riippua siitä, pitääkö katsoja punaisesta vai ei. Mutta kuten käytettävyydessä, suunnittelu on ollut hyvää silloin, kun siihen ei kiinnitetä tarpeettomasti huomiota.

3.2 Hahmolaeista

Ihmiset kiinnittävät huomiota asioihin joka tapauksessa, alitajuisesti tai tietoisesti. Anne Laineen (2004) mukaan kokonaisuuden lain mukaan kokonaisuus hahmottuu ensin, huolimatta siitä kuinka paljon olisi aistittavissa pieniä yksityiskohtia. Tuttuuden lain pohjalta tutut asiat hahmotetaan ensin. Laine toisaalta korostaa, että kyseiset lait ovat apuvälineitä ja että hahmolakeja käytettäessä tulisi muistaa ihmisten erilaisuus ja terve järki. (Laine, 2004).

Liikkeelle on kuitenkin helpompi lähteä, kun on jotain mihin perustaa. Käyttöliittymäsuunnittelijoille ja graafikoille tutut gestaltin hahmolait auttavat alkuun. Laineen tekstin mukaan gestalt-teoria sai alkunsa 1890-luvulla Saksassa ja Itävallassa (Laine, 2004.) Alex W. Whiten mukaan taas kyseinen nimitys sai alkunsa vasta 1920-luvulla (White

2002, 559). Huolimatta siitä, koska teoria on lähtenyt liikkeelle ja kenen toimesta, molempien lähteiden mukaan sisältö on pitkälle sama: kokonaisuus muodostuu palasista ja muutettaessa yhtä palasta, muutat kokonaisuutta. Seuraavassa hahmolaeista ja selitystä näistä lyhyesti. Termit sekä termien selvennykset ovat Laineen verkkotutkielmasta Hahmolait käytettävyydessä.

Samanlaisuus

Muodoltaan samanlaiset ja samankaltaiset kuviot mielletään yhteenkuuluviksi. Sama pätee myös keskenään samanvärisiin kuvioihin.



Kuva 1. Samanlaiset muodot.

Kuva 2. Samanlaiset värit.

Kuva 3. Samankokoiset muodot.

Läheisyys

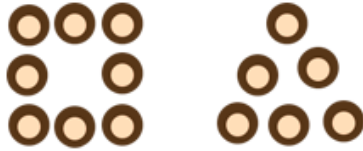
Lähekkäin olevat kuviot mielletään yhteenkuuluviksi.



Kuva 4.

Valiомуotoisuus

Kuviot pyritään ymmärtämään yksinkertaisina ja symmetrisinä.



Kuva 5.

Symmetria

Mitä symmetrisempi kuvio osista muodostuu, sitä helpommin katsoja havaitsee kohteeksi symmetrisen kuvion, eikä sitä muodostavia osia.



Kuva 6.

Yhteinen liike

Samaan ryhmään mielletään kohteet, jotka näyttävät liikkuvan samaan suuntaan samalla nopeudella.



Kuva 7.

Yhteenliittyminen

Toisissaan kiinni olevat kohteet liittyvät yhteen.



Kuva 8.

Sulkeutuvuus

Suljettu (tai lähes suljettu) viiva muodostaa kuvion.



Kuva 9.

Jatkuvuus

Yhteneväinen viiva koetaan kuvioksi.



Kuva 10.

Kohde ja alusta

Ulkomuodoltaan ja kuvioinniltaan samanlaiset elementit hahmotetaan yhdeksi kokonaisuudeksi.



Kuva 11.

Alue

Laajempi (ympäröivä) alueista mielletään taustaksi ja pienempi taustasta erilliseksi kohteeksi.



Kuva 12.

(Laine, 2004).

Miettiessäni pelilautaa ja sen suunnittelua, yllä olevat kohdat pätevät sekä visuaaliseen puoleen että pelkkään käytettävyyteen. Pelilauta itsessään voi olla minkä muotoinen tahansa, yleensä kuitenkin suorakaide tai neliö. Jos pelilauta sisältää itse pelialueen lisäksi myös esimerkiksi korteille tarkoitettut paikat, *sulkeutuvuudella* voidaan erottaa toisistaan itse pelialue ja peliin kuuluva oheismateriaali. Pelialueeseen pätee *symmetria* ja *yhteenliittyminen*. Monesti pelialueet koostuvat erinäisistä *suljetuista* alueista ja näitä toistetaan pelialueella muodostaen alueesta tietty kuvio. Alla esimerkki nelikulmaisesta pelilaudasta, jossa itse pelialue on rajattu ja pelin muut materiaalit viety reunoille, omiksi ryhmiin helpottamaan hahmottamista.



Kuva 13. Heksagonin muotoinen pelilauta ja värein ryhmitetyt pelin osat.

(Kuvan lähde: <http://mdoyle.blogspot.com/>)

3.3 Väreistä

Väriteorioita on monia, ja väreistä ja niiden merkityksestä löytyy paljon tietoa. Värit ovat oleellinen osa lautapeliä, vaikka eivät olekaan se ainoa osa, jolla on vaikutusta

käytettävyyteen tai pelattavuuteen. Tämän vuoksi käyn väreistä pintapuolisesti perusasiat läpi. Kulttuurisidonnaiset värit jätän tässä huomioimatta tarkoituksella.

Samara Timothy kertoo kirjassaan *Design Elements: a graphic style manual* (2007) kuinka värit tulisi valita tarkoituksen mukaan, eikä pelkästään koska sinun oletetaan käyttävän kyseistä väriä tietyssä yhteydessä (esimerkkinä sinisen värin käyttö rahoituspalvelupuolella on kirjan mukaan yli 50 vuoden klisee Yhdysvalloissa.). Suunnittelijan tulee tietää mitä värit tarkoittavat, kun nämä esiintyvät yhdessä, mutta mikä tärkeintä: tietää, mitä ne tarkoittavat yleisölle (Samara 2007, 15).

Board Game Geek listaa sivuillaan kahdeksan eri yleiskategoriaa, johon pelejä on lajiteltu. Lisäksi näiden alta löytyvät vielä alakategoriat. Vaikka monet lautapelit ovatkin suunniteltu koko perhettä silmällä pitäen, löytyy valikoimasta myös pelejä, joiden kohdeyleisö on hyvinkin tiukka. Historiapohjaiset, strategiset lautapelit käyttävät värimaailmassaan todennäköisesti hyvinkin samankaltaisia värejä, mutta myös värejä, joita kyseinen historiallinen aika ehkä käytti esimerkiksi vaakunoissa, lipuissa ja niin edelleen. Tässä tapauksessa värin merkitys kohdeyleisölle täytyy olla totuudenmukainen tai peli ei ole uskottava.

Väreistä ja niiden merkityksestä tulee tietää, mutta kaikissa kohdin yleisiä ”sääntöjä” ei pysty eikä tarvitse noudattaa. Esimerkit, kuten ”punainen on vallankumouksen väri” tai ”keltainen merkitsee auringonvaloa” (Loiri, Juholin 1998, 111) eivät päde muun muassa symbolisuunnittelussa välttämättä ollenkaan. Pelissä, jossa informaatiota on paljon ja asiat ilmaistaan kuvin, värien merkitykset täytyy sivuuttaa, jotta itse pelattavuus toimisi. Värien symboliikkaa sekä mielle yhtymiä voi käsitellä tietoisesti suuremmissa skaaloissa kuvitusta, kuten taustassa, jossa pelin tunnelmaa halutaan tuoda pelaajalle ilmi.

3.4 Symboleista

”Symboli – on merkki, joka edustaa jotakin asiaa.” (Wikipedia 2010, hakusana symboli).

Lautapeligrafiikkaa ja -käytettävyyttä voisi kuvailla välimuodoksi. Lautapeli ei ole passiivinen siinä mielessä kuin kirja, jota vain luetaan. Se ei myöskään ole kuin tietokonepeli, joka antaa palautetta ja olisi täysin interaktiivinen. Lautapeli on kuin sekoitus painotuotetta ja tietokonepeliä, kärjistetysti sanottuna.

Peliä käytetään. Siinä on usein mukana myös pieniä osia ja paloja, joita käyttäjät siirtelevät ja tulkitsevat. Paloissa sekä laudassa saattaa olla usein myös merkkejä kuvaa-massa eri asioita: rahaa, materiaa, ihmisiä. Näitä merkkejä kutsutaan symboleiksi. Samara antaa kirjassaan ohjeen olla universaali ja muistaa, että ei ole kyse sinusta (Samara 2007, 20.) Symbolien kanssa tulee toisaalta olla tarkkana, ettei käytä muun muassa uskonnollisia symboleja varsinkaan pelissä, jonka tiedetään menevän oman maan rajojen ulkopuolelle.

Siinä missä värit pelaavat tärkeää roolia kaikenlaisessa suunnittelussa, täytyy muistaa, että kaikki ihmiset eivät näe värejä. Joukko on pieni, mutta tietyn ihmisryhmän huomiotta jättäminen ei palvele mitään tarkoitusta. Vaikka joku asia olisikin korostettu värein, saman asian voi toistaa myös symbolilla. Pelkkä väri-informaatio ei välttämättä aina riitä. Varsinkaan jos värien saturaatio (kylläisyysaste) on hyvin lähellä toisiaan.

3.5 Typografiasta

Typografian osuutta tunnelman luojana voidaan pitää melkein yhtä isona kuin kuvituksen osuutta. Yhtälailla kuin suurinta osaa pelikuvituksestakin, typografian tehtävänä on välittää pelaajalle informaatiota selkeässä ja ymmärrettävässä muodossa. ”Typografia tulee suunnitella vastaanottajien mukaan julkaisun omaa tyyliä noudattaen” (Loiri, Juholin 1998, 33.)

Pelistä riippuen typografiaa on voitu käyttää runsaasti; pelissä etenemiseen tarvitaan paljon kirjoitettua tekstiä eikä kaikkia asioita voida ilmaista pelkillä symboleilla. Tällöin typografian ensisijainen tehtävä ei ole pelkästään kauniin kuvan muodostaminen vaan viestin toimittaminen ja kuten Loiri ja Juholin (1998) toteavat, typografian tavoitteena on hyvä luettavuus. Luettavuuteen vaikuttavat muun muassa sanakuvat, rivien pituus, riviväli, kirjasintyyppi ja -koko sekä myös väri.

Kuten symbolien ja muun kuvituksen kanssa, myös typografian suhteen tulee ottaa huomioon, että lautapeliä tarkastellaan usein kokonaisuutena. Typografian tulee olla luettavaa ja samalla kokonaisuuteen sopivaa.

4 Lautapeliien käytettävyyssarviointi

Tässä kappaleessa käydään läpi lyhyesti kaksi peliä, Thurn und Taxis sekä Caylus. Tarkoituksena soveltaa aiemmissa kappaleissa käytyjä asioita käytettävyydestä ja visuaalisuudesta. Pelit valitsin niiden sisältämien korttien sekä pienten pelitarvikkeiden takia. Steampo sisältää itsessään paljon paloja ja erilaisia kortteja, joten tarkoituksena oli kartoittaa vastaavanlaisien pelien pelattavuutta ennen varsinaista käytännön toteutusta.

4.1 Thurn und Taxis

Thurn und Taxis on perhepeli, jossa on suhteellisen yksinkertaiset säännöt ja lyhyt peliaika, korkea abstraktiotaso (pelin aihealueella ja itse pelillä ei ole juurikaan tekemistä keskenään) ja vähän pelaajien välistä interaktiota (Board Game Geek Glossary, 2010.) Peli on voittanut arvostetun saksalaisen, tämäntyyllisille peleille tarkoitetun Spiel des Jahres -lautapelipalkinnon vuonna 2006.

Tarkoitus: kerätä postireittejä ja saada mahdollisimman paljon pisteitä. Jos on pelannut vastaavantyylistä peliä nimeltä Menolippu, Thurn und Taxis (tästä lähin T&T) on lähes samantyylinen, vain hieman monimutkaistettuna.

4.1.1 Visuaalisuus

Kuten aiemmin tuli mainittua, monesti historiaan pohjautuvilla peleillä on oma värimaailmansa (tämä pätee useampaan mihin tahansa historiaan pohjautuvaan asiaan tai ilmiöön). Niin tälläkin pelillä hyvin suurella osalla ruskeaan edes jotenkin viittaavat sävyt. Olin pelin alussa sitä mieltä, että värit ovat liian haaleat (valaistuksella oli osuutta asiaan), mutta pelatessani en juuri kokenut värien erottamista ongelmaksi. Olen silti sitä mieltä, että osavaltioiden värierottelut olisivat voineet olla hieman sävykkäämmät. Värit erotti, mutta kontrastikkaampi värityys olisi poistanut tarkemman kartan tarkastelun pelkän katsahduksen sijaan, mitä itse arvostan. Pelissä, jossa pitää suunnitella etukäteen reittejä, huomion kiinnittäminen ns. epäoleelliseen asiaan saattaa häiritä itse pelistrategian muodostamista. Tämä on huono varsinkin sellaisessa pelissä, missä

sattumalla ei ole mitään osuutta pelaamisessa. Onneksi tässä pelissä ei kuitenkaan ollut näin.

Kaikki palat ja kuvat, josta pisteitä kerätään, ovat yhtenäiset. Pisteitä saa eri paikoista ja erilaisessa muodossa (kortti ja laatta), mutta kuvion ollessa sama, lopun pistelasku ei ole ongelma. Pelilaatoissa voisi olla myös enemmän kontrastia. Vaikka laatat pinotaankin päällekkäin, ne ovat saturaatioiltaan (eli värikylläisyydeltään) lähes samanlaisia, että jopa pinon etsiminen (kun ei aina muista missä se on) laudalta on etsimistä, eikä katsomista.



Kuva 14. Thurn und Taxis ja postikonttoreita. (kuvan lähde: Board Game Geek)

4.1.2 Käytettävyys

Pelilauta on oikeinpäin vain yhteen suuntaan. Tässä pelitilanteessa pelaajia oli vain kaksi, joten pelaaminen ei tuottanut suurempia ongelmia molempien pystyessä pelaamaan lähes kokonaan samalla puolella. Peli on tarkoitettu maksimissaan neljälle pelaajalle, joten väkisinkin siinä tilanteessa joku joutuu katsomaan lautaa väärinpäin. Toisaalta, laudalta ei tarvitse lukea muuta kuin kaupunkien nimet ja laudassa oleva ohjeistuskin kierroksen aikana käytettävistä mahdollisuuksista on kuvitettu. Aluksi pidin myös turhana lisänä ylimääräistä korttia, jossa kerrotaan mitä kierroksen aikana voi tehdä, sekä kuvallisesti että kirjallisesti. Huomasin pelatessani, että lisäkortille oli tosin käyttöä monesti ja siltikin saatoin unohtaa mitä kaikkea kierroksen aikana saikaan tehdä.

Kohta ”jos sitä ei tarvita, sitä ei tarvita” toteutui aika mainiosti laudassa. Mitään turhaa tekstiä tai kuvaa ei ollut, kaikki oli ”paikallaan ja paikka kaikilla”. *Käytön joustavuus ja tehokkuus* toteutui tässä paremmin kuin aluksi ajattelin. Vaikka kaupunkikortit olivat sijoitettuna vain laudan toiseen päähän omille paikoilleen, laudan toisessa päässä istuvan ei ollut vaikea kurotella kortteja. Kortit olivat ilmeisesti selkeyden vuoksi sijoitettu omiin kohtiinsa, mutta mielenkiintoista olisi kokeilla, kärsisikö pelattavuus jos kortit olisivat sijoitettuna missä tahansa pöydällä pois pelilaudalta?

Mutta kaiken kaikkiaan T&T oli harmoninen kokonaisuus, visuaalisesti että käytettävyyden kannalta.

4.2 Caylus

Caylus on T&T:een verrattuna enemmän peliharrastajille suunnattu strategiapeli. Pelistä on karsittu satunnaisuus, joten onnella ei ole vaikutusta pelin lopputulokseen. Peli on voittanut Spiel des Jahres -erikoispalkinnon vaativasta pelistä vuonna 2006, sekä useita muita palkintoja.

Tarkoitus: Rakentaa rakennuksia ja työskennellä Cayluksen linnassa saaden arvovaltaa näistä. Eniten pisteitä kerännyt voittaa.

4.2.1 Visuaalisuus

Caylus sijoittuu T&T:n tavoin historiaan, mutta toisin kuin postireitinrakennuspelissä, tässä väritys ei millään tavalla kerro olevansa sellainen. Tämä ei tarkoita, että pelin pitäisi automaattisesti väritykseltään kertoa olevansa jotain erityistä. Itse asiassa Cayluksen kansikuva antaa jo ymmärtää, minkälaisissa aikamaisemissa pelissä liikutaan. Cayluksen värimaisema on kylläinen, niin itse palojen kuin laudankin osalta. Taustakuvitusta laudassa ei ole niin tarkasti kuin T&T:ssa. Mutta sitä ei tarvitakaan. Tarkempi kuvitus veisi luultavasti huomiota itse pelaamiselta.

Vaikeutta pelin aikana, useammin kuin kerran, oli löytää punaista pelinappulaa piste-laskurista, joka kiertää laudan reunaa. Pisteiden kohdat kun ovat viiden välein punaisella merkittyjä laskemisen helpottamiseksi. Toinen vaikeaksi itselleni hahmottaa oli rahapalojen numerointi, joka tuntui menevän ”tukkoon” rahan taustakuvituksen takia.

Kun peliin ei ollut asetettu vielä yhtään nappulaa, kaikki näytti yllättävän rauhalliselta. Vasta kun viimeisiä kierroksia vietiin, ja laudalle kasautunut monta laattoa ja nappulaa eri väreineen ja eri symboleineen, huomasi, kuinka paljon kohinaa tämä kaikki toi. Runsas värien käyttö on tosin perusteltua runsaan informaation takia. Ainoa, mitä olisin miettinyt uudestaan, on laattojen taustakuvituksen voimakkuus. Laatat sisältävät hinnan lisäksi vielä kierroksen aikana saatavat resurssit tai muun materiaalin, mikä häiritsee hieman palan luettavuutta.



Kuva 15. Cayluksen värikkäät osat. (kuvan lähde: Board Game Geek)

4.2.2 Käytettävyys

Cayluksen lauta on samankokoinen kuin T&T:ssa, mutta pitkittäissuunnassa. Tässä on etuna se, että jopa täysimääräisellä pelaajamäärällä (peli on kahdesta viidelle pelaajalle) peliä pystyy katsomaan suhteellisen oikeasta kulmasta ilman kuvien tulkitsemista väärin päin. Toisin kuin T&T:ssa, Cayluksessa ei pelilauta käsitä yhtään sanaa, vaan kaikki tarpeellinen on ilmaistu symboleilla sekä numeroilla. Pelilaudan ulkopuolelle ei sijoiteta varsinaisesti mitään pelilautaan kiinteästi sijoittuvaa esineistöä. Ainoastaan pelaajien omat resurssit, rahat ja muut pienet kierroksen aikana käytettävät nappulat, joiden paikka määräytyy pelaajien itsensä haluamalla tavalla.

T&T:seen verrattuna monimutkaisista säännöistä ja kymmenistä lähes yhtä aikaa hallittavista pienistä nappuloista huolimatta peliin oli suhteellisen helppo päästä sisään. Tosin aluksi kauhistuini pelkän ohjekirjan tekstimäärää, jossa yhden kierroksen ohjeiden pituus oli monta sivua.

Caylus ei T&T:n tapaan kerro kierroksen ”pikaohjeita” laudassa, todennäköisesti siitä yksinkertaisesta syystä, että kierroksen aikana usein tarvittavia toimintoja löytyy liikaa niiden mahdollistamiseksi järkevään tilaan tai edes järkevään muotoon. Tässä vaiheessa uusien pelaajien täytyy konsultoida manuaalia, josta yhden tietyn asian löytäminen voi tuottaa hankaluuksia suuren tekstimäärän vuoksi.

4.3 Pelit vertailussa

Vertailussa oli kaksi erilaista peliä, erilaisilla vaikeustasoilla. Nämä kaksi ovat myös visuaalisesti toisistaan poikkeavaa peliä. T&T kuin Apple; siisti, huoliteltu ja suhteellisen yksinkertainen. Caylus kuin Linux, jossa tietoa on käyttäjälle tarjolla useassa eri muodossa ja monella tapaa. Väaritykseltään Caylus muistuttaa enemmän lapsille ja perheille suunnattua peliä voimakkaaine väreineen, kun taas T&T rauhallisella vaaleanruskealla sävytyksellä viestii paljon vakavammasta.

Käytettävyydeltään T&T vei kirkkaasti voiton. Toisaalta T&T:n ollessa enemmän perhepeli, käytettävyyden tulee olla paljon yksinkertaisempaa. Tämä ei tarkoita, että harrastelijapelaajille tarkoitettujen pelien käytettävyyteen tai visuaalisuuteen ei tarvitse kiinnittää niin paljon huomiota. Tämä tarkoittaa lähinnä sitä, että lautapelejä paljon pelaavat ihmiset osaavat todennäköisemmin etsiä tarvitsemansa asiat laudalta ja käyttää aikaa pelin käytettävyyden oppimiseen.

Peli	Caylus	Thurn und Taxis
Laji	Strategia.	Kasuaali.
Kohderyhmä	Lautapeliharrastajat.	Kaikki.
Pelaajien määrä (maks.)	5	4
Pelin kesto	120 minuuttia.	60 minuuttia.
Pelilaudan suunta	Yhteen suuntaan.	Yhteen suuntaan.
Pelilaudan ulkopuolella tavaraa	Pelaajien rahavarat, sekä kierroksen nappulat.	Pelaajien reittikortit.
Värimaailma	Useita eri värejä indikoimassa tiettyä informaatiota.	Maanläheinen ruskean ja beigen oloinen väritys.
Pikaohjeet laudassa	Ei.	Kyllä. Lisäksi pelaajilla oma pikaohje-kortti.

Taulukko 1. Vertailutaulukko Cayluksesta ja Thurn und Taxiksesta ja näiden käytettävyyden elementeistä.

Taulukon avulla toivottavasti pystyy näkemään hieman eroa kaikille tarkoitettun kasuaalipelin ja lautapeliharrastajille suunnatun pelin eroista. Täytyy huomata kuitenkin, että jokainen peli on oma uniikki kokonaisuutensa ja käytettävyyden ja visuaalisen suunnittelun elementit määräytyvät pelin ja mahdollisen taustatarinan mukaan. Se, miten asiat ovat toteutettu toisessa pelissä, eivät välttämättä toimi toisessa samassa muodossa. Ohjeistukset ovat aina vain perusta ja ohjenuora, josta on hyvä lähteä suunnittelemaan toimivaa peliä.

5 Kun vasta käytäntö kertoo miten, miten asiat ovat

Pelimaailmassa käytetään paljon sanaa *iteraatio*. Iterointi on versioiden tekemistä samasta asiasta. Tehdään tämä versio, katsotaan mikä toimii ja korjataan taas. Tätä tehdään niin kauan, kunnes lopputulos on tyydyttävä. Harvoin ensimmäisellä kerralla päästään haluttuun lopputulokseen. Iteraation idea on jalostaa ideaa ja iteraation avulla myös suunnittelijat oppivat työstään.

Steampon tekemisessä iteraatiota tehtiin joiltain osin hyvinkin paljon. Iteraatiota tuli myös pelitestauksissa kun pelaajat antoivat ehdotuksia grafiikoiden parantamiseen sekä pelimekaniikan hiomisessa. Steampo sisältää osia, joiden käytettävyys tai visuaalinen selkeys ei ensimmäisen eikä vielä toisenkaan kerran jälkeen ollut käytännöllinen tai selkeä. Jokaisen parannellun version jälkeen huomasi, miten asiat monesti yksinkertaistuivat menettämättä silti merkitystään. Välillä taas menttiin takaisinpäin suunnitelmissa. Iteraatiota, tai mitään muutakaan prosessia missä luovuus on suuressa osassa, mennään harvoin suoraviivaisesti ja järjestelmällisesti eteenpäin.

5.1 Steampon taustaa

Steampon prototyypin tekijät kuvaavat pelinsä lyhyesti opinnäytetyössään *Steampo – eli lautapelisuunnittelun lyhyt oppimäärä* näin:

Steampo on 2–4 pelaajalle suunniteltu, vinksahaneeseen historiaan sijoittuva lautapeli, jossa pelaajien tavoitteena on rakentaa mystistä, loputonta vaurautta tuottavaa laitetta. Pelaajat kilpailevat toisiaan vastaan ja voittajaksi selviytyy se, joka on ollut paras rakentaja. Pelin innoittajina toimivat muun muassa pelit kuten *Dominion*, *Red November* sekä jo aiemmin mainittu *Carcassonne*.

Tavoitteenamme oli saada aikaiseksi saksalaistyyppinen, vahvasti pelimekaniikan ympärille rakentuva peli, jossa pelin kesto olisi noin yksi tunti. Toisaalta tahdoimme pelissä olevan vahvan teeman, mikä on tyypillistä amerikkalaistyyppisille peleille. Osittaiseksi teemaksi muodostui pitkän suunnitteluprosessin tuloksena kaikille suomalaisille tuttu Kalevala. Tahdoimme kuitenkin yhdistää sen johonkin toiseen

teemaan, jotta pelillämme olisi enemmän uutuusarvoa. Lopulta päädyimme yhdistämään Kalevalan Steampunkiin.(Aartolahti, Kankainen 2010, 47).

Steampunk (höyrypunk) on 1980-luvulla kiteytynyt science fiction -kirjallisuuden suuntaus, jossa tapahtumaympäristön muodostaa 1800-lukua ja usein erityisesti viktorianista Britanniaa muistuttava vaihtoehtoinen todellisuus. -- Steampunk yhdistelee höyrykoneiden aikakautta nykyaikaan ja uusimpaan teknologiaan. Yleensä nykyteknologian keksinnöt on käännetty höyryvoimalla tai kellokoneistoilla toimiviksi, ja ne tuovat ulkonäöltäänkin mieleen viktorianisen aikakauden muotoilun. (Wikipedia: Steampunk, 14.3.2011).

5.2 Visuaaliset karkit ja pakkopullat

Itse pelin ulkoasua alettiin tehdä jo siinä vaiheessa, kun Petterin ja Villen oma opinäytetyö oli kesken. Minulla oli siis hyvä mahdollisuus päästä vielä vaikuttamaan itse peliin jopa mekaniikan osalta. Peliin tuli niiden muutamien kuukausien aikana, ennen kuin Petteri ja Ville valmistuivat, muutoksia ja jotkut asiat jätettiin pois tai muutettiin ihan toiseksi.

Petterin ja Villen valmistumisen jälkeen ollut tauko auttoi näkemään asioita eri näkökulmasta. Kun pienen väliajan jälkeen palasimme uudelleen pelin suunnittelun pariin, huomasimme lähes saman tien, mitkä asiat eivät toimi. Samalla asioita yksinkertaistettiin, mikä luultavasti on pelaajalle parempi.

5.3 Ongelmia ja ratkaisuja

5.3.1 Palalaatat

Palalaatat ja niiden visuaalinen selkeys ja käytettävyys ovat tuottaneet eniten töitä koko projektin aikana. Tämä huomattiin jo hyvin varhaisessa vaiheessa. Mielestäni liikaa aikaa ei näihin ole kuitenkaan käytetty, koska niitä pelaajat eniten tarvitsevat. Tämä toteuttaa Lundin listassa olevaa periaatetta ”mitä enemmän teet jotain, sitä helpompaa sen tulisi olla”.

Ongelmana oli pitkään pelaajien katseen harhailu palalaatoilla, kun suorilta ruvettiin laskemaan pisteitä. Vasta muutaman kuukauden jälkeen tajusimme, että symbolien välillä oli liikaa tyhjää tilaa, mikä aiheutti katseen harhailun ja symbolien laskeminen suorilta teetti vaikeuksia. Tämän vuoksi symboleja laatoissa sekä suurennettiin että yksinkertaistettiin. Symbolien haluttiin alun perin kertoa suoraan pelaajalle, mitä resurssia hän saa ”konkreettisesti”. Käytettävyyden kannalta yksinkertaistimme symboleja ja peli oli edelleen pelattava.



Kuva 16. Steampon-palaa iteroituna.

Ongelmaa paloissa aiheutti myös punainen räjähdysmerkki reunassa, joka merkitsee epävakaata palaa. Epävakaan palan merkin pitäisi olla näkyvä, jotta pelaajat voivat tarpeen tullen laskea laudalta näitä, mutta ei niin näkyvä, että se häiritsee itse symbolien laskemista. Punainen merkki häiritsti, joten vaihdoimme sen pois ja teimme pelkästään mustan rikkinäisen reunan. Tämä osoittautui myöhemmin yhtä huonoksi ratkaisuksi reunan huomaamattomuuden takia. Myöhemmässä versiossa (kuvassa oikealla) epävakautta kuvaava merkki muutettiin vähemmän huomattavaksi rikkinäiseksi reunaksi mutta niin, että sen kuitenkin huomaa pelattaessa paremmin kuin mustan reunan.

5.3.2 Pelilauta

Grafiikkaa suunnitellessani ajattelin, että vaikka pelin kyseisessä versiossa ei ole enää roolipelillisiä elementtejä, pyrimme kuitenkin luomaan immersiota peliin kuvituksella. Siksi teimme laudasta kuin ison työhuoneen, jossa Steampoa rakennetaan. Immersio on varsinkin videopeleissä käytetty termi, jolla viitataan pelaajan kykyä eläytyä pelima-

ilmaan. Immersion luominen voi olla helppoa, mutta niin myös sen rikkominen (esimerkiksi videopelin kaatuminen).

Tiesin, että pelilauta tulee aiheuttamaan paljon työtä visuaalisessa mielessä. Suunnittelijalla on houkutus jäädä hiomaan pieniä yksityiskohtia eli niin kutsuttua visuaalista karkkia. Näillä ei ole pelimekaniikan kanssa mitään tekemistä, vaan toimivat lähinnä immersion tuojina. Näiden suhteen tulee pitää varansa, etteivät peliä edistämättömät osat kuitenkaan vie liikaa huomiota pelaamiselta. Toisaalta nämä pienet immersiota toivottavasti lisäävät kuvitukset voivat parantaa myös käytettävyyttä.

Steampon ”sydän” eli tulipesä, jonka ympärille pelaajat asettavat paloja, on samaan aikaan osa käytettävyyttä ja osa ”visuaalista karkkia”. Lattialle heijastuva valo tulipesästä on periaatteessa vain tuomassa immersiota, mutta tulipesän valoa voi käyttää myös selkeyttämään pelialuetta. Itse pelialue, mihin palalaattoja asetetaan, on valaistu reunoilla sekä tulipesästä tulevalla valolla. Rakennelman ulkopuolinen osuus on vähemmän valoissa kylpevä. Tarkoituksena on osoittaa pelaajalle, mitä aluetta eniten käytetään ja myös pitää heidän huomionsa siinä pelin aikana (Liite 2.).

Pelilauta koki myös suuren muutoksen, lähes vahingossa, kun halusimme vain testata värejä A3-kokoiselta versiolt. Peli oli tässä vaiheessa A2-kokoisella laudalla. Pienennettyämme huomasimme kuitenkin, että peli oli pelattava jopa siinä koossa, ehkä vielä paremmin kuin ennen. Katseen ei tarvinnut liikkua enää niin paljon, vaan nyt pelialuetta pystyi katsomaan yhdellä silmäyksellä. Tämä on Steampossa tärkeää, sillä symboleja lasketaan pelilaudan suorilta.

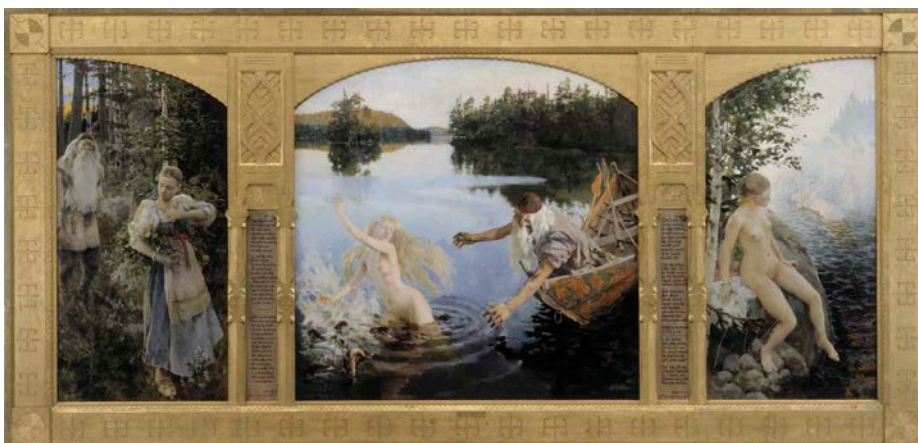


Kuva 17. Pelaaja saisi käynnistäessään suoralta kaksi kannuksenspyörää.

Kuvassa kouru, joka kulkee kiskoilla, kertoo, mitä resurssia pelaaja saa aukaistessaan kourun. Tässä tapauksessa resurssina on sinisiä kannuksenspyöriä. Pelaaja laskee kaikki kyseisellä suoralla olevat kannukset ja kerää osakortteja sen mukaan.

5.3.3 Osakortit ja selkämykset

Pelillisten elementtien korostaminen oli mukana mielessäni heti alusta lähtien. Suunnittelun edetessä monia asioita muutettiin ja yksinkertaistettiin. Näin tehtiin myös muun muassa osakorttien selkämyksille, joissa ensimmäisessä vaiheessa oli ideana triptyykki, Kalevalan tyyliin.



Kuva 18. Kalevalan Aino-triptyykki. (Kuvan lähde fi.wikipedia.org/wiki/Aino-taru)

Idea triptyykistä haudattiin kuitenkin heti kun sitä kokeiltiin, koska erilainen selkämynksen kuva kertoo, mistä pinosta kortti on nostettu. Toisella pelaajalla on mahdollisuus varastaa toiselta kortti pelin aikana. Varastavan pelaajan ei kuitenkaan tule tietää mitä hän on varastamassa ja erilainen kuva kertoo jo paljon. Myöhemmin selkämykset tehtiin niin, että ne kertovat edelleen, mitä väriä ja mitä osaa missäkin pinossa on. Tällä kertaa pelaajan pitäessä kortteja kädessä, hän voi piilottaa muilta nuo oleelliset informaatiot ja varastaminen tapahtuu kuten on tarkoitettu: sattumanvaraisesti. Symbolit siirrettiin kortin keskelle, jolloin ne peittyvät muiden korttien alle.

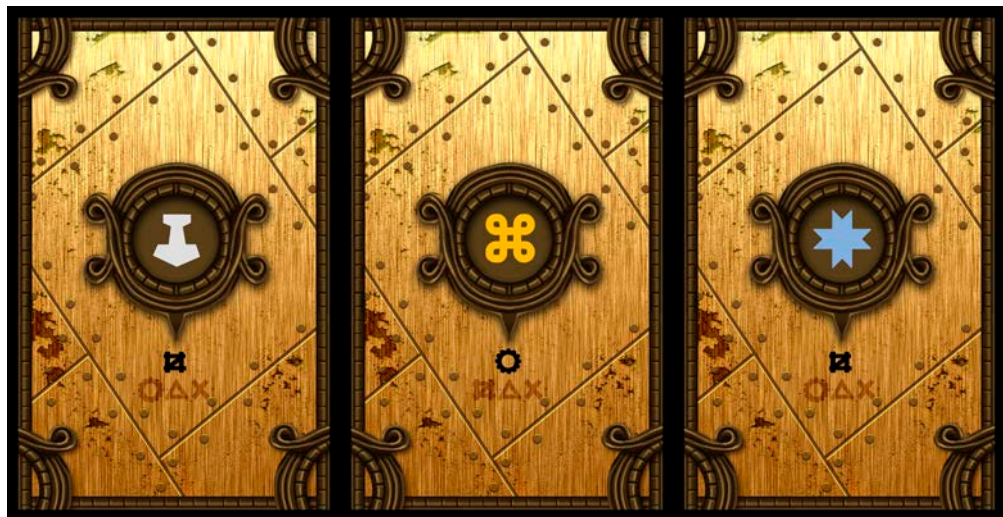
Projektin aikana huomasin myös mielenkiintoisia seikkoja, joita ei osannut ajatella ennen kuin näki käytännössä. Tästä yhtenä esimerkkinä on osakorttien pitäminen kädessä. Toiset pitävät kortteja siten, että oikeanpuolimaisiin on päällimmäisenä ja toiset siten, että se on alimmaisena. Tätä voisi melkein verrata siihen, että kädet voi ristiä kahdella tavalla. Joko vasen tai oikea peukalo on päällimmäisenä ja vain toinen tapa tuntuu kullekin luontevalta. Korttien ongelma huomattiin siinä, kun osakorttien kulmassa on symboli, mutta aluksi vain toisessa kulmassa. Huomasimme, että pidettäessä kortteja viuhkana oikeaan suuntaan, symboli jäi kortin alle. Alakulmassa symbolit näkyvät, mutta jäävät taas pelaajan käden alle. Käyttäjää ei voida pakottaa opetella pitämään kortteja toisinpäin, koska se ei ole luontevaa ja todennäköisesti pelaaja hermostuisi hyvin nopeasti. Symbolien tulee olla siis molemmissa reunoissa, jolloin pelaajan pitämällä tavalla ei ole mitään merkitystä.



Kuva 19. Vasemmalla ensimmäisessä versiossa symbolit peittyvät korttien alle.

Vasemmalla ensimmäinen versio kortista, jossa värillä yritetään kertoa kortin tarkoitusta pelaajalle sekä ikoneissa että taustassa. Oikeanpuolimaisessa kuvassa ikonit muutettiin värittömiksi, sillä kortin ollessa pelaajan kädessä, väri-informaatio ei ole enää oleellinen. Lisäksi ikonit lisättiin joka kulmaan, käytettävyyden helpottamiseksi.

Korteissa on käytössä harjatun metallin näköinen tekstuuri hyvin vaalealla pohjalla, joka näkyy myös manuaalissa. Korttien vaaleus suhteessa lautaan on tarkoituksellista, jotta ne erottuisivat helposti. Tämä tuo myös kontrastia ja erilaista rytmiä pelin visuaaliseen ilmeeseen.



Kuva 20. Osakorttien selkämykset sekä pakan painotusta kuvaavat ikonit isompien symbolien alla.

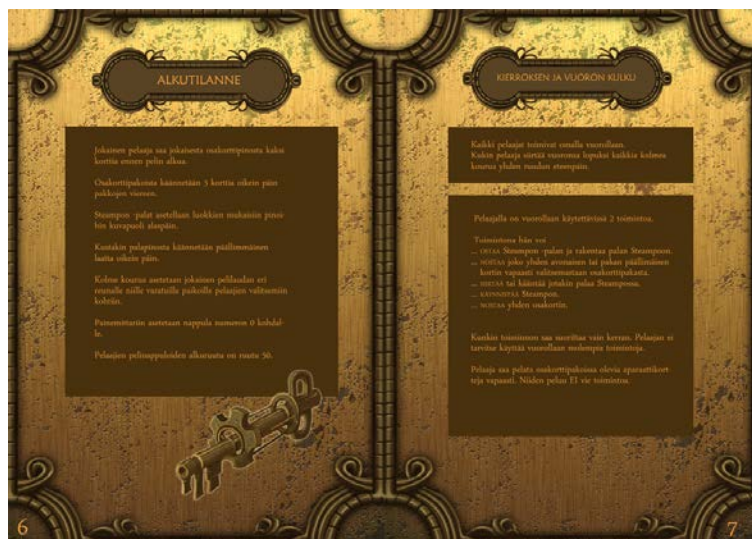
5.3.4 Kourut ja liikuttamisen intuitiivisuus

Yksi ongelma, jota ilman testausta ei voinut tietää, oli kourujen liikuttamisen selkeys. Jokaisella kourulla on väri ja symboli, joka kertoo, mitä symbolia tämä kouru tuottaa ja tätä pelaajan tulee suoralle laittaa saadakseen pisteitä. Kysymys oli ennen testausta, että ymmärtävätkö pelaajat automaattisesti, että kourua ei voi siirtää ihan kulmaan? Yritimme selkeyttää tilannetta ottamalla osan ulkoreunoista pois kulmista ja laittamalla kyltit, missä kiskoilla oleva vaunu siirretään toisille raiteille. Myöhemmin havaittiin, että kyltit olivat liian pieniä ja taustaan sekoittuvia, että varsinainen informaatio olisi tullut niistä esille helposti vilkaisemalla.

5.3.5 Manuaali

Pelitestauksiin, jossa pelaajat pelaavat peliä ilman ohjeistusta tarvitaan ohjekirja eli manuaali. Pelikirja noudattelee tyyliltään hyvin paljon osakorttien ja osan pelilaudan kuvallisia elementtejä. Ohjekirjan jaksotus pyrittiin rakentamaan ensipelaajia silmällä pitäen; sisältö, sekä näiden jälkeen pelin osat, kuinka peli tulee asetella pelauskuntoon sekä varsinaiset kierroksen kulku ja pisteiden lasku.

Typografian osalta ohjekirjassa käytetään samaa kirjasinta kuin osakorttien aparaattikorteissa.



Kuva 21. Manuaalin yleisilme, joka hyödyntää pelin muita visuaalisia elementtejä.

5.3.6 Logosta

Logosta puhuttiin jo ennen kuin muuta grafiikkaa oli omalta puoleltani edes olemassa. Ongelmaksi muodostui lähinnä pelin aihe. Steampunk yhdistettynä Kalevalaan ei ole moneen kertaan koluttu aihe, joten omaa mielikuvitusta on saanut käyttää oikein urakalla. Itselläni on takana työharjoittelu, jossa peli niin ikään sijoittui Steampunk-maailmaan. Steampon logoa suunnitellessa monesti huomasin tekeväni samankaltaista logoa kuin tässä työharjoittelussa.

Vaikka logo itsessään ei ole pelilautaan liittyvää käytettävyyttä, se on kuitenkin tuomassa immersiota itse peliin. Logo tietenkin kertoo pelistä paljon ollessaan yhdessä kannen kanssa, mutta entä yksinään? Myöhemmin logoa suunnitellessani löysin Logo Design Worksin erään sivun lopusta lauseen: ”--Whether the game is about a fun trip to the local shopping mall or an epic battle of nations, people will be more likely to buy a game if they can tell at a glance what kind of experience they are purchasing” (Logo Design Works, 15.2.2011.) Käyttäjää ei tarvitse laittaa miettimään eikä etsimään tietoa vaivalloisesti, jos hän pystyy pelkästään silmäilyllä näkemään, mistä pelissä on kyse. Uskon, että peli tavoittaa myös kohderyhmänsä näin helpommin.

5.3.7 Yhtenäisyys

Värimaailma on koko pelin visuaalisen ilmeen suunnittelun ajan pysynyt lähes samankaltaisena tummasävyisenä. Tämä haluttiin pitää näin, sillä tumma työhuone höyryn täyttämässä Steampunk-maailmassa on uskottavampaa kuin aurinkoinen ja kirkas tunnelma.

Aluksi yhtenäisyyden rakentaminen peliin ei tuntunut ongelmalta, mutta asioiden tullessa vähitellen valmiiksi huomasin tehneeni epäyhtenäisiä ratkaisuja, joka pisti muun muassa osakorteissa tekemään taustat uusiksi. Painemittarin valmiiksi saaminen ratkaisi myös muutaman muun yhteneväisyysongelman, sillä mittarin reuna oli oiva keino rajata asioita. Tätä on käytetty sittemmin runsaasti muuallakin pelissä.

5.4 Testauksien jälkeen

Peliä testattiin useamman kerran, kun grafiikat olivat hiotumpia. Testauksissa käytiin läpi paljon pelimekaniikkaan liittyviä asioita, sillä Steampon kehitys on kirjallisen kirjoittamisen aikaan vielä kesken. Pelimekaniikka ja käytettävyys kulkevat rinnakkain, mutta yritän olla keskittymättä pelikehitykseen tässä kohdassa.

Kaiken kaikkiaan peli oli pelattava, vaikka hieman jäykähkösti, mutta jokainen testaussessio vietiin loppuun asti, toisten kestäessä hieman kauemmin kuin toisten. Yritin sessioissa kiinnittää mahdollisimman moneen asiaan huomiota, kuten pelaajien reaktioihin ja kysellä, jos pelaajilla oli käytettävyyden kanssa epäselvyyksiä. Odotin pelaajien sanovan jotain korttien sijoittelusta laudalla, mutta sellaista ei missään vaiheessa tullut. Oletan sen siis olevan tarpeeksi selkeä eikä häiritsevän pelaajia heidän pelatessaan. Peli kuulemma näytti oikealta peliltä, mikä on tietysti aina helpottavaa kuulla.

Palautetta tuli muun muassa Steampon -palasien epävakautta kuvastavista merkinnöistä. Kun aiemmin merkit häiritsivät, nyt niitä ei erottanut pelilaudalta tarpeeksi selvästi. (Liite 1.) Pelilauta on kokonaisuudeltaan hyvin tumma, osaksi myös sen takia, että koululla tulostetut kuvat ovat aina tummempia kuin pitäisi, mutta myös tunnelman takia.

Pelin testaaminen ja siinä mukana oleminen olivat kuitenkin erittäin opettavaisia kokemuksia ja mielenkiintoisia hetkiä. Testaustilanteessa vasta näkee, miten asiat käytännössä ymmärretään, vai ymmärretäänkö niitä ollenkaan. Mielenkiintoisimpia olivat testaukset, jossa pelaajat eivät olleet kuulleet pelistä mitään aiemmin tai tiesseet sen pelimekaniikasta mitään.

Peli	Caylus	Thurn und Taxis	Steampo
Laji	Strategia.	Kasuaali.	Kasuaali strategia.
Kohderyhmä	Lautapeliharrastajat.	Kaikki.	Kaikki.
Pelaajien määrä (maks.)	5	4	4
Pelin kesto	120 minuuttia.	60 minuuttia.	Noin 80 minuuttia.
Pelilaudan suunta	Yhteen suuntaan.	Yhteen suuntaan.	Pelialue kaikille samaan suuntaan.
Pelilaudan koko	~ 40 cm x 55 cm	~41,5 cm x 59 cm	~36cm x 61 cm
Pisteiden merkintä	Kiertää reunaa, pelaajilla oma nappula.	Korttien ja nappuloiden mukaan pelaajakohtaisesti.	Kiertää reunaa, pelaajilla oma nappula.
Pelilaudan ulkopuolella tavaraa	Pelaajien rahavarat, sekä kierroksen nappulat.	Pelaajien reittikortit.	Poistopakka sekä osakorttien käännetty kortit.
Värimaailma	Useita eri värejä indikoimassa tiettyä informaatiota.	Maanläheinen ruskean ja beigen oloinen väritys.	Tumma vihreä ja keltainen korostus.
Pikaohjeet laudassa	Ei.	Kyllä. Lisäksi pelaajilla oma pikaohje-kortti.	Kyllä.

Taulukko 2. Caylus, Thurn und Taxis sekä Steampo vertailussa.

6 Lopuksi

6.1 Johtopäätöksiä teorioista

Välillä tuntui turhalta yrittää erotella visuaalisuutta ja käytettävyyttä toisistaan, kuten kohdassa Hahmolait kävi ilmi. Tämä osaltaan selittää sitä, kuinka läheisessä suhteessa visuaalisuus ja käytettävyys ovat, ja mistä ”kuvat” lopulta muodostuvat ihmisen päässä. Kaikki on lopulta vain katseenohjaamista, käyttäjän johdattelua haluttuun suuntaan. Visuaalisuudessa keinoina ovat värit ja muodot, käytettävyydessä taas ”miksi sijoitan ja mihin” ja minkä kuvion tämä tuottaa käyttäjälle.

Lautapeleistä kun puhutaan, on hyvä muistaa, mitä Mike Doyle kertoo blogissaan Mike Doyle's Art Play (14.4.2004), kun suunnittelee kuvitusta lautapeliä varten: Jotkut osat pelin kuvituksesta ovat puhtaasti informaatiota. Jotkut osat ovat yhdistelmä informaatiota, esteettistä ja temaattista yksityiskohtaa ja jotkut osat eivät palvele informaatiota pelattavuuden suhteen, vaan ovat puhtaasti vain viihtymistä varten (Doyle, 14.4.2004.)

Suunnittelijan tehtävä on tietää, mitä mikäkin osa edustaa ja kuinka tärkeässä roolissa kuvitus pelattavuuden kannalta on. Jokainen peli on lisäksi oma tapauksensa ja suunnittelun haasteet tulevat yleensä näytettävän informaation määrässä. Informaation ”vähäisyys” ei kuitenkaan poissulje käytettävyyttä. Jos liiallinen informaatio pelisuunnittelussa tuottaa ongelmia, myös sen vähäisyys saattaa tehdä sen.

Alue, jota en kirjoituksessa käsitellyt, mutta mikä suunnittelijalle tulee eteen käytettävyyden ja visuaalisen suunnittelun lisäksi, on budjetti. Rahaa on usein rajallisesti (niin kuin aikaakin) ja monet ideat joudutaan hylkäämään vain, koska se kuluttaisi liikaa rahaa tuotantovaiheessa. Itselle tehtävässä peliprojektissa budjetti on se, minkä itse määrää, mutta kaupallisissa töissä budjetin huomioonottaminen jo ennen suunnittelua välttää monelta harmilta. Budjetti saattaa myös rajata aihetta, jolloin pelin suunnitleminen itse asiassa helpottuu, kun vaihtoehtoja karsiutuu pois.

Lautapelin suunnitteleminen ei siis ole vain pelkästään kuin painotuotesuunnittelua eikä kuin pelkkää käytettävyyden miettimistä. Se on näiden kahden kokonaisuus, ja jos suunnittelijalla on edes perustietämystä molemmilta alueilta, saadaan toimiva kokonaisuus, joka on käyttäjälleen viihdyttävä ja hauska.

6.2 Arvioidut tavoitteet ja todellisuus

Tarkoituksena oli alun perin tehdä pelistä niin sanotusti valmis versio graafisessa mielessä kevääseen mennessä. Huomasimme kuitenkin, että peli kehittyi jokaisen testausession jälkeen vähän mutta ratkaisevasti, jolloin lopullisten grafiikoiden tekeminen oli lähes turhaa.

Steampon tekeminen oli kaikesta huolimatta erittäin palkitsevaa ja opettavaista. Opettavaista monessakin mielessä, sillä oman työn aikatauluttaminen oli erittäin hankalaa ja epäonnistui välillä. Vaikka itseltäni löytyy kokemusta pelien tekemisestä, nämä ovat kuitenkin olleet digitaaliseen muotoon tehtyjä pelejä ja oma osuuteni niissä on ollut paljon pienempi kuin Steampossa.

Steampo myös osoitti konkreettisesti, kuinka käytettävyydellä on merkitystä lautapeleissä. Asian tutkiminen ja jo pelkkien yksinkertaisten ohjeiden soveltamista niille ennaltakäyttämättömään ympäristöön oli mielenkiintoista. Välillä tosin visuaalinen puoli meinasi ottaa valtaa projektia tehdessä, jolloin täytyi yrittää muistaa, että kauniit kuvat eivät yksin riitä. Tämän seurauksena huomasin melkein alitajuntaisesti karsivani kuvitusta ja muita pelimekaniikkaan kuulumattomia lisäkuvia ja keskittyväni enemmän pelkästään käytettävyyteen. Jos visuaalisuuden ja käytettävyyden toisistaan erottaminen on hankalaa, oli raja käytettävyyden ja pelimekaniikan välillä erittäin häilyvä.

6.3 Steampon tulevaisuus

Pelin kehitys jatkuu edelleen, jopa sen jälkeen kun kirjallinen ja projektiosuus on palautettu omalta osaltani. Pelistä toivotaan kehitettävän tehdasprototyyppi, mutta tähän vaiheeseen on vielä matkaa. Pelimekaniikan osalta pelissä on vielä paljon paranneltavaa

ja kehiteltävää, jotta peli olisi sujuva eikä kestäisi pelata liian kauaa. Pelillä saattaa olla potentiaalia markkinoille, sillä mahdollisesta julkaisijasta on puhuttu. Tämä tarkoittaisi siis, että pelin pitäisi olla valmis ja helposti pelattava tuote.

Opinnäytetyön kautta kiinnostus ja edes jonkinlainen ymmärrys käytettävyyttä kohtaan kuitenkin nousi ja toivoisin voivani tehdä jatkossakin asioita, missä pääsisi tekemään töitä käytettävyyden kanssa.

Lähteet

Aartolahti, Petteri & Kankainen, Ville 2010. *Steampo – eli lautapelisuunnittelun lyhyt oppimäärä*. Opinnäytetyö. Tampereen ammattikorkeakoulu.

Loiri, Pekka & Juholin, Esa 1998. *HUOM! Visuaalisen viestinnän käsikirja*. 2. painos. Jyväskylä. Gummerus Kirjapaino Oy.

Melakoski-Vistabcka 2004. *8107110 Käytettävyys*. Luentomoniste. Tampereen Teknillinen Yliopisto.

Samara, Timothy 2007. *Design Elements: a graphic style manual: understanding the rules and knowing when to break them*. Beverly Massachusetts: Rockport Publishers, Inc.

White, Alexander W. 2002. *The elements of graphic design: space, unity, page architecture and type*. 1. painos. New York: Allworth Press. (Google Books e-kirja)

Lund, A. M. 1997. *Expert ratings of usability maxims*. Ergonomics in Design, 5(3), 1997, 15-20.

Verkkolähteet

Board Game Geek. 2010. Yhteisösivusto. <http://www.boardgamegeek.com> (Luettu 28.11.2010)

Doyle, Michael. 2005-2010. *Mike Doyle's Art Play*. Verkkoblogi. <http://mdoyle.blogspot.com/> (Luettu 28.11.2010)

Laine, Anne 18.2.2004. *Hahmolait käytettävyyden parantajina*. LuK-tutkielma verkkosivulla. Jyväskylän yliopisto. <http://www.mit.jyu.fi/opetus/opinnayte/LuK/Hahmolait/#TOC2> (Luettu 1.12.2010)

Logo Design Works 2011. <http://www.logodesignworks.com/blog/top-10-board-game-logos> (Luettu 15.2.2011)

Minnesota High Speed Broadband Task Force 2010. Verkkosivusto.
<http://www.ultra-high-speed-mn.org/CM/Custom/Glossary.asp>
(Luettu 28.11.2010)

Nielsen, Jacob 2011. Jacob Nielsenin sivusto käytettävyydestä.
<http://www.useit.com/papers/heuristic> (Luettu 28.11.2010)

Web Design Glossary. 1998-2010. University of Minnesota Duluthin sivusto web-käytettävyydestä.
<http://www.d.umn.edu/itss/support/Training/Online/webdesign/glossary/u.html>
(Luettu 28.11.2010)

Wikipedia 2011. Hakusana: Aino-triptyykki. <http://fi.wikipedia.org/wiki/Aino-taru>

Lautapelit

Attia, William 2005. *Caylus*. Ystari Games.

Seyfarth, Andreas ja Karen 2006. *Thurn und Taxis*. Hans Im Glück.

Liitteet

Liite 1: Steampo - pelitestausraportti 9.4.2011

Pelaajat: Tuomas Peltola, Ville Syrjälä, Petri Mantere, Tuomo Tuunanen

Tarkkailija: Nelli Telkkinen

Pelin kesto: Yli neljä tuntia. Toivottu kesto olisi korkeintaan kaksi tuntia.

Pelissessio: Pelaajista vain yhdellä oli aiempaa tietoa pelistä. Peli pelautettiin tarkkailijan kertoessa pelin sääntöjä samalla kun pelaajat pelasivat. Tähän ratkaisuus päädyttiin, sillä varsinaista manuaalia ei ollut käytössä vielä tässä vaiheessa. Peli pelattiin alusta loppuun asti.

Huomioita: Pelin ajankohta oli myöhäinen, mikä saattoi osaltaan vaikuttaa pelin kestoon, mutta tätä ei voi pitää ainoana syynä. Pelaajat käyttivät pelin aikana skematiikki-kortteja runsaasti, mikä vei myös aikaa. Näitä on käytetty vain kerran aiemmin. Pelaajat kuitenkin eivät rakentaneet paloja, sillä skematiikeista sai enemmän pisteitä.

Kourujen törmääminen aiheutti myös uuden lisätilanteen. Lisäksi osakorttien painotukseen olisi kiinnitettävä huomiota, sillä nyt on mahdollisuus, ettei pelaaja pysty rakentamaan mitään pitkään aikaan tietyn symbolin puuttuessa kädestä.

Pelaajien tuntui olevan aluksi vaikea sisäistää pelin mekaniikkaa ja muun muassa käynnistäessä vakaustestin tekeminen meinasi unohtua useamman kerran. Pelin päätteeksi eräs pelaaja kommentoi, että muistettavaa on aika paljon ja toivottiin yksinkertaistamista. Peliä kuitenkin sanottiin yllättävän pelattavaksi.

Osakorteille toivottiin erottuvuutta selkä- ja sisäpuolelle. Lisäksi palojen epävakautta kuvastavat merkit eivät erottuneet tarpeeksi hyvin.

Liite 2: Steampon pelilauta

