



STEAMPO

Eli lautapelisuunnittelun lyhyt oppimäärä

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman opinnäyte
Vuorovaikutteisuuden suunnittelu
Joulukuu 2010
Petteri Aartolahti
Ville Kankainen

OPINNÄYTTEEN TIIVISTELMÄ

Petteri Aartolahti, Ville Kankainen

Steampo – eli lautapelisuunnittelun lyhyt oppimäärä

Joulukuu 2010

77 sivua (liitteet 7 sivua)

Tampereen ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma

Vuorovaikutteisuuden suunnittelu

Lopputyön muoto: Projektimuotoinen

Lopputyön ohjaaja: Ari Närhi

Avainsanat: lautapelit, korttipelit, prototyypit, testaus

Tämän työn tarkoituksena oli selvittää lautapelisuunnittelun työvaiheita, suunnitella toimiva lautapelikonsepti sekä toteuttaa sen pohjalta pelattava prototyyppi. Lisäksi kirjallisen osuuden tavoitteena oli saada aikaiseksi opas lautapelisuunnittelusta kiinnostuneille.

Työn teoriapohja käsittelee pelin määritelmiä, lautapelien ominaisuuksia sekä pelisuunnitteluprosessin etenemistä vaihe vaiheelta. Tekstiosuus paneutuu myös prototyyppien suunnitteluun ja toteutukseen sekä pelitestaamiseen niin teorian kuin käytännönkin kannalta.

Työprosessi opetti lautapelisuunnittelun perusteet sekä selvensi pelimekaniikkojen taustalla piileviä lainalaisuuksia. Työvaiheiden läpikäynti opetti hahmottamaan suunnitteluprosessin kokonaisuuden kannalta tärkeitä asioita ja auttoi arvioimaan tällaisen projektin vaatimaa työmäärää. Lopputuloksena syntyi Steampo-lautapelin prototyyppi, joka on pelattava alusta loppuun, sekä tämä kirjallinen osuus.

THESIS SUMMARY

Petteri Aartolahti, Ville Kankainen

Steampo, Or Short Course of Board Game Design

December 2010

77 pages (appendixes 7 pages)

TAMK University of Applied Sciences

Media Programme

Area of specialization: Interaction design

Type of Final Project: Project

Thesis supervisor: Ari Närhi

Keywords: board games, card games, prototypes, testing, design

Abstract:

The main objectives of this thesis were to design and create a working prototype of a board game and to learn about board game design process in general. The goal for the written part was to come up with a beginners' guide to board games for those interested in the subject.

The project consisted of learning the basics of board game design and the different stages of the design process. This was carried out by studying theory and planning and prototyping a real game. The outcome was the prototype of the board game Steampo.

The thesis goes through the definition of games and what board games consist of. It examines the process of board game design - from coming up with the initial idea to playtesting. Also documented are the different stages of creating Steampo.

Sisällys

1	Johdanto	6
2	Lautapelien maailma	7
2.1	Lyhyt historiikki	7
2.2	Mikä on lautapeli?	9
2.3	Lautapelien jaottelu	12
3	Pelisuunnittelun lähtökohdat	14
3.1	Merkityksellinen pelikokemus	14
3.2	Vuorovaikutus on erottamaton osa peliä	15
3.2.1	<i>Vuorovaikutteisuuden suunnittelu</i>	15
3.2.2	<i>Vuorovaikutteisuus moninpeleissä</i>	17
3.3	Pelisuunnittelu rakentuu hiljaisen tiedon pohjalle	18
3.4	Peli-idea	21
3.5	Idean jalostaminen	21
3.5.1	<i>Toimintapohjainen kehys pelien kuvaamiseen</i>	23
3.5.2	<i>Pelin suunnittelumallit</i>	27
3.5.3	<i>Carcassonnen rakennuspalikat</i>	30
3.6	Sääntöjen hahmottelu	35
3.7	Visuaalinen ulkoasu	37
4	Pelisuunnittelu on iteratiivinen prosessi	40
4.1	Prototyypit	40
4.1.1	<i>Keskeisen pelimekaniikan toteuttaminen</i>	42
4.1.2	<i>Pelimekaniikasta pelattavaksi peliksi</i>	43
4.2	Pelitestaus	44
4.2.1	<i>Testaaminen eri ryhmillä</i>	45
4.2.2	<i>Palautteen kerääminen</i>	46
5	Steampo – ideasta prototyyppi	47
5.1	Mikä on Steampo?	47
5.2	Idean hahmottelu alkaa	48
5.3	Idean jalostuminen ja sääntöjen hahmottelu	49
5.3.1	<i>Kartonkiprototyyppi</i>	50

5.3.2	<i>Korttiprototyyppi</i>	51
5.4	Riisuttu idea on parempi kuin kasa sääntöjä.....	55
5.5	Lopullinen prototyyppi saa muodon.....	58
6	Työn analysointi ja projektin tulevaisuus	64
6.1	Ajatuksia ideoinnista ja konseptoinnista.....	64
6.2	Mitä seuraavaksi?	65
	Lähteet	67
	Liitteet	71

1 Johdanto

Teknologistuvassa maailmassa yksi ihmiskunnan vanhimmista viihteen muodoista, pelaaminen, on saanut parin viimeisen vuosikymmenen aikana yhä suuremman jalansijan ihmisten arkielämässä. Pelit ovat levinneet niin mobiililaitteille kuin opetustilanteisiin, ja tietokonepelien parissa kasvaneiden nuorten aikuisten suhde peleihin on sama, kuin aiemmilla sukupolvilla televisioon tai elokuvaan. Peleihin ei suhtauduta enää vain lasten ajanvietteenä.

Lautapeliin historia ulottuu tuhansien vuosien taakse. Viime vuosikymmenen vaihteessa nähtiin lautapeliin renessanssi, joka ulottui myös Suomeen asti. Ala on noussut uuteen kukoistukseen muutamien viime vuosien aikana ja osoittaa edelleen kasvun merkkejä. Esimerkiksi monet baarit ja kahvilat ovat huomanneet lautapeliin arvon viihteen muotona ja lisänneet pelit vakiovarustukseensa.

Tämän työn tarkoituksena on tutustua lautapeliin suunnitteluprosessiin ja toimia aloittelijan oppaana lautapeliin suunnittelusta kiinnostuneille. Työn takana on kaksi suunnittelijanalkua joilla on erilaiset pelaamishistoriat: liki kaksikymmentä vuotta lautapelejä pelannut alan harrastaja sekä nuorempana aktiivisesti videopelejä pelannut maallikko.

Työssä perehdymme itse pelin määritelmään sekä siihen, millaisia ominaisuuksia lautapeleillä yleisesti ottaen on. Tutustumme iteratiiviseen suunnitteluprosessiin, joka käsittää lautapeliin prototyypin valmistamisen ja pelitestauksen. Tavoitteenamme lautapeliin suunnittelun opiskelun ohella on suunnitella ja luoda toimiva prototyyppi Steampo- peli-ideamme pohjalta, sekä dokumentoida projektin eteneminen vaihe vaiheelta.

2 Lautapeliien maailma

2.1 Lyhyt historiikki

Pelien historia on yhtä pitkä kuin inhimillisen sivilisaation historia. Yli viisi ja puolituhatta vanhoista egyptiläisistä haudoista on löydetty erilaisia puusta, luusta ja kivistä kaiverrettuja lautapeliin osia. Tuohon aikaan peleillä oli tiettävästi uskonnollinen merkitys egyptiläisille. (Tito 2009, 1). Vanhimmat täydelliset lautapelisetit löydettiin Irakista muinaisen Urin kaupunkivaltion kuninkaallisista haudoista 1920-luvulla. *Royal Game of Urin* nimettyä peliä pelasivat muinaiset sumerilaiset nykyisen Irakin alueella noin neljä ja puoli tuhatta vuotta sitten. (Wikipedia 2010 hakusana royal game of ur). *Shakki*, *Go* ja *Backgammon* ovat nykypelaajalle tutumpia pelejä, joilla niilläkin on vuosituhantinen historia.

Ensimmäinen kirjallinen maininta modernin kilpajuoksupelin prototyyppiksi kutsutusta *The Game of Goose* -pelistä löytyy vuodelta 1597. Tuohon aikaan pelit olivat useimmiten aikuisten huvituksia ja uhkapelielementit olivat niissä varsin tavallisia. (Goodfellow 1998, 1.) Pelisuunnittelija *Greg Costikyanin* mukaan (Costikyan 2006) ensimmäinen tietyn suunnittelijan nimeen liitettävä peli ilmestyi Englannissa 1759, kun käsinmaalattujen karttojen julkaisija *Carrington Bowles* julkaisi *John Jefferysin* kehittämän pelin *A Journey Through Europe*.

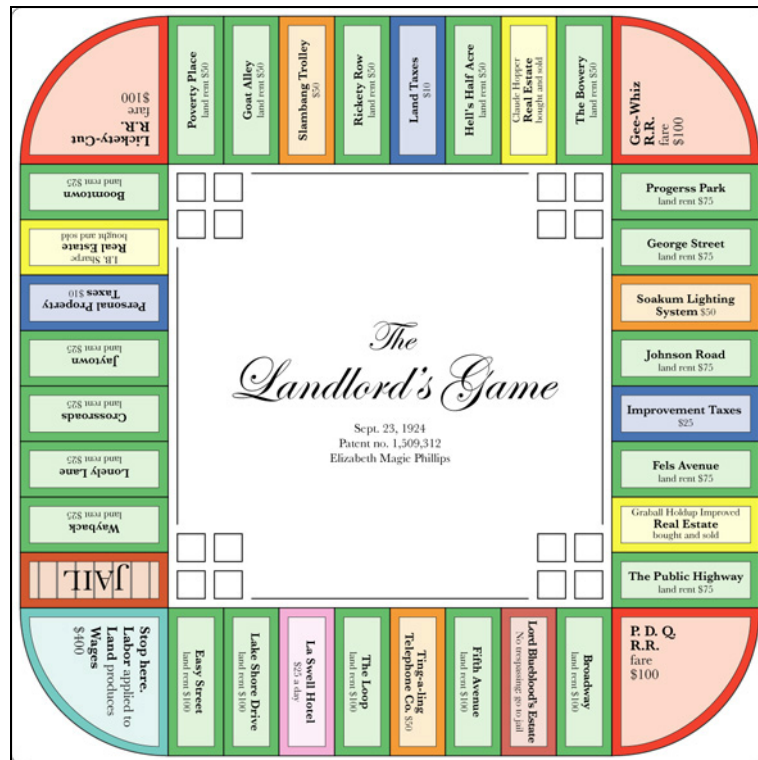


KUVA 1: The Game of Goose.

1700- ja 1800-lukujen aikana julkaistiin useita muitakin lautapelejä, mutta ne olivat vain yläluokan huvituksia, sillä pelien julkaiseminen oli varsin kallista puuhaa. Vasta 1800-luvun puolivälin tienoilla syntynyt suhteellisen halpa väripainotekniikka toi pelit tavallisen kansan ulottuville. Tällöin alkoi syntyä myös massamarkkinoille suunnattuja pelejä ja muun muassa sellaiset yritykset kuin *Parker Brothers* ja *Milton Bradley* saivat alkunsa. (Costikyan 2009, 1.)

Yksi ensimmäisistä, ja kenties se kaikkein tunnetuin, kaupallisesti menestyneistä lautapeleistä oli *Monopoli*. *Elizabeth Magie* patentoi peli-idean vuonna 1904 nimellä *The Landlord's Game*. Peli rakentui ekonomisten periaatteiden ympärille ja sen oli tarkoitus opettaa pelaajille kiinteistöjen omistusjärjestelmästä. Myöhemmin, 1910-luvulla, opiskelijat kehittivät pelistä sen nykyisen version, joka tunnetaan nimellä *Monopoli*.

Charles Darrow hankki pelille kopiosuojan 1933 ja pelistä tuli pian suuri menestys. *Parker Brothers* oli alun perin kieltäytynyt ostamasta pelin oikeuksia, koska he eivät uskoneet sen myyvän. Vuonna 1935 he muuttivat kuitenkin mieltänsä ja ostivat pelin oikeudet *Darrowilta* ja aloittivat sen massatuotannon. (Essortment.com 23.11.2010.)



KUVA 2: The Landlord's Game vuoden 1924 versiona.

Lautapelaaminen alkoi yleistyä Suomessa 1980-luvulla elintason kasvaessa. Markkinoille tuli paljon uusia pelejä ja niiden teemavalikoima laajeni. Pelit olivat kuitenkin yleensä *Afrikan Tähti* -tyyppisiä noppapelejä, jotka perustuivat lähes puhtaasti tuuriin ja satunnaisuuteen.

Saksassa alkoi ilmestyä 90-luvulla lautapelejä, jotka aiemman noppaheittoon ja satunnaisuuteen perustuvan pelimekaniikan sijaan korostivat strategiaa ja pelaajien tekemiä valintoja. Suomeen nämä pelit löysivät 2000-luvun alkupuolella. Pelaajien määrä kasvoi ja pelien julkaiseminen Suomeksi alkoi olla kannattavaa. (Keskitalo 2010.) Tällä hetkellä lautapelaaminen voikin paremmin kuin koskaan. Lähes jokaisen kahvilan nurkasta löytyy lautapelihylly ja pelaamista ei enää karsasteta vain lasten ja nörttien puuhana. Se on löytänyt sosiaalisen arvostuksensa.

2.2 Mikä on lautapeli?

Vaikka lukemattomat tutkijat ekonomista kirjallisuusteoreetikoihin ovat vuosien varrella tutkineet niin pelejä kuin pelaamistakin, ei niille ole pystytty löytämään yksioikoista määritelmää (Salen & Zimmermann 2004, 72). Pelitutkija *David Parlett* varoittaa (1999, 1), että peli-sanana määrittelemine on lähestulkoon mahdoton tehtävä, joten tässä yhteydessä on turha alkaa luomaan uutta määritelmää lukemattomien jo olemassa olevien rinnalle. Koska lautapelisuunnittelun kannalta on oleellista ymmärtää mitä pelillä tarkoitetaan, käymme läpi muutaman lähestymistavan asiaan.

Kielitoimiston sanakirjan mukaan peli-sanana käytetään: ”Ajanvietteeksi harjoitettavista määrämuotoisista ja -sääntöisistä kilpailuista t. leikeistä, joissa on välineenä kortteja, nappuloita tms.; myös näissä käytettävistä välineistä.” (Kielitoimiston sanakirja 2.0 2010 hakusana peli). Määritelmä on jokseenkin ympärilyöreä ja jättää varaa tulkinnalle, mutta lähestyy kuitenkin Parlettin pelin määritelmää. Hänen mukaansa pelillä on kaksiosainen rakenne. Sillä on selkeä loppu, toisin sanoen se on kilpailu jossa pyritään tiettyyn tavoitteeseen, sekä keinot tämän tavoitteen saavuttamiseen, eli pelivälineet ja säännöt joiden puitteissa peliä pelataan. (Parlett 1999, 3.)

Parlett korostaa nimenomaan sääntöjen tärkeyttä muodollisen pelin (*formal game*), joihin lautapelit kuuluvat, erottamisessa epämuodollisista peleistä (*informal game*), eli esimerkiksi lasten leikeistä. Hän menee jopa niin pitkälle, että väittää jokaisen pelin muodostuvan säännöistään. (Parlett 1999, 3.) *Wolfgang Kramer*, ansioitunut saksalainen lautapelisuunnittelija, jatkaa ajatuksen kehittelyä. Kaikki, mikä on säännöissä, on osa peliä. Se mitä säännöistä ei löydy, ei kuulu peliin. Hänen mukaansa säännöt itsessään eivät kuitenkaan vielä muodosta peliä. Pelissä tarvitaan sekä säännöt että muut

komponentit: lauta, pelinappulat, kortit tms. Molemmat voivat olla olemassa erikseen, mutta vasta yhdessä ne muodostavat pelin. (Kramer 2000a.)

Ajatus siitä, että peli muodostuu säännöistään, on siinä mielessä hyvä lähtökohta, että lautapelisuunnittelu on hyvin pitkälti juuri pelin sääntöjen suunnittelua. Säännöt luovat puitteet, joiden rajoissa syntyy pelikokemus. Kramerin ajatus siitä, että myös pelikomponentit ovat erottamaton osa peliä, on kieltämättä vastaanpanematon, ainakin lautapelien kohdalla. Ne tulevat mukaan kuvioihin jo hyvin varhaisessa vaiheessa pelisuunnittelua prototyypin muodossa.

Katriina Heljakan, Tactic-peliyhtiön creative managerin, ajattelussa pelillä tulee olla pelaajia, säännöt, voittaja ja häviäjä. Hänen mukaansa voittaminen on oleellinen osa peliä; jokainen peli joko voitetaan tai hävitään. Pelejä voi pelata joko yksin tai yhdessä. Riippuen pelin luonteesta ne sisältävät vaihtelevissa määrin taitoa ja strategiaa. (Heljakka 2007, 4.)

Edellisessä määritelmässä ainakin väite siitä, että pelillä tulee olla voittaja, on ongelmallinen, sillä esimerkiksi roolipeleissä on vain harvoin selkeää voittajaa. Jotkin modernit lautapelit, kuten *Taru Sormusten Herrasta*, ovat yhteistyötyyppisiä pelejä, joissa kaikki pelaajat pelaavat yhdessä pelin mekaniikkaa vastaan. Vaikka peliin oleellisesti liittyikin tavoitteellisuus, pelin tavoitteen ei tarvitse olla voittajan selvittäminen. (Maroney 2001.)

Costikyanin esseessään *I have no words and I must design* (Costikyan 2002, 22)¹ antama pelin määritelmä korostaa nimenomaan tavoituksellisuutta osana pelikokemusta. Määritelmän mukaan peli on sisäisen merkityksen interaktiivinen rakennelma, joka vaatii pelaajia pyrkimään kohti tavoitetta. Määritelmä on hieman vaikeasti avautuva, ja siinä mielessä se kertoo siitä kuinka vaikeaa pelin ja pelaamisen olemus on kiteyttää yhteen virkkeeseen.

Sisäisellä merkityksellä Costikyan tarkoittaa sitä, että pelit luovat omat sisäiset merkityksensä asioille, joilla ei todellisessa, eli pelien ulkopuolisessa, maailmassa ole

¹ ”An interactive structure of endogenous meaning that requires players to struggle towards a goal” Greg Costikyan. 2002. *I have no words and I must design*. (<http://www.costik.com/nowords2002.pdf>)

merkitystä. Hän käyttää esimerkkinä Monopoli-pelin rahoja, jotka tosielämässä ovat vain merkityksettömiä paperilappusia, mutta peliä pelatessa niillä on arvoa. Toisin sanoen niillä on Monopolipelin sisäinen merkitys. (Costikyan 2002, 22.)

Toinen tärkeä seikka määritelmässä on interaktiivisuus. Riippumatta siitä ovatko pelit yksin-, kaksin- vai moninpelejä, ne ovat aina interaktiivisia. Pelaajat ovat vuorovaikutuksessa niin toistensa kuin pelin sisäisen järjestelmänkin kanssa (Salen & Zimmerman 2004, 58).

Costikyan mainitsee (2002, 19) myös rakennelman osana pelin määritelmäänsä. Hänen mukaansa lautapelin rakenne on pitkälti sidottu kirjoitettuun sääntöihin, vaikkakin osa siitä saattaa olla riippuvainen pelilaudan topologiasta ja kortteihin sekä muihin pelielementteihin painetusta tiedosta. Tätä tukee myös *Katie Salenin* ja *Eric Zimmermanin* kirjassaan *Rules of Play* antama pelin määritelmä: peli on järjestelmä jossa pelaajat osallistuvat keinotekoiseen, sääntöjen määrittämään konfliktiin, jolla on määriteltävä lopputulos (Salen & Zimmerman 2004, 80)². Heidän määritelmänsä järjestelmälle on joukko osia, jotka yhdessä muodostavat monimutkaisen kokonaisuuden. Pelejä on mahdollista tarkastella järjestelminä monelta eri taholta: matemaattisina, sosiaalisina tai vaikkapa representoivina järjestelminä. (Salen & Zimmerman 2004, 55.)

Määriteltävä lopputulos on useimmiten yhtä kuin tavoite. Niinpä voisi sanoa pelisuunnittelija Wolfgang Kramerin sanoin, että kaikilla peleillä on tavoite. Erilaisia pelejä löytyy tuhatmäärin, mutta tavoitteita vain kourallinen. Tavoitteen on oltava jotakin mitattavaa, kohtuullisen helposti mittattavissa olevaa ja pelissä esitettyä. (Kramer 2000 a.) Tavoitteet motivoivat pelaajien pelissä suorittamia toimintoja. Usein tavoitteisiin päästään suorittamalla alatavoitteita, jotka vuorostaan saattavat muodostua omista alatavoitteistaan. (Björk & Holopainen 2005, 18.)

Mikä sitten tekee pelistä nimenomaan lautapelin? Parlettin mukaan lautapeli on mikä tahansa peli, jota voi pelata tasaisella alustalla, pois lukien noppa- ja korttipelit (Parlett

² "A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome" Salen & Zimmerman 2004, 80.

1999, 5). Wikipedia määrittelee lautapeliksi pelin, jossa pelinappuloita liikutellaan sääntöjen puitteissa ennalta merkityllä alustalla tai laudalla. Tällaiset pelit saattavat perustua joko puhtaasti strategiaan tai onneen, tai näiden yhdistelmään. Niillä on myös päämäärä, jonka pelaajat pyrkivät saavuttamaan. (Wikipedia hakusana board game, 17.11.2010.)

Salenin ja Zimmermanin mukaan pelilauta tähdentää monella tapaa pelin luonnetta. Lauta sisältää kaiken pelin kannalta tärkeän informaation. Pelaajien representaatiot, pelinappulat, ovat kaikki ikään kuin samassa tilassa. Tämä tekee suhteellisten asetelmien vertailun helpoksi ja intuitiiviseksi. Pelaajat myös näkevät selvästi kaikkien toimiensa seuraukset. (Salen & Zimmerman 2004, 137.)

2.3 Lautapeliin jaottelu

Nykyaikaiset lautapelit voidaan jakaa ryhmiin useiden eri ominaisuuksien perusteella. Pelit voidaan kategorisoida kohderyhmän, monimutkaisuuden, pelityypin (toiminta, seikkailu, strategia...), tai vaikkapa pelaajamäärän mukaan. (Heljakka 2007, 4.) *Board Game Geek* on lautapeliharrastajien suosima verkkosivusto, jolta löytyy kattava listaus erilaisia lautapelejä. Sivuston päätasolla pelit on jaoteltu seuraavasti: abstraktit pelit, muokattavat pelit, lasten pelit, perhepelit, juhlapelit (bilepelit), strategiapelit, teemalliset pelit ja sotapelit. Vaikka jaottelu on vain yksi monista, se antaa kuitenkin kuvan yleisistä jaotteluperiaatteista. (Board Game Geek 20.11.2010.)

Peliharrastajien usein käyttämä ylimalkainen jaottelu jakaa modernit lautapelit kahteen suunnittelukoulukuntaan: saksalaistyyppiset, eli europelit, sekä amerikkalaistyyppiset pelit. Amerikkalaistyyppisiksi peleiksi kutsutaan simulationistisia pelejä joissa satunnaisuudella on kohtalaisen suuri merkitys ja teema on vahvasti sidoksissa pelimekaniikkaan. Pelien säännöt ovat yleensä monimutkaiset ja raskaat, ja niiden omaksuminen vaatii asialle omistautumista. Nämä pelit ovat yleensä myös aggressiivisempia kuin europelit. Amerikkalaisiin peleihin lukeutuvat myös kauppojen hyllyiltä löytyvät massamarkkinapelit.

Saksalaistyyppisissä peleissä hiottu pelimekaniikka yhdistyy usein varsin ohueen teemaan. Pelit ovat usein kestoiltaan lyhyitä ja säännöiltään helppoja oppia. (Saari 2008, a.) Näiden pelien komponentit ovat yleensä visuaalisesti miellyttäviä ja laadukkaita.

Saksalaistyypisiä pelejä kutsutaan joskus myös suunnittelijapeleiksi (*designer games*), koska ne on tapana julkaista pelin suunnittelijan nimellä varustettuna. (Board Game Geek 17.11.2010.) *Reiner Knizia* ja Wolfgang Kramer ovat tunnettuja europelien suunnittelijoita (Saari 2008 b).



KUVA 3: *Triumph of Chaos* on amerikkalaistyylinen strategiapeli.

3 Pelisuunnittelun lähtökohdat

3.1 Merkityksellinen pelikokemus

Salen ja Zimmerman puhuvat merkityksellisestä pelikokemuksesta (*meaningful play*). Heidän mukaansa menestyksekkään pelisuunnittelun tärkeimpänä tavoitteena on merkityksellisen pelikokemuksen luominen. On olemassa kahden tyyppisiä merkityksellisiä pelikokemuksia: kuvaannollisia (*descriptive*) ja arvioivia (*evaluative*). (Salen & Zimmerman 2004, 33–34.)

Kuvaannollinen, merkityksellinen pelikokemus syntyy pelaajan toiminnan ja järjestelmän lopputuloksen välisestä suhteesta: pelimekaniikka vastaa pelaajan tekemiin valintoihin. Pelin pelaaminen tarkoittaa toimimista ja valintojen tekemistä. Kaikki pelit luovat siinä mielessä mielekkäitä pelikokemuksia, että pelaajan pelissä tekemät valinnat vaikuttavat pelin kulkuun luoden uusia merkityksiä. (Salen & Zimmerman 2004, 33.)

Jotkut pelit ovat kuitenkin parempia kuin toiset. Toisin sanoen ne luovat muita pelejä merkityksellisempiä pelikokemuksia. Tässä yhteydessä sen sijaan se, että merkityksellinen pelikokemus viittaasi siihen kuinka peli itsessään toimii, se viittaakin menestyksekkääseen pelisuunnitteluun. Tämä tarkoittaa arvioivaa merkityksellistä pelikokemusta; se auttaa meitä arvioimaan kriittisesti toimintojen ja lopputulosten suhdetta ja päättämään ovatko ne riittävän merkityksellisiä kyseessä olevan pelijärjestelmän puitteissa. (Salen & Zimmerman 2004, 34.)

Määritelmän mukaan merkityksellinen pelikokemus syntyy, kun toimintojen ja seuraamusten vuorovaikutussuhteet ovat sekä havaittavia että pelin suurempaan kontekstiin sidottuja. Havaittavuudella tässä tarkoitetaan sitä, että pelitoiminnon seuraukset viestitään pelaajalle havaittavalla tavalla, eli pelaaja ymmärtää oliko hänen toimintonsa hyvä vai huono tai veikö se hänet lähemmäs pelin tavoitetta. Toisin sanoen jos et ymmärrä tekosi merkitystä, se ei ole havaittava. (Salen & Zimmerman 2004, 34–35.)

Toiminnon tulisi olla sidottu pelin laajempaan kontekstiin siinä mielessä, että se vaikuttaa myös myöhemmin pelin aikana syntyvään pelikokemukseen. Siinä missä

pelitapahtuman havaittavuus kertoo pelaajalle *mitä* tapahtui (Osuin vastustajaan), kontekstisidonaisuus kertoo *kuinka* se vaikuttaa myöhempään peliin. (Jos jatkan vastustajaan osumista, hän kuolee. Jos tapan riittävästi vastustajia, saan tason.) (Salen & Zimmerman 2004, 35.)

Merkityksellinen pelikokemus voi syntyä monella tavalla riippuen pelin tyypistä. Se voi olla tyydytystä strategisesti erinomaisesta siirrosta shakissa tai pelaajien välisen vuorovaikutuksen tuottamaa mielihyvää. Tässä yhteydessä se liikkuu enemmänkin emotionaalisella ja psykologisella tasolla kuin semioottisella merkityksen luomisen tasolla. (Salen & Zimmerman 2004, 34, 36.)

3.2 Vuorovaikutus on erottamaton osa peliä

Costikyanin mukaan (2002, 3) kaikki pelit ovat interaktiivisia; termi interaktiivinen peli sisältää päällekkäismerkityksen. Mikäli se ei ole interaktiivinen, se on pelin sijaan pulma (*puzzle*). Tärkein ero pulman ja pelin välillä on se, että kun pulmassa pyrit keksimään suunnittelijan ratkaisun, pelissä luot omat ratkaisusi (Crawford 1982, 11). Salenin ja Zimmermanın sanoin (2004, 58) pelatessasi peliä olet vuorovaikutuksessa sen kanssa.

3.2.1 Vuorovaikutteisuuden suunnittelu

Pelisuunnittelu onkin hyvin pitkälti juuri interaktiivisuuden – vuorovaikutteisuuden suunnittelua, ja pelit ovat nimenomaan suunniteltua vuorovaikutusta. Ero suunnittelemattomaan vuorovaikutukseen piilee siinä, että suunniteltu vuorovaikutus on osa mekanisme (peli) ja luo merkityksiä. Merkitykset syntyvät valintojen kautta. Pelisuunnittelijan tehtävä on suunnitella järjestelmä – pelimekanismi – jonka kanssa pelaaja on vuorovaikutuksessa tekemällä valintoja. (Salen & Zimmerman 2004, 58–61.)

Vuorovaikutteisuuden suunnittelu on vastausten etsimistä. Vuorovaikutteisuuden suunnittelija *Dan Saffer* jakaa (2007, 29–42) vuorovaikutteisuuden suunnittelun neljään lähestymistapaan: käyttäjäkeskeiseen suunnitteluun, toimintakeskeiseen suunnitteluun, järjestelmäsuunnitteluun ja nerokkuuslähtöiseen suunnitteluun. Koska pelisuunnittelu on pitkälti järjestelmien suunnittelua, järjestelmäsuunnittelu tuntuisi luonnollisimmalta tavalta lähestyä asiaa. Tämä on erittäin analyttinen suunnittelumetodi ja toimii

erityisesti, mikäli suunnitellaan raskailla säännöillä varustettua peliä. (Saffer 2007, 35–40.)

Vaikka pelit rakentuvatkin juuri sääntöjensä ympärille, ne ovat kuitenkin kokonaisvaltaisia tuotteita, joissa on huomioitava myös muut osa-alueet. Mielenkiintoinen ja toimiva pelimekanismi ei sinällään myy peliä, mikäli käytettävyyttä ja teemaa ei ole huomioitu riittävästi. Siksi käyttäjälähtöinen suunnittelu on erinomainen lähtökohta lautapeleille. Tällöin on kiinnitettävä erityistä huomiota pelin kohderyhmään jo suunnittelun alkumetreiltä lähtien. On pohdittava mitkä ovat pelaajien tarpeet, tavoitteet ja mieltymykset. (Saffer 2007, 31–32.) Kaupallinen pelisuunnittelu lähtee usein muutenkin näistä lähtökohdista (Heljakka 2007, 12–13, 30).

Kuten aiemmin olemme todenneet, peleissä vuorovaikutus on nimenomaan ratkaisujen tekoa ja niiden pohjalta toimimista. Toimintopainotteinen lähestyminen tulee kysymykseen erityisesti iteroinnin (katso luku: Pelisuunnittelu on iteratiivinen prosessi) yhteydessä (Saffer 2007, 33–35). Kun pelimekanismista löytyy ongelmia, voikin olla käytännöllistä paneutua juuri johonkin tiettyyn toimintoon ja pohtia, kuinka sen saa muokattua pelaajille intuitiiviseksi. Nerouslähtöinen suunnittelu on pelien yhteydessä harvinaisempaa. Jossain määrin se tulee kysymykseen, mikäli pelisuunnittelijalla löytyy riittävästi kokemusta samantyylisten pelien suunnittelusta, mutta silloinkaan käyttäjiä ei voi täysin unohtaa.

Pelisuunnittelu on monialaisen vuorovaikutteisuuden suunnittelua. Erilaiset lähestymistavat vuorovaikutteisuuden suunnitteluun tulevat kyseeseen erilaisissa tilanteissa. Tärkeintä onkin huomioida, että pelit ovat malliesimerkki vuorovaikutteisesta sovelluksesta, riippumatta niiden tyypistä. Siksi hyvän vuorovaikutteisuuden suunnittelu pelien yhteydessä on erityisen tärkeää.

Pelien tulee olla luotettavia ja tarkoituksenmukaisia (Saffer 2007, 60–62). Toisin sanoen sääntöjen on oltava toimivat ja niiden tulee tukea koko pelin ideaa. Uuden pelin on mielellään oltava myös nokkela (Saffer 2007, 65–66). Pelin suosio kestää, vaikka ulkoasu alkaisi olla vanhahtava, mikäli alkuperäinen idea on oivaltava ja mielenkiintoinen. Mikä tärkeintä, pelien tulee olla leikkisiä sekä nautinnollisia (Saffer 2007, 66–68). Pelin kannalta on oleellista, että sen käyttö on miellyttävää – pelaajat

tahtovat pelata toistekin. Hyvin suunniteltu tuote tekee myös virheiden tekemisen vaikeaksi. Jos käyttäjä tuntee olevansa umpikujassa tai voimaton, peli on käytännössä pelattu. (Saffer 2007, 67.)

3.2.2 Vuorovaikutteisuus moninpeleissä

Lautapeleissä interaktiivisuus toimii ainakin kahdella tasolla. Pelimekaniikka vastaa pelaajien toimiin, antaen heille näin uusia vaihtoehtoja joista valita tulevat toimintonsa. Pelaajat toimivat myös vuorovaikutussuhteessa toisiinsa. Riippuu hyvin paljon lautapelistä kuinka paljon pelaajien välistä vuorovaikutusta ne sisältävät. Pelisuunnittelija *Robert Gutscheran* mukaan kaksinpelit ovat äärimmäisen interaktiivisia. Tämä on luonnollista, sillä mikäli pelaajat eivät voisi vaikuttaa toistensa peliin, he voisivat yhtä hyvin pelata yksinpeliä. (Gutschera 2009, 10.)

Gutschera jaottelee moninpelit interaktiivisuuden perusteella kahteen perusrhyhmään: kilpailuiksi ja tappeluiksi. Kilpailutyypinen peli on muodostettu ikään kuin yhdistämällä monta yksinpeliä. Kukin pelaaja pyrkii omaan tavoitteeseensa eikä pysty juurikaan vaikuttamaan muiden pelaajien peliin. Kilpailuissa pelin voittaja yleensä ratkaistaan jonkinlaisella asteikolla: pisteytys, aika tai etäisyys. *Scrabble* ja *Kimble* ovat esimerkkejä kilpailutyypisistä lautapeleistä.



KUVA 4: Kimble on esimerkki klassisesta kilpailutyypisestä lautapeleistä.

Tappelutyypisessä pelissä pelaajat kilpailevat yhdestä tavoitteesta (Gutschera 2009, 5). Pelaajat pyrkivät vaikuttamaan suoraan toistensa peliin. Vahva pelaajien välinen vuorovaikutus on tämän tyyppisissä peleissä rakennettu tiukasti osaksi pelin järjestelmää. Vuorovaikutusta voidaan rajoittaa lisäämällä peliin rajoittavia elementtejä.

(Gutschera 2009, 10.) Tappelussa voittaja ratkaistaan Gutscheran ajattelussa (2009, 5) usein jonkinlaisella kukkulan kuningas –variantilla, jossa pelaajat putoavat yksitellen pois kunnes vain voittaja on jäljellä.

Gutscheran mukaan (2009, 10) pelaajien välisen interaktiivisuuden, eli sen kuinka paljon pelaajat voivat vaikuttaa muiden pelaajien peliin, määrä peleissä voi kuitenkin vaihdella paljonkin. Vaikka he eivät kilpailutyypisessä pelissä pystyisi pahemmin vaikuttamaan vastustajiensa peliin, he voivat reagoida toisten pelaajien toimiin muuttamalla pelistrategiaansa.

Moninpeleissä Gutschera (2009, 12) jakaa interaktiivisuuden kohdistettuun interaktiivisuuteen (*targeted interactivity*), jossa pelaajat vaikuttavat suoraan tietyn pelaajan peliin, sekä politiikkaan (*politics*). Poliittisissa peleissä interaktio on siinä mielessä satunnaista, että pelaajien valinnat eivät vaikuta suoranaisesti heidän omaan voittomahdollisuuksiinsa.

Gutscheran mukaan (2009, 11-13) voi olla ongelmallista, mikäli peli on äärimmäisen poliittinen. Poliittisuus ei sinällään ole aina epätoivottu ominaisuus. Sen ongelma syntyy siitä, että se yleensä dominoi koko peliä. Pelaajan taito ei enää olekaan ratkaiseva tekijä voittajan määrittelyssä, vaan se kuinka taitavasti tämä osaa politikoida pelin edetessä. Gutschera korostaa, että se saattaa olla jopa haittatekijä muiden pelaajien liittoutuessa taitavampaa pelaajaa vastaan.

Politiikka ei kuitenkaan ole yksistään huono asia peleissä. Jotkut pelaajat nauttivat juuri politikoinnin tuomasta pelaajien välisestä vuorovaikutuksesta. Yksi poliittisten pelien etu on, että aloittelevat pelaajat voivat osallistua kokeneempien peliin. Poliittiset pelit myös usein säilyttävät jännityksensä aivan pelin loppumetreille asti. (Gutschera 2009, 20.)

3.3 Pelisuunnittelu rakentuu hiljaisen tiedon pohjalle

Maailmasta löytyy paljon erityyppisiä pelejä, kuten tietokonepelit, lautapelit, korttipelit, noppapelit ja roolipelit. Vaikka tietyt lainalaisuudet pätevät kaikkien pelien suunnitteluun, niillä on myös erilaisia painotuksia ja lainalaisuuksia.

Tietokonepelisuunnittelussa oleellista on vaikkapa pelin ohjelmallisen rakenteen tai

grafiikan suunnittelu, kun taas lautapelisuunnittelussa on tärkeää suunnitella myös pelivälineet, kuten lauta, kortit ja pelinappulat, sekä huomioida pelaajien välisen vuorovaikutuksen merkitys pelille. Vaikka ei toteuttaisikaan kaikkia vaiheita itse, on pelisuunnittelijalla oltava jonkinlainen käsitys koko tuotekehityksen kaaresta. Pelisuunnittelijan tehtävä on siis kaikkea muuta kuin helppo.

Vaikka lautapelien suosio on kasvussa, Suomesta ei löydy Heljakan mukaan varsinaista lautapelisuunnittelijan koulutusta vaan pelisuunnittelijan opiskelutausta on usein tietotekniikan, humanististen aineiden tai visuaalisen viestinnän alalla.

Suunnitteluprosessi onkin pohjoismaisessa pelikustantamossa pitkälti niin kutsutun hiljaisen tiedon varassa. (Heljakka 2010.) Hiljaisella tiedolla tarkoitetaan tietoa, joka on hyvin subjektiivista ja vaikeasti kommunikoitavissa (Nonaka ja Takeuchi 1995, 8, Heljakan 2010, 24 mukaan). Se pohjautuu pitkälti yksilön omakohtaisiin kokemuksiin, ideoihin arvoihin ja tunteisiin (Gourlay 2002, Heljakan 2010, 28 mukaan). Koska täsmällistä koulutusta ei ole, on tietotaitoa rakennettava tehtävää työtä sekä aiempia projekteja analysoimalla (Heljakka 2010, 28).

Hiljaisen tiedon jakaminen ei ole helppoa, mutta menestyksekkään pelisuunnitteluprosessin salaisuus on hyödyntää tätä laaja-alaista osaamista mahdollisimman monipuolisesti. On löydettävä keinot tietojen ja taitojen välittämiseen. Vaikka perusidea peliin saattaa syntyä yhden suunnittelijan päässä, varsinainen tuote syntyy useimmiten ryhmätyönä ja asialle omistautunut samanmielinen työryhmä antaa panoksensa kokonaisuuteen. Graafikoilta opitaan visuaalisen suunnittelun perusteita ja pelisuunnittelun kannalta tarpeellisten laskentakaavojen käyttöä esimerkiksi yrityksen johtajilta. (Heljakka 2010, 25, 27–28.)

Analyttisyys onkin tärkeä taito pelisuunnittelijalle. Sen lisäksi, että hänen on poimittava tarpeellinen tieto hiljaisen tiedon pelikentältä, on myös ymmärrettävä kuinka toteuttaa kiinnostava peli yhdistelemällä kutkuttavia temaattisia ideoita uusiin pelimekanismeihin. Pelimekaniikan, eli toisin sanoen sääntöjen, suunnittelu onkin kaiken ydin. Suunnittelija voidaan nähdä paitsi pelillisten elämysten suunnittelijana, myös järjestelmien arkkitehtinä sekä käsityöläisenä, jonka on ymmärrettävä laajasti millaiset tuotteet vetoavat loppukäyttäjiin. (Heljakka 2010, 24.)

Varsinainen suunnittelu on vastausten etsimistä kysymyksiin kuten: mikä on pelin tavoite? Mitä materiaaleja siihen tarvitaan? Millaiset sääntöjen tulee olla – kuinka peliä pelataan? Ammattimaisen pelisuunnittelijan tulee ajatella myös sitä sosiaalista kontekstia, jossa peliä pelataan. Eikä ole syytä unohtaa myöskään pelin kohderyhmää ja markkinointia. Suunnittelijan tulee olla avoin uusille ideoille ja omata virikkeellinen arkielämä, sillä pelisuunnittelu on ennen kaikkea luovaa toimintaa. Varsinainen toteutus on kuitenkin prosessi jonka Heljakka kuvaa seuraavasti:

1. Peli-idean kehittäminen
2. Mekaniikan suunnittelu
3. Sääntöjen kirjoittaminen
4. Pelimateriaalin suunnittelu
5. Pelimateriaalin visuaalinen toteutus (lauta, osat, sääntökirja...)
6. Pakkaussuunnittelu ja visuaalinen ulkoasu
7. Prototyypin tekeminen
8. Pelin testaaminen oikealla kohderyhmällä
9. Viimeisten viilausten teko
10. Pelin tarjoaminen kustantajalle

(Heljakka 2007, 30–31.)

Tätä prosessia voisi kritisoida siitä, että siinä pelitestausta on jätetty aivan loppumetreille. Se kuvastaa ehkä pikemminkin nerouskeskeistä suunnittelua, jossa suunnittelija luottaa enemmän omaan osaamiseensa, kuin yleisemmin tapaa, jossa testaaminen tulee mukaan paljon aikaisemmassa vaiheessa. (Saffer 2007, 41–42). Pelisuunnittelijoita on moneen lähtöön ja kaikilla on omat tapansa pelien toteutukseen, ja edellä kuvattu on yksi tapa lähestyä asiaa.

3.4 Peli-idea

Pelisuunnittelu lähtee liikkeelle peli-idean hahmottelusta. Suunnittelija voi poimia ideoita mistä tahansa. Niitä voi hakea muista medioista, pelien omasta maailmasta tai ympäröivästä todellisuudesta. Ideaa kehittäessä on kuitenkin tärkeää tietää millaisia peli-ideoita on jo hyödynnetty. (Heljakka 2010.) Jokaisen uuden pelin on oltava idealtaan originaali. Sen täytyy sisältää elementtejä joita ei ole, ainakaan tänä nimenomaisena kokonaisuutena, nähty aiemmin. (Kramer 2000b.) Pelin idea määrittelee sen, mitä tehdään – mistä pelaajat kamppailevat pelin aikana (Heljakka 2007, 32).

Pelisuunnittelija ja kirjailija *Chris Crawford* korostaa (1982, 45–46), että tässä vaiheessa on tärkeää valita pelille myös selkeä tavoite. Aloittelevat pelisuunnittelijat keksivät usein pelilleen idean joka toimii teeman tasolla, mutta heillä ei ole selkeää tavoitetta suunnittelulle. Tavoite on hyödyllinen siinä vaiheessa, kun pelistä tulee karsia pois turhia elementtejä. Ilman selkeää tavoitetta on vaikea päättää mikä on pelin kannalta oleellista ja minkä voi pudottaa pois. Crawfordin mukaan tavoite tulisi valita omien mieltymysten mukaan. Kun uskot omaan tavoitteeseesi, pelisuunnitteluprosessista tulee intensiivisempi. Pelin aiheen tulee tukea sen tavoitetta.

3.5 Idean jalostaminen

Idea itsessään ei vielä tee peliä. Se saattaa antaa vihjeitä siitä kuinka pelimekaniikan tulisi toimia, mutta suunnittelijan tulee syventyä aiheeseen tarkemmin. Tässä vaiheessa on syytä perehtyä aiheesta kirjoitettuun kirjallisuuteen sekä tutkia ja analysoida aiheen tai tavoitteen pohjalta aiemmin toteutettuja pelejä. Suunnittelijan on hyvä kysyä itseltään mitkä elementit häntä viehättävät tai ärsyttävät. Hänen tulisi pyrkiä ymmärtämään ne mekanismit, joita suunniteltava peli yrittää mallintaa. (Crawford 1982, 47.)

Crawfordin mukaan tutkimusvaiheessa on tärkeää kirjata ylös syntyneitä ideoita. Tarkoituksena ei ole vielä varsinaisesti mallintaa pelimekaniikkaa, vaan koota tiedonsirpaleista selkeä kokonaisuus. Turha kiirehtiminen saattaa pilata koko pelikonseptin. Tässä vaiheessa syntyy runsaasti pelin toteutusideoita. Ne eivät kaikki sovi saumattomasti yhteen vaan vaativat paljon uudelleenjärjestelyä ja organisointia. Erilaisia toteutusideoita kannattaa pyöritellä aktiivisesti päässään, mutta kannattaa

valmistautua erottelemaan jyvät akanoista varsinaisessa toteutusvaiheessa. (Crawford 1982, 47.)

Lautapelejä on olemassa tuhansia erilaisia. Suunnitteluvaiheessa saattaa huomata, että joku onkin jo toteuttanut juuri keksimäsi kuningasidean. Siksi on tärkeää perehtyä muiden tekemiin peleihin. Pelejä kannattaa analysoida ja selvittää mikä tekee tietyistä peleistä hyviä ja toisista huonoja, tai miksi joitakin pelejä pelatessa syntyy muita pelejä merkityksellisempi pelikokemus.

Tiedon keruussa on syytä keskittyä nimenomaan pelin tavoitteen ja aiheen kannalta keskeisen tiedon keräämiseen. Nykypäivänä tietoa on saatavilla runsaasti, joten harhapoluille eksyminen on helppoa. Suunnittelijan kannattaa myös kysyä *kuinka* ja *mitä* kysymysten lisäksi *miten*. Miksi tämä toimii tällä tavalla? Miksi tämä pitäisi toteuttaa lautapelinä, eikä korttipelinä? Miksi tämä peli on kohdistettu juuri tälle kohderyhmälle? Hyvä tavoite on pyrkiä kysymyksiin, joihin pystyy vastaamaan yksiselitteisesti ja selkeästi. (Saffer 2007, 29.)

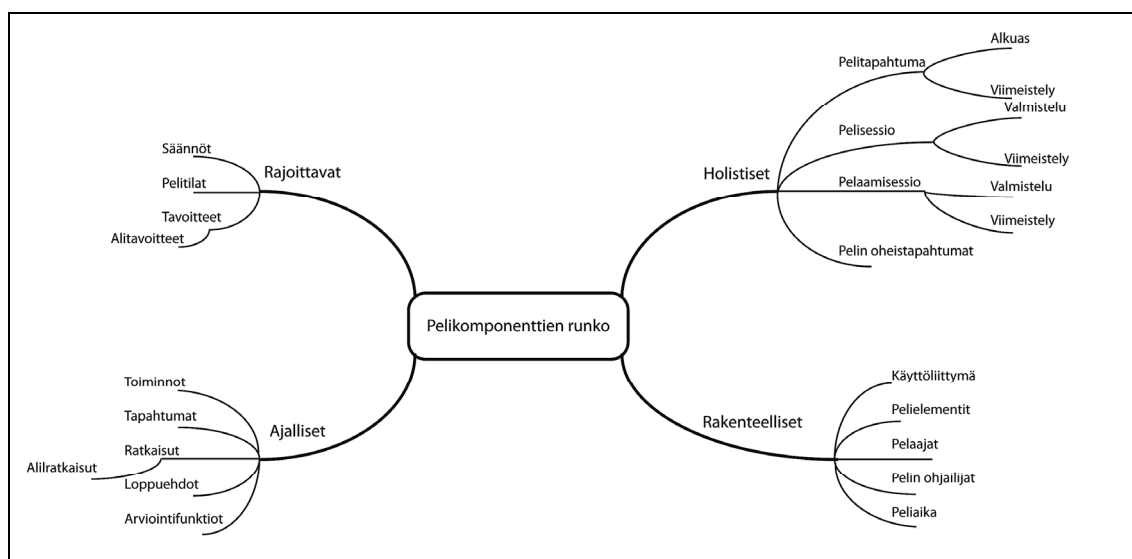
Stefan Björk ja Jussi Holopainen esittelevät kirjassaan *Patterns in game design* (Björk & Holopainen 2005) yhden lähestymistavan asiaan. He puhuvat pelien suunnittelumalleista (*game design pattern*). Ne ovat kokoelma peleistä löytyviä suunnitteluratkaisuja, jotka keskittyvät kuvaamaan nimenomaan pelin pelattavuutta (*gameplay*). Tässä yhteydessä pelattavuus määritellään pelaajien keskinäisen sekä pelimekanismin kanssa käymäksi vuorovaikutukseksi. Oman kokemuksen pohjalta on todettava, että englanninkielisen *gameplay*-käsitteen kääntäminen suomeksi on äärimmäisen vaikeaa. Se kuvaa kontekstista riippuen niin pelaamisen kokemusta, sitä kuinka sujuvaa pelin pelaaminen on kyseessä olevan pelin järjestelmän puitteissa kuin myös sitä, kuinka peliä varsinaisesti pelataan.

Pelattavuus siis sisältää pelaajien ja pelin välisen vuorovaikutuksen mahdollisuudet, tulokset ja syyt. Jokainen malli kuvailee yhden osan, joka on mahdollinen pelin vuorovaikutusuhteessa, ja yhdessä muiden mallien kanssa ne muodostavat pelikokemuksen. Pelillä voi olla monia kiinnostavia, uusia ja hyvin suunniteltuja ominaisuuksia, mutta jos pelattavuus ei tue niitä, kokonaisuudesta puuttuu jotakin. (Björk & Holopainen 2005, 3–4.)

3.5.1 Toimintapohjainen kehys pelien kuvaamiseen

Björk ja Holopainen puhuvat runkojärjestelmästä, joka tarjoaa puitteet pelaamisen ensimmäisestä asteesta puhumiseen: pelaamisen mahdollistavista pelien fyysisistä ja loogisista komponenteista. Nämä puolestaan luovat pohjan varsinaisten pelin suunnittelumallien kuvailemiseen. Runkojärjestelmä perustuu siihen oletukseen, että pelin pelaaminen voidaan kuvata laskennallisiin pelitiloihin tehtävinä muutoksina, missä jokainen yksittäinen tila on kaikkien pelielementtien arvojen ja niiden välisten suhteiden kokoelma. (Björk & Holopainen 2005, 7-8.)

Runkojärjestelmä (kuvio 1) jakaa pelien komponentit neljään kategoriaan: holistisiin, rajoittaviin, ajallisiin ja rakenteellisiin. Nämä kuvaavat neljää mahdollista tapaa tarkastella pelaamista. (Björk & Holopainen 2005, 8.) Jako on suoritettu kolmen pääasiallisen kriteerin pohjalta: ne ovat helposti tunnistettavissa arkkityyppisissä peleissä, ne eivät ole päällekkäisiä ja niillä on luonnollinen suhde muihin tunnistettuihin komponentteihin. (Björk & Holopainen, 2006, 414.)



KUVIO 1: Pelikomponenttien runkojärjestelmä (Ville Kankainen 2010)

Holistiset komponentit tarkastelevat kuinka pelaamistoiminto on jaoteltu. Tämä näkemys on tarpeellisin, kun kiinnostuksen kohteena ovat suhteet pelaamisen ja muiden toimintojen välillä. (Björk & Holopainen 2005, 9.) Ne auttavat myös kuvailemaan kuinka pelaaja voi aloittaa ja lopettaa tietyn pelin (Björk & Holopainen, 2006, 415).

Holistisia komponentteja ovat pelitapahtuma, pelisessio, pelaamissessio sekä pelin oheistapahtumat. (Björk & Holopainen 2005, 9.)

Pelitapahtuma kuvaa sitä, kuinka pelin pelaamisen puitteet kuten pelipaikka tai pelaamista rajoittava aika, muuttuvat kerrasta toiseen. Pelisessio tarkoittaa pelikerran sisällä pelaajien suorittamaa toimintaa. Pelisessio on pelaaja kohtainen, joten kaksinpeleissäkin on kaksi pelisessiota. Varsinainen pelisession kesto vaihtelee paljon pelistä riippuen. Lautapeleissä se on useimmiten muutama tunti. Varsinainen pelisessio voidaan jakaa pelaamissessioiksi. Pitkät strategialautapelit kestävät useita tunteja, joten pelaajat saattavat jakaa pelisession useampaan muutaman tunnin pelaamissessioon, jotka jakautuvat useamman viikon ajalle. (Björk & Holopainen 2006, 415.)

Kaikki edellä mainitut komponentit saattavat sisältää spesifiset vaiheet, joissa suoritettujen toimintojen eivät varsinaisesti ole osa pelaamista, mutta ovat kuitenkin oleellisia pelin kannalta. Näitä kuvataan valmistelulla ja viimeistelyllä. Valmisteluvaihe saattaa sisältää pelinappuloiden asettelua tai vaikkapa pelivarianteista sopimista. Viimeistely saattaa liittyä peliasetelman kirjaamiseen myöhempää pelin pelaamista varten. (Björk & Holopainen 2006, 416.)

Pelistä johtuvat tapahtumat, jotka eivät suoranaisesti liity itse peliin tai sen valmisteluun tai viimeistelyyn, kuuluvat pelin oheistapahtumiin. Pelin ja oheistapahtumien raja on näkökulmasta riippuva. Pelin oheistapahtumilla ei ole suoranaisesti vaikutusta itse peliin tai sen pelaamiseen. Esimerkiksi hyvin menneestä pelistä kerskuminen kuuluisi tämän otsikon alle. (Björk & Holopainen, 416.)

Rajoittavat komponentit rajoittavat pelejä pelaavien ihmisten toimia joko sallimalla tietyt toiminnot tai tekemällä tietyistä toimista palkitsevia. Tämä kategoria on tarpeellinen, kun halutaan tarkastella pelaamisen tarkoituksia tai sitä, mitkä toiminnot eivät ole sallittuja pelatessa. Rajoittaviin komponentteihin kuuluu säännöt, pelitilat sekä tavoitteet ja alitavoitteet. (Björk & Holopainen 2005, 14.)

Säännöt määrittelevät pelin kulun ja ovat useimpien pelin määritelmien ydin. Sääntöjä on kahden tyyppisiä. Sisäiset säännöt ovat tiukasti pelin osia. Ulkoisilla säännöillä kuvataan yleisesti ymmärrettyjä ja sovittuja pelaamisen tapoja ja tottumuksia, joita ei

ole muodollisesti kirjattu mihinkään. Ne eivät ole osa pelimekaniikkaa. (Björk & Holopainen 2006, 416–417.)

Pelien rakenteeseen yleisesti kuuluu erilaisia osioita, vaiheita tai kierroksia, joilla pelaajille sallittavat toiminnot, informaatio tai käyttöliittymä ja näin ollen myös pelaajien toiminnot, muuttuvat radikaalisti. Näitä kutsutaan pelitiloiksi. (Björk & Holopainen 2006, 417.)

Tavoitteet ja alitavoitteet suuntaavat pelaajien toimia pelin aikana. Ne määrittelevät pelitilanteet, joihin pelaajan tulisi pyrkiä manipuloimalla peliä omien sekä muiden pelaajien toimien kautta. Monilla peleillä on useita voittoehtoja, antaen pelaajan valita mihin tavoitteisiin hän pyrkii pelin aikana. (Björk & Holopainen 2005, 18–19.)

Ajallisilla komponenteilla kuvataan pelin kulkua esimerkiksi silloin, kun kerrotaan jollekin pelin jälkeen mitä siinä tapahtui (Björk & Holopainen 2005, 19). Näillä jaetaan laajempi pelaamistoiminta ajallisesti erotetuiksi toimiksi tai määritellään niiden toimintojen välisiä rajoja (Björk & Holopainen 2006, 418). Ajalliset komponentit jaotellaan toimintoihin, tapahtumiin, ratkaisuihin, loppuehtoihin sekä arviointifunktioihin (Björk & Holopainen 2005, 19).

Toiminnot kuvaavat sitä, kuinka pelaaja voi muuttaa pelitilaa, tapahtumat sitä, kuinka pelaajat havaitsevat pelitilojen muuttumisen. Tulos seuraa tavoitteen tai alitavoitteen suorittamisesta. Se on selkeästi havaittava pelitilan muutos. Myös silloin, kun jotkin tavoitteet eivät enää ole saavutettavissa pelissä syntyy ratkaisu. Ratkaisut voivat toimia monella tasolla. Loppuehdot määrittelevät pelitilat, joiden täytyessä ratkaisut tapahtuvat, ja mikä tärkeämpää sen, koska pelitapahtuma päättyy. Laskennalliset funktiot puolestaan määrittelevät jonkin tapahtuman, kuten voittajan ratkaisun pelikerran päättyessä. Pisteytysmekanismit ovat laskennallisia funktioita. (Björk & Holopainen 2006, 418–419.)

Rakenteelliset komponentit muodostavat pelin perusosat, joita sekä pelaajat että järjestelmä manipuloivat. Tämä on todennäköisesti rungon konkreettisin kategoria. Tämä näkemys on tarpeellinen, kun hienosäädetään pelin tasapainoa tai kun keskitytään niihin komponentteihin, joiden kanssa pelaajat useimmiten ovat vuorovaikutuksessa.

Rakenteellisia komponentteja ovat pelin ohjailijat, pelaajat, käyttöliittymä, pelielementit ja pelaika. (Björk & Holopainen 2005, 23.)

Pelit tarvitsevat jonkinlaisen ohjailijan, joka mahdollistaa pelin pelaamisen. Ohjailija valvoo, että sääntöjä noudatetaan ja pelitilat päivitetään pelin aikana. Lautapeleissä pelaajat itse ovat pelin ohjailijoita. Valinnoillaan ja toimintoja suorittamalla pelaajat pyrkivät kohti pelin tavoitteita. (Björk & Holopainen 2006, 420)

Käyttöliittymän kautta pelaajat pystyvät käyttämään peliä. Siinä pelielementtejä kuvataan pelimerkeillä (*token*), joita löytyy useita erilaisia. Pelaajat pystyvät manipuloimaan pelimerkkejä lukuisilla eri tavoilla pelityypistä riippuen. Lautapeleistä löytyy varsinaisia pelimerkkejä, pelinappuloita sekä lautoja, korttipeleissä kortteja ja niin edelleen. (Björk & Holopainen 2006, 420.) Käyttöliittymällä on kaksi toisiinsa kietoutunutta tehtävää. Se esittää pelaajille pelin teeman ja tunnelman, samalla antaen heille informaatiota pelitilasta, sekä mahdollisista toiminnoista (Björk & Holopainen 2005, 25).



KUVA 5: Lautapeleissä käytetään monenkirjavia pelimerkkejä. (Kuva: Ville Kankainen 2010)

Niitä fyysisiä ja loogisia piirteitä, joilla ylläpidetään kulloistakin pelin tilannetta sekä informoidaan tästä pelaajia, kutsutaan pelielementeiksi. Pelielementit ovat yleensä myös suhteessa toisiinsa, luoden näin pelielementtien asetelmia. Pelin tilanne on yhtä kuin kullakin hetkellä vallitseva pelielementtien asetelma. Pelielementit voivat kuvata esimerkiksi pelaajia (avatarit), määrittellä pelaajien mahdolliset toiminnot (kortit), mahdollistaa arvioivat funktiot joko itsenäisesti tai toisien elementtien kanssa (korttien sekoitus, nopan heitto) tai vaikkapa välittää pelin ulkopuolista tietoa (pelin säännöt). (Björk & Holopainen 2005, 421.)

Koska peleissä on toimintoja jotka vaikuttavat pelin tilanteeseen ja siten tuleviin toimintoihin, pelin toiminnoista voidaan muodostaa aikajana kuvaamaan mitä pelissä tapahtuu peliajan aikana. Peliajan ei kuitenkaan tarvitse olla suhteessa todellisen maailman aikaan, sillä pelissä suoritettavat toiminnot eivät välttämättä ole nekään sidoksissa todelliseen aikaan. (Björk & Holopainen 2005, 421–422.)

3.5.2 Pelin suunnittelumallit

Vaikka edellä kuvattu pelikomponenttien rakenne kuvaa yksittäisiä pelisuunnittelun aspekteja, se ei vielä kerro kuinka komponentit toimivat vuorovaikutussuhteessa toisiinsa. Tätä tarkoitusta varten ovat olemassa pelin suunnittelumallit. (Björk & Holopainen 2006, 422.) Björk ja Holopainen määrittelevät pelin suunnittelumallit toisistaan riippuviksi semiformaaliseksi peleissä toistuvasti esiintyvien pelattavuuteen liittyvien elementtien kuvauksiksi. Mallit perustuvat alun perin arkkitehtuurissa ja myöhemmin myös muun muassa ohjelmistosuunnittelussa käytettyihin suunnittelumalleihin. (Björk & Holopainen 2005, 33–34.)

Suunnittelumallit ovat pelattavuuden tiettyjen alueiden yleisistä kuvauksista riippuvaisia eivätkä ole kvalitatiivisesti mitattavissa. Mallien käyttö on tapauskohtaista ja niiden luonne pitää ymmärtää, jotta niitä pystyy soveltamaan erilaisiin käyttötarkoituksiin. Tästä johtuen ne ovat semiformaalisia. (Björk & Holopainen 2005, 35.) Vaikka kaikki suunnittelumallit pelistä riippumatta ovat jollain tapaa sidoksissa toisiinsa, tietyntyyppiset sidokset ovat yleisempiä. Niitä on helpompi tunnistaa sekä muodostaa. Björk ja Holopainen ovat tunnistaneet kolme suunnittelumallien suhdetta, jotka ovat sekä yleisiä että hyödyllisiä analyysi- ja suunnittelutarkoituksiin. Kaksi suhteista on

epäsymmetrisiä ja yksi symmetrinen, joten tästä johtuen syntyy viisi suhdetyyppiä. (Björk & Holopainen 2005, 35.) Tässä tekstissä suunnittelumallien nimet on käännetty englannista suomeksi, mutta alkuperäinen nimi mainitaan kun suunnittelumallista puhutaan ensimmäisen kerran.

Jos yhdellä suunnittelumallilla on *muodostava* suhde toiseen malliin, ensimmäisen esiintyminen aiheuttaa myös toisen mallin esiintymisen. Tämä johtuu siitä, että ensimmäisen mallin kuvailemat suunnittelumahdollisuudet rajoittavat suunnittelijan vapautta ja aiheuttavat jälkimmäisen mallin syntymisen. Joskus myös useampi malli saattaa muodostaa uuden mallin. Esimerkiksi *nopalla* on muodostava suhde *satunnaisuuteen*. Nopan pelattavuuteen tuoma vaikutus synnyttää automaattisesti myös satunnaisuutta. Muodostavan vastapari on *muodostuva* suhde, joka syntyy kun yksi tai useampi suunnittelumalli ovat muodostavia. Esimerkiksi suunnittelumallit *Läpikulku* ja *Yhteneväiset tavoitteet* muodostavat kilpailun. (Björk & Holopainen 2005, 35–36.)

Kun ensimmäinen suunnittelumalli vaikuttaa jälkimmäiseen siten, että pelattavuus muuttuu, syntyy *muuttava* suhde. Muuttavat mallit eivät ole muodostavia sillä ne eivät suoranaisesti rajoita pelisuunnittelijaa, vaan auttavat pikemminkin hienosäätämään jälkimmäistä suunnittelumallia. Esimerkiksi *Etuoikeutettu liike* muokkaa *Liike-* suunnittelumallia. *Muuttuva* on luonnollisesti muuttavan vastapari. Tämä suhde esittää, kuinka lisäämällä uusia suunnittelumalleja voidaan hienosäätää sitä, kuinka muuttuva malli vaikuttaa pelattavuuteen. Esimerkiksi *Vähenevä tuotto* vaikuttaa siihen, kuinka *Investointi* vaikuttaa pelin kulkuun. (Björk & Holopainen 2005, 35–36.)

Mahdollisesti ristiriitainen suhde syntyy, kun malli tietyissä asetelmissa tekee toisen suunnittelumallin olemassaolon mahdottomaksi. Tämä yhteensopimattomuus vaikuttaa pelaamisen ja pelattavuuden tiettyyn alueeseen tai tasoon, koska mahdollisesti ristiriitaiset voivat esiintyä samassa pelissä mutta eri tasoilla. Esimerkiksi *Kilpailu* ja *Yhteistyö* esiintyvät molemmat kilpailullisissa joukkuepeleissä. Tämä on symmetrinen suhde, joten malleilla on sama vaikutus toisiinsa. (Björk & Holopainen 2005, 36.) Joillakin suunnittelumalleilla voi olla useamman tyyppisiä suhteita keskenään, jopa saman pelin sisällä. Tämä saattaa olla seurausta siitä, että malleja käytetään monella eri

tavalla samassa pelissä, tai koska peliä tarkastellaan eri näkökulmasta. (Björk & Holopainen 2005, 36.)

Pelin suunnittelumallit järjestyvät jossain määrin hierarkkisesti. Muodostava ja muodostuva suhde tekee tätä, vaikka kaikki mallit eivät näiden alle menekään. Lisäksi osa malleista on konkreettisempia ja toiset selkeästi abstraktimpia; abstraktit muokkaavat usein konkreettisempia. Björk ja Holopainen puhuvat korkeamman ja matalamman tason malleista kuvatakseen näiden mallien edustamaa yleistä tasoa. (Björk & Holopainen 2005, 37.)

Pelistä saattaa löytyä pelin suunnittelumalleja, koska oli suunnittelijan tietoinen ratkaisu laittaa ne sinne, tai koska ne ovat suunnittelemtomia seurauksia pelin komponenttien asetelmista. Suunnittelemtomat eli esiin nousevat pelin suunnittelumallit ovat yleensä korkeamman tason malleja, sillä niitä on vaikeampi suunnitella. Monissa tilanteissa voi olla vaikeaa hahmottaa esiintykö jokin suunnittelumalli tarkoituksellisesti vai ei. Pelin suunnittelumallien käytön kannalta on kuitenkin merkityksentä ovatko ne tarkoituksella suunniteltuja vai eivät. Pelitestaaminen mahdollistaa nousevien pelin suunnittelumallien tunnistamisen. Niiden havaitseminen antaa pelin suunnittelijalle uuden potentiaalisen keinon vaikuttaa pelattavuuteen. Siitä voi tehdä tarkoituksellisen tai sen voi poistaa, jos se toimii vastoin suunnittelijan tavoitteita. (Björk & Holopainen 2005, 37-38.)

Björk ja Holopainen esittelevät kirjassaan (2005) noin 300 erilaista pelin suunnittelumallia. He ovat luoneet mallinteen suunnittelumallien kuvaamiseen. Se koostuu seitsemästä osasta: nimi, ydinmääritelmä, yleinen kuvaus, mallin käyttö, seuraukset, suhteet ja viitteet. Nimistä on pyritty muodostamaan lyhyitä ja ytimekkäitä, jotta ne auttavat mallin kuvauksen muistamista. Ydinmääritelmässä tiivistetään mallin perusajatus ja ne helpottavat selaamista, kun etsitään kulloiseenkin käyttöön sopivaa mallia. Yleinen kuvaus kertoo missä malli on havaittu ensimmäisen kerran ja miten se vaikuttaa rakenteelliseen runkoon. Mallin käyttö -osio kertoo mitä runkorakenteen komponentteja tarvitaan mallin hyödyntämiseen. Seuraukset-kohdassa kerrotaan todennäköisistä ja mahdollisista mallin käytön aiheuttamista seurauksista. Suhteet-kohdassa listataan edellä kuvatut suhteet toisiin malleihin. Lopuksi lähteet-kohdassa

mainitaan aikaisempia töitä, jotka ovat toimineet inspiraationa mallin luonnissa. (Björk & Holopainen 2006, 426-427)

3.5.3 Carcassonnen rakennuspalikat

Carcassonne on yksi viime vuosien suosituimmista lautapeleistä Suomessa. Peli on voittanut myös monia palkintoja, muun muassa arvostetun saksalaisen *Spiel des Jahres*-palkinnon vuonna 2001. Pelin suosion taustalla on varmasti yksinkertainen, mutta toimiva pelimekanismi. Kokematonkin pelaaja oppii pelin todella nopeasti, mutta se tarjoaa haastetta myös kokenemalle peliharrastajalle. (Carcassonne.fi. Luettu 7.12.2010.) Peliin on tehty lukuisia lisäosia, jotka laajentavat peruspeliä, mutta keskitymme tässä vain peruspelin analysointiin Björkin ja Holopaisen teorian (2005) pohjalta. Analyysi perustuu useisiin omakohtaisiin kokemuksiin niin pelin pelaajana, kuin pelitapahtuman tarkkailijana.



KUVA 6: Carcassonne on yksi Suomen suosituimmista lautapeleistä.

Carcassonnen perusidea on todella yksinkertainen: pelaajat rakentavat keskiaikaisen Carcassonnen kaupunkia ympäröivää maaseutua neliskulmaisista laatoista, joissa on kuvattu peltoja, teitä, luostareita ja kaupungimuureja. Jokaisella pelaajalla on omat pelinappulansa, joita hän voi pelata laatoille kerätäkseen pisteitä. Sitä mukaa, kun erilaiset alueet kartalla valmistuvat, pelaaja saa nappulansa takaisin varastoon, josta voi jälleen pelata sen myöhemmin laudalle. Pistemäärä on sidoksissa alueiden kokoon: pidemmästä tiestä saa enemmän pisteitä kuin lyhyestä ja suuremmasta kaupungista

enemmän pisteitä kuin pienestä. Nappulaa ei saa kuitenkaan laittaa laatalle, jossa on jo nappula, joten vaaditaan taktikointia niin laattojen asettelussa kuin nappuloiden laitossa, jotta pelaaja saa kerättyä parhaat pisteet kustakin alueesta. (Saari 2008c.)

Carcassonnen pelitapahtuma on varsin yksinkertainen ja tyypillinen lautapeleille. Pelitapahtuma sisältää itse pelin, kahdesta viiteen pelaajaa sekä pelipaikan, joka voi vaihdella paljonkin. Ainoa mitä tarvitaan, on keskikokoinen pöytä jolla pelata. Pelisessioiden määrä on suoraan verrannollinen pelaajien määrään, joten yksi pelitapahtuma sisältää vähintään kaksi pelisessiota. Tapahtumaan kuuluu myös pelin valmistelu, eli pelinappuloiden jakaminen pelaajille, laattojen järjestely, pelinappuloiden asettelu pistelaskurille ja aloituspalojen asettaminen. Pelaajat voivat myös päättää pelaavatko peruspelin vai yksinkertaisemman version, joka sopii aloittelijoille. Carcassonne on varsin lyhyt peli, joten peliä ei tarvitse jakaa ajallisesti useampaan pelaamisessioon. Pelisessio ja pelitapahtuma menevät sikäli päällekkäin, että useimmiten pelin valmistelu suoritetaan yhdessä ennen peliä, kuten myös pelin poislaitto. Tosin kokeneemmat pelaajat osallistuvat valmisteluihin aktiivisemmin kuin vähemmän kokeneet. Itse valmistelu vie vain muutaman minuutin.

Carcassonnen säännöt ovat varsin yksinkertaiset ja selkeät. Ne määrittelevät kuinka laattoja saa asetella pelipöydälle, mihin pelinappuloita saa sijoittaa ja kuinka pelissä kerätään pisteitä. Säännöt on hiottu erittäin sujuviksi, joten peruspelissä syntyy harvoin tilannetta, jossa sääntöjen tulkinta olisi vaikeaa. Pelin sääntöjen selkeys tulee parhaiten esiin uusien pelaajien kanssa. Vaikka heillä ei olisi tarkempaa tietoa säännöistä, pelaajat osaavat asetella laattoja intuitiivisesti sääntöjen sallimille paikoille. Hieman hankalampaa on hahmottaa mihin on strategisesti viisasta asetella pelinappuloita. Usein, kun mukana on kokeneempia pelaajia, tässä kohtaa noudatetaan ulkoista sääntöä, jossa neuvotaan kokemattomampaa pelaajaa siitä, mihin on missäkin tilanteessa viisasta asettaa nappulansa.

Yksi pelin suosion salaisuus on sen monet alitavoitteet. Kaikilla pelaajilla on sama tavoite: kerätä eniten pisteitä. Keinot tähän ovat kuitenkin monet. Carcassonnessa voi saada pisteitä laittamalla nappulansa tielle, jolloin tien valmistuessa saa pisteitä sen pituuden mukaan. Kaupunkipalalle laitettu nappula antaa pisteitä, kun kaupungin muurit

yhdistyvät. Luostarilaatoista saa pisteitä joko siinä vaiheessa, kun laatta on täysin ympäröity muilla laatoilla, tai mikäli näin ei käy, pelin päättyessä. Lisäksi pelaajat voivat kerätä pisteitä laittamalla pelinappuloitaan maanviljelijöiksi pelloille. Nämä nappulat jäävät laatalle loppupelin ajaksi. Pelin lopussa pisteitä saa sen mukaan, moneenko kaupunkiin se pelto, jolla pelaajan nappula sijaitsee, on kosketuksissa.

Tavallinen tilanne pelissä on myös yrittää saada tietynlainen pala sulkemaan jokin alue laudalla. Satunnaisen laatan nostamisesta johtuen pelaaja ei pysty suuresti vaikuttamaan siihen, kuinka pian hän pystyy tämän tekemään. Se kuitenkin ohjailee pelaajan peliä ja motivoi häntä neuvottelemaan ja käyttämään diplomatiaa saadakseen muut pelaajat sulkemaan hänen toivomansa alueen.



KUVA 7: Kahden pelaajan Carcassonne-peli.

Kaikki edellä mainitut ovat alitavoitteita, joiden välillä pelaajan on tasapainoitava. Toisinaan tavoitteet saattavat tulla suoritetuksi nopeastikin, riippuen muiden pelaajien toimista, sekä omasta onnekkaisuudesta laattoja nostaessa. Joskus pelinappula jää laatalle koko loppupeliksi, kun tietty alue ei valmistu lainkaan. Uusia alitavoitteita syntyy sitä mukaa, kun laudalle asetellaan uusia laattoja. Pelaajan on valittava sen välillä lähteekö hän suorittamaan uusia avautuneita tavoitteita, vai pyrkiikö maksimoimaan jo aloittamiensa tavoitteiden hyödyn. Lisäksi on tarkkailtava, olisiko syytä pyrkiä haittaamaan muiden pelaajien peliä. Myös toisten pelin sabotoimista voidaan pitää

tavoitteena. Erityisesti siinä tilanteessa, kun pelaaja johtaa, hän pyrkii estämään muita saamasta häntä pisteissä kiinni.

Pelaajilla on Carcassonnessa kaksi perustoimintoa, jotka he saavat tehdä oman vuoronsa aikana. Pelaaja saa asettaa uuden laatan pöydälle ja tahtoessaan hän saa laittaa yhden pelinappulansa jollekin pöydällä olevista laatoista. Koska Carcassonnessa on satunnaisuutta vain laatan noston yhteydessä, myös tapahtumia syntyy vain pelaajien laittaessa laattoja pöydälle tai sijoittaessaan pelinappulan jollekin laatalle.

Luostarilaatasta on mahdollista saada hyvät pisteet, joten sen asettaminen laudalle vaikuttaa ainakin asettavan pelaajan peliin. Juuri koskaan ei ole tilannetta, jossa hänen ei kannattaisi saman tien vallata palaa itselleen. Luostareita on myös rajattu määrä, joten niiden asettaminen vaikuttaa myös muiden pelaajien strategioihin. Heidän on punnittava suunnitelmiaan ja arvioitava kuinka paljon luostarin saanut pelaaja hyötyy siirrostaan. Sama tilanne on muiden erityisen hyvien palojen kanssa.

Ratkaisuja tapahtuu, kun pelaajat suorittavat pelin edetessä tavoitteita ja alitavoitteita. Pelaajan tavoitteena voi olla vaikkapa pyrkiä saamaan sopivanlainen kaupunginmuuripala, jotta hän pystyisi sulkemaan tietyn kaupungin ja keräämään siitä pisteet. Ratkaisu syntyy, mikäli pelaaja onnistuu tällaisen palan saamaan tai saa jonkun muun pelaamaan sellaisen hänen kaupunkiinsa. Tällöin suoritetaan laskennallinen funktio ja liikutetaan pelaajan nappulaa pistemittarissa saatujen pisteiden verran eteenpäin. Myös siinä tapauksessa, että joku muu pelaaja asettaa viimeisen kyseisenlaisen palan johonkin eri paikkaan, syntyy ratkaisu. Pelaaja ei voi enää päästä tavoitteeseensa pelin aikana, ja on alettava katsella muita mahdollisuuksia pisteiden keruuseen.

Carcassonen loppuehto on se, että pelattavat palat loppuvat: silloin koko peli päättyy ja siirrytään pisteiden laskuun, joka on laskennallinen funktio. Pelloista saa pisteitä vasta tässä vaiheessa, joten niiden merkitys korostuu pelin loppua kohden. Muita loppuehtoja pelissä ovat alueiden sulkemiset, sillä silloin pelaaja saa sekä pisteet että alueelle sijoitetut pelinappulansa takaisin käyttöönsä.

Rakenteellisista komponenteista eniten huomiota ansaitsevat käyttöliittymä ja pelielementit. Carcassonnessa on ainoastaan fyysisiä pelaajia, eli pelimekanismia ei voi tässä pelissä laskea virtuaaliseksi pelaajaksi. Pelaajat myös itse toimivat pelin

ohjailijoina. Yleensä roolit jakautuvat kuitenkin siten, että kokeneemmat pelaajat pitävät huolen siitä, että sääntöjä noudatetaan. Myös pisteiden lasku jää yleensä heidän harteilleen.

Käyttöliittymä pelissä on oikeastaan kaksiosainen. Pelissä tulee mukana lauta, jolla merkitään pelaajien pelin aikana keräämiä pisteitä. Lisäksi laatoista rakentuva pelilauta toimii käyttöliittymänä, joka kertoo kuinka peli etenee, mistä kukakin yrittää kerätä pisteitä ja mitä laattoja vielä on mahdollisesti tulossa. Paljastamattomat laatat ovat nekin osa käyttöliittymää. Ne havainnollistavat pelin etenemistä ja kertovat pelaajille kuinka pitkään vielä on aikaa kerätä pisteitä ennen kuin peli loppuu. Ne tahdittavat pelin kulkua mitaten peliaikaa.

Carcassonnen pelielementtejä ovat laatat, eriväriset pelinappulat sekä pistemittarilauta. Laatoista mahdollisesti saatavien pisteiden määrä riippuu niiden tyypistä. Ne mahdollistavat pelaajille erilaisia toimia. Esimerkiksi pelloille nappuloita voi laittaa maanviljelijöiksi. Luostaripalan laittaminen avaa pelaajalle mahdollisuuden kerätä pisteitä rakentamalla mahdollisimman paljon laattoja sen ympärille.

Björkin ja Holopaisen suunnittelumalleista (2005) Carcassonnen kannalta ehdottomasti keskeisimmät ovat *Laatta (Tile)*, ja *Laatan asettelu (Tile Laying)*. Pelin koko perusmekanismi rakentuu näiden ympärille. Laatoista muodostettava *Nostopino (Drawing Stack)* on malli, joka tuo peliin myös *Satunnaisuuden (Randomness)*. Se onkin Carcassonen ainoa satunnaistekijä, joskin merkittävä sellainen. Laattoja asettelemalla rakennetaan *Pelimaailmaa (Game World)*, joka on siis joka pelissä erilainen, eli pelissä on *Uudelleenmuokattava Pelimaailma (Reconfigurable Gameworld)*.

Pelaajan pelinappulat ovat *Yksikköjä (Unit)*, joiden avulla hän voi valloittaa alueita Pelimaailmasta. Yksiköt ovat samalla pelaajan *Resurssit (Resource)*, joilla hän kerää pisteitä. Yksiköitä on vain rajallinen määrä, eli pelistä löytyy *Rajalliset resurssit (Limited Resources)* –malli. Yksiköiden määrä on koko pelin ajan vakio, joten Carcassonnissa on myös *Suljettu Talous (Closed Economy)*. Viljelijöiksi käytetyt nappulat ovat *Uusiutumattomia Resurssseja (Non-Renewable Resources)*, kun taas muut nappulat ovat *Uusiutuvia Resurssseja (Renewable Resources)*. Pelaajat asettavat

pelinappuloitaan laudalle saadakseen niistä myöhemmin *Palkintona (Reward)* pisteitä, joten he tekevät pelissä *Sijoituksia (Investment)*. Sijoitukset ovat *Resurssinhallinnan (Resource Management)* yksi muoto.

Peli on mahdollista käydä kokonaisuudessaan läpi tällä tavoin ja purkaa suunnittelumalleja käyttämällä pieniin osiin. Osien välisiä suhteita tarkastelemalla on mahdollista muodostaa runkomallin mukainen kuvaus pelistä. Mallit mahdollistavat varsin syvällisen analyysin, mutta niitä voi käyttää myös pelin tiettyjen komponenttien analysoimiseen ja komponenttien välisten suhteiden tarkasteluun. Analyysi auttaa hahmottamaan omassa suunnitelmassa olevia aukkoja tai tietoisesti pyrkimään johonkin tiettyyn lopputulokseen.

3.6 Sääntöjen hahmottelu

Varsinainen suunnittelu alkaa siinä vaiheessa, kun suunnittelijalla on jonkinlainen idea siitä mitä hän lähtee tekemään, sekä riittävästi taustatietoa aiheeseen liittyvien mekanismien ymmärtämiseksi. Koska säännöt ovat pelin keskeisin elementti, myös suunnittelu lähtee liikkeelle sääntöjen kehittämisestä. Mitä pelin säännöillä sitten oikein tarkoitetaan? Salenin ja Zimmermanin mukaan (2004):

- Säännöt rajoittavat pelaajien toimia.
- Säännöt ovat täsmälliset ja yksiselitteiset.
- Säännöt koskevat kaikkia pelaajia.
- Säännöt ovat muuttumattomat.
- Säännöt ovat sitovat.
- Säännöt ovat toistettavat.

Pelimekaniikka määrittelee millaisia valintoja pelaajien on tehtävä pelin aikana, sekä strategian ja satunnaisuuden suhteen.

Mitä sääntöjä suunnittelessa sitten tulisi ottaa huomioon? Kramer listaa verkkoartikkelissaan *What makes a game good* (2000b.) joitakin hyvän pelin

ominaisuuksia. Hyvällä pelillä on uudelleenpeluuarvoa. Mitä useammin pelaajat haluavat sitä pelata, sen parempi peli on. Pelin on oltava myös yllätyksellinen, aloitusasetelman tulee olla tasapuolinen pelaajien kannalta ja heillä tulee olla ainakin teoreettinen mahdollisuus voittoon aivan pelin loppumetreille asti.

Jonathan Degann kirjoittaa *The Games Journal*-verkkosivustolla julkaistussa artikkelissaan *Nervous Systems. How instability in a game system helps make a great game* (Degann 2004), että tietynlainen epävakaus luo peliin yllätyksellisyyttä, joka pitää sen mielenkiintoisena.

Yleensä epävakautta pyritään välttämään pelisuunnittelussa, sillä suuri osa pelinautinnosta syntyy tekemällä siirtoja joilla on ennalta arvattavat lopputulokset. Sopivassa määrin pienet väreet pelimekanismeissa kuitenkin pakottavat pelaajat tekemään merkittäviä muutoksia suunnitelmiinsa ja lisäävät peliin yllätyksellisyyttä, taaten näin sen uudelleenpeluuarvon. Sopivan väreilyn ja suoranaisten kaoottisuuden raja on joskus varsin häilyvä, joten on oltava varovainen kuinka paljon epävakautta pelimekanismeissaan viljelee. (Degann 2004.)

Hyvän pelin kannalta on tärkeää, että pelaajat pysyvät pelissä mukana mahdollisimman pitkään. Pelin pelaaminen ei ole mielekästä mikäli pelaajat putoavat pois pelistä ennen pelin loppua. (Kramer 2000b.) Gutschera käsittelee edellämainitussa tilanteessa syntyvää ongelmaa *Game Designers Conventionissa* 2009 pitämässään seminaariesitelmässä *Characteristics of Multiplayer Games* (2009, 6). Kuten aikaisemmin totesimme, pelissä on mahdollista eliminoida pelaajia joko tiukasti tai loogisesti. Tiukasti eliminoidut pelaajat ovat täydellisesti poissa pelistä, kun taas loogisesti eliminoidut pelaajat ovat yhä mukana pelissä, mutta heillä ei ole käytännössä mahdollisuutta voittaa peliä.

Looginen eliminointi voi Gutscheran mukaan olla ongelmallista. Kaksinpeli menettää merkityksensä molempien pelaajien kannalta. Yhtenä ratkaisuna tähän hän näkee luovuttamisen. Nykyään sellaisia pelejä, joissa on mahdollista tulla loogisesti eliminoiduksi, pidetään monesti huonosti suunniteltuina. Moninpeleissä looginen eliminointi aiheuttaa helposti niin kutsutun kuninkaantekijä-tilanteen. (Gutschera 2009, 6–8.)

Kuninkaan tekemisen avaintekijät ovat kohdistettu vuorovaikutus, jolla Gutschera tarkoittaa sellaista vuorovaikutusta jossa pelaaja pystyy toiminnoillaan vaikuttamaan suoraan toisen pelaajan toimiin, sekä loogisesti eliminoitujen pelaajien olemassaolo. Varsinkin monissa perinteisissä moninpeleissä, kuten vaikkapa Monopolissa, pelaaja voi tulla tiukasti eliminoidusti. Tällöin muut pelaajat jatkavat ilman häntä, mikä voi olla pudonneen pelaajan kannalta turhauttavaa. Europeleissä pelimekaniikka on yleensä suunniteltu siten, että tällaista tilannetta ei pääse syntymään. (Gutschera 2009, 16.)

Kramerin mukaan (2000b) sellaisessa pelissä, joka ei perustu puhtaasti satunnaisuudelle pelaajien tulee myös kyetä vaikuttamaan pelin kulkuun omilla toimillaan sen sijaan, että peli pelaa pelaajia, eli pelimekaniikka automaattisesti määrittelee pelaajan toimien suunnan. Mielenkiintoisen pelin tulee myös pitää tietty jännitetaso yllä koko pelin ajan. Suunnittelijan täytyy pyrkiä siihen, ettei pelissä ole pitkitettyjä alhaisen jännitetason tilanteita. Kramer kehottaa kiinnittämään erityistä huomiota pelin aloitustilanteeseen. Pitkäveteistä aloitusasetelmaa kannattaa hioa siten, että pelissä on sopivasti jännitettä aivan alkumetreiltä lähtien. Positiivisena sivuvaikutuksena tämä myös lyhentää pelin kestoja.

3.7 Visuaalinen ulkoasu

Lautapelisuunnittelussa käytettävyyssuunnittelu koostuu hyvin pitkälti siitä, kuinka helposti käsiteltäviä sekä selkeitä ja helposti ymmärrettäviä pelin osat ovat. Voisi siis sanoa, että lautapelin visuaalinen suunnittelu on samalla käyttöliittymäsuunnittelua. Yksi keskeisimpiä asioita visuaalisten käyttöliittymien suunnittelussa on asettelu: minne ja miten eri elementit on aseteltu. Asettelu määrittää elementtien rakenteen. Sen avulla pystytään myös tehokkaasti erottelemaan tärkeät ja vähemmän tärkeät elementit toisistaan (Saffer 2007, 123). Lautapelisuunnittelussa elementtien asettelu on tärkeässä osassa monellakin tapaa. Esimerkiksi pelilaudan suunnittelu tuo tähän oman haasteensa; eri puolilla lautaa olevien pelaajien täytyy kaikkien pystyä hahmottamaan se samalla tavalla. Elementtien tulee myös sijaita siten, että pelaaminen on helppoa ja intuitiivista. Pelikorteissa sen sijaan oleellinen sisältö olisi hyvä pyrkiä sijoittamaan siten, että sen pystyy lukemaan nopeasti myös silloin, kun kädessä on useita kortteja. Yleensä hyvä lähtökohta on myös se, että pelielementtien tutkimiseen ei joudu käyttämään kovin paljon aikaa, vaan ne ovat selkeitä ja helposti havaittavia.

Vaikka väreillä saadaan luotua erilaisia tunnelmia, on niillä myös suuri merkitys visuaalisten käyttöliittymien suunnittelussa. Värit voivat antaa vihjeitä elementin toiminnallisuudesta, toisaalta niiden avulla voidaan luokitella elementtejä ryhmiin tai merkitä tärkeää sisältöä. (Saffer 2007, 131.) Lautapeleissä värejä käytetään useimmiten merkitsemään ja erottelemaan eri osia. Pelaajakohtaiset osat ovat eri värisiä, jotta ne erottuvat muiden pelaajien osista. Samoin on tyypillistä, että pelikorttien luokittelussa käytetään eri värejä.



KUVA 8: Lautapelin visuaalisen ilmeen suunnittelua. (Kuva: Petteri Aartolahti 2010)

On kuitenkin hyvä pitää mielessä, että noin kymmenen prosenttia miespuolisesta väestöstä on punavihervärisokeita (Saffer 2007, 131). Värit olisikin hyvä pyrkiä valitsemaan siten, että ne on helppo erottaa toisistaan. Jotta luokittelu olisi selkeämpää, eri elementit tulisi merkitä värien lisäksi myös erilaisilla symboleilla. Pelin tunnelmaa saadaan myös kohennettua, kun värit ja symbolit valitaan pelin teeman perusteella.

Ulkoinen olemus ei kuitenkaan ole ainoa asia, joka visuaalisessa käyttöliittymäsuunnittelussa täytyy huomioida. Miltä jokin tuntuu ja millainen sen

fyysinen olemus on vihjaa siitä, miten sitä tulee käyttää. (Saffer 2007, 133). Ohuet, pelikortin kokoiset palat on helppo tunnistaa pelikorteiksi, kun taas paksummat ja pienemmät palat viittaavat siihen, että niitä käytetään erilaisten kokonaisuuksien rakentamiseen. Se, miten helppoa osia on käsitellä tai liikutella pelilaudalla, on osa lautapeliä käytettävyyssuunnittelua.

4 Pelisuunnittelu on iteratiivinen prosessi

Pelisuunnittelua ei opita pelkästään teorian pohjalta. Salenin ja Zimmermanin mukaan (2004, 11) pelisuunnittelijat oppivat parhaiten juuri suunnitteluprosessin kautta kokemalla itse suunnittelemansa pelit. Tällaista suunnitteluprosessia kutsutaan myös iteratiiviseksi suunnitteluksi. Sen eri vaiheita ovat prototyypin suunnittelu, pelitestaus, arviointi ja lopputuloksen jalostaminen: pelitestauksen jälkeen suoritetaan arviointi, jonka pohjalta prototyyppiä muokataan ja jalostetaan. Tämän jälkeen prosessi toistetaan, kunnes saadaan aikaiseksi valmis tuote.

Iteratiivisuus on erittäin oleellista nimenomaan pelisuunnittelussa, sillä pelin kulkua on mahdotonta ennakoida. Pääseekö peli tavoitteisiinsa? Ymmärtävätkö pelaajat mitä ovat tekemässä ja mikä tärkeintä, onko pelaaminen hauskaa? Näihin kysymyksiin pystyy vastaamaan vain pelaamalla työn alla olevaa peliä. Tällaisessa suunnitteluprosessissa suunnittelijasta tulee pelaaja ja pelaamisesta tulee osa suunnittelua. (Salen & Zimmerman 2004, 12.)

4.1 Prototyypit

Pelisuunnittelussa prototyyppi tarkoittaa pelin malli- tai testiversiota, joka toimii ja on pelattava, mutta jonka visuaalinen ilme ja ominaisuudet ovat korkeintaan suuntaa antavia. Prototyypin valmistaminen ja sillä pelitestaaminen on keskeistä hyvässä pelisuunnittelussa. Prototyyppi käsittää vain pelin tärkeimmät mekaniikat ilman ylimääräisiä häiriötekijöitä, jolloin testaaminen keskittyy nimenomaan pelin toimivuuteen; viimeistellyn ulkoasun puuttuessa pelin muoto ja rakenne tulevat selkeämmin esiin. (Fullerton, Swaim & Hoffman 2004, 157–158.)

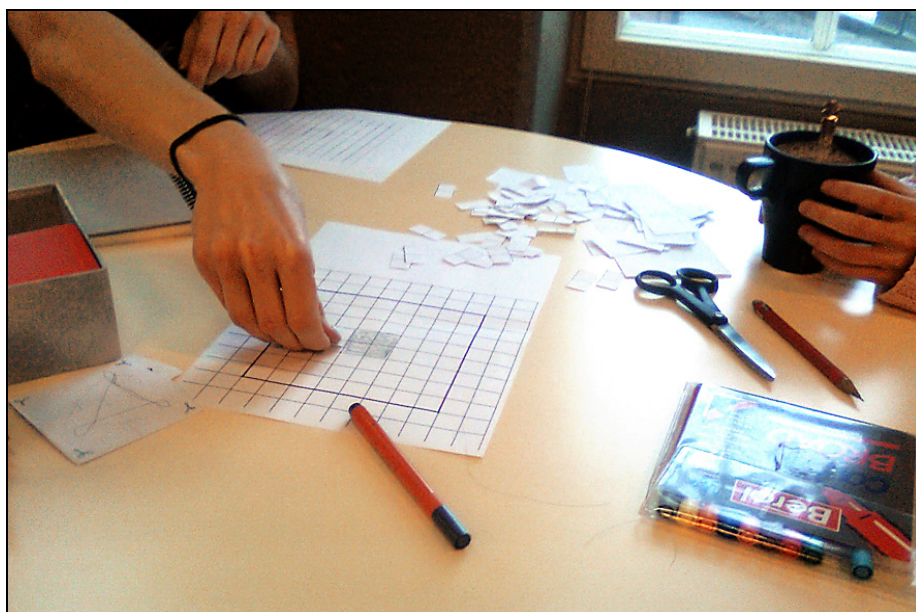
Prototyyppejä on kahdenlaisia: fyysisiä prototyyppejä sekä ohjelmistoprototyyppejä. Fyysiset prototyypit valmistetaan oikeista materiaaleista kuten paperista tai pahvista, kun taas ohjelmistoprototyypit ovat kokonaan digitaalisia. (Fullerton ym. 2004, 158.) Koska fyysisen paperiprototyypin valmistaminen on oman työmme kannalta oleellisempaa, keskitymme seuraavassa siihen.

Paperiprototyypit ovat yksi harvoja, ja kenties tehokkaimpia tapoja testata lautapelejä. Valmistusmateriaaliksi käy käytännössä mikä tahansa, kunhan pelin mekaniikan

toimivuus käy siitä ilmi. Tyypillisin toteutustapa on käsintehty merkinnät paperi- ja kartonkilapuille. (Fullerton ym. 2004, 158.) Toisaalta osien lainaaminen muista peleistä nopeuttaa prototyypin valmistamista, kun kaikkia osia ei tarvitse valmistaa itse. Myös tavalliset pelikortit ovat käyttökelpoisia, koska ne on jaoteltu neljään eri maahan joissa jokaisessa on 13 eri arvoista korttia.

Prototyypin valmistamiseen ei pitäisi kuluttaa liikaa aikaa ja vaivaa; liian viimeistelyyn työhön saattaa kiintyä liikaa, jolloin muutosten tekeminen voi muuttua epämiellyttäväksi (Fullerton ym. 2004, 158). Samoin testaajat saattavat puuttua testaustilanteessa käytettävyyden sijasta epäolennaisiin seikkoihin, kuten visuaaliseen ilmeeseen (Kotala 2009). Myös muun muassa *Citadelsin* luojana tutuksi tullut *Bruno Faidutti* suosittelee artikkelissaan *Testing and prototypes* (2005) pitämään prototyypin visuaalisen ilmeen yksinkertaisena edellä mainitusta syystä.

Yksinkertainen prototyyppi myös viestii testaajille, että kyseessä on nimenomaan alustava prototyyppi ja kaikenlaiset kommentit ja ehdotukset sen kehittämiseksi ovat tervetulleita (Faidutti 2005). Tarpeen tullen yksinkertaiseen prototyyppiin on helpompi tehdä muutoksia kesken testaustilanteen kuin visuaalisesti viimeistelyyn. Ja mikä tärkeintä, mitä pikemmin prototyypin saa valmiiksi, sitä pikemmin peliä ja sen toimivuutta voidaan testata.



KUVA 9: Esimerkki yksinkertaisesta prototyyppistä. (Kuva: Ville Kankainen 2010)

Tämä varmasti onkin saksalaisen koulukunnan pelisuunnittelijoille luonnollinen lähestymistapa, sillä, kuten aikaisemmin mainitsimme, tämän tyyppiset pelit rakentuvat yleensä hiotun mekaniikan ympärille. *Mikko Erjo ja Mikko Oinonen* mainitsevat Tampereen innovaatioapparaatti Uuden tehtaan Demolassa pitämässään seminaariesitelmässä, että mikäli pelin teema on tärkeässä osassa, saattaa visuaalisemman prototyypin valmistus olla suunnittelun kannalta hyvä ratkaisu jo varsin varhaisessa vaiheessa. (Erjo & Oinonen 2010.)

4.1.1 Keskeisen pelimekaniikan toteuttaminen

Prototyypin valmistaminen kannattaa aloittaa poimimalla pelin keskeisin mekaniikka – toiminto, jota pelaajat tulevat toistamaan useimmiten pelin aikana – ja aloittaa kehittämisen siitä. Jokaisen suunnitellun elementin sisällyttäminen heti alkuun voi vaikeuttaa kokonaisuuden hahmottamista, ja toisaalta ideat lähtevät kehittymään helpommin toimivaksi todettujen elementtien ympärille. (Fullerton ym. 2004, 172–173.)

Peliä on helppo lähteä laajentamaan vähemmän tärkeillä toiminnoilla ja lisätavoitteilla, kun perusmekaniikka on todettu toimivaksi. Erinäisiä kysymyksiä liittyen esimerkiksi pelin kulkuun, tasapainottamiseen sekä elementtien määrään voi tulla ilmi, mutta tässä vaiheessa ne voi jättää hautumaan myöhempää vaihetta varten. (Fullerton ym. 2004, 174–175.) Esimerkiksi korttien, toimintojen tai saatavien pisteiden määrän voi arvioida aluksi ja säätää kohdilleen myöhemmin testauksen jälkeen. Toisaalta määriä voi olla helpompi arvioida esimerkiksi todennäköisyyslaskennan avulla, mikä on ihan oma lajinsa.

Pelkän mekaniikan testaaminen on hyvä aloittaa heti, kun se on edes jokseenkin kokonaisessa muodossa. Vaikka varsinaista pelattavaa ei juuri olisikaan, testaaminen auttaa hahmottamaan kuinka peli toimii. Jos mekaniikka vaatii muuttamista toimiakseen, on hyvä pyrkiä tekemään muutokset lisäämättä ylimääräisiä sääntöjä. (Fullerton ym. 2004, 174–175.)

Fullertonin ym. mukaan peliä on helppo korjata lisäämällä siihen sääntöjä ja poikkeuksia, mutta tällöin peli monmutkaistuu ja pelaajat joutuvat muistamaan suuremman määrän asioita (2004, 175). Pelaajat kuitenkin yleensä hyväksyvät monimutkaisetkin säännöt sitä helpommin mitä enemmän vaikutusmahdollisuuksia

heillä on pelin etenemiseen. Sääntöjen pituus ja monimutkaisuus tulee olla suhteessa pelin monimutkaisuuteen. (Kramer 2000b.) Keskeisin mekaniikka tulisi pyrkiä kuitenkin säilyttämään mahdollisimman yksinkertaisena (Fullerton ym. 2004, 175).



KUVA 10: Erilaisia lautapelien sääntökirjoja. (Kuva: Ville Kankainen 2010)

4.1.2 Pelimekaniikasta pelattavaksi peliksi

Kun perusta on valettu ja todettu kestäväksi, peli lähtee rakentumaan loogisesti eteenpäin. Seuraavaksi tarvitaan keskeiset säännöt ja toiminnallisuudet, jotta pelimekaniikasta tulee pelattava. Fullertonin ym. (2004, 175–176) mukaan paras tapa on aloittaa säännöistä, sillä ne ovat suoraan yhteydessä keskeiseen pelimekaniikkaan ja määrittävät toiminnallisuuksia. Toiminnallisuudet on helppo kehittää jälkikäteen päätettyjen sääntöjen rajoissa.

Keskeiset säännöt ja toiminnallisuudet muodostavat pelin rungon (Fullerton ym. 2004, 176); teoriassa pelin pitäisi olla tässä vaiheessa pelattava alusta loppuun. Pelaajat

voisivat esimerkiksi tehdä kierroksen aikana omaa peliään edistäviä toimintoja, ja pelissä olisi sääntö, joka määrittää voittajan. Pelaajat eivät todennäköisesti kuitenkaan voisi tehdä kovinkaan monia mielenkiintoisia valintoja.

Rungon ollessa kasassa voidaan siirtyä elementteihin, jotka tekevät pelistä mielenkiintoisen ja hauskan kokonaisuuden. Nämä voivat olla esimerkiksi toimintoja ja sääntöjä, jotka antavat pelaajille enemmän valintoja: välitavoitteita, erilaisia tapoja kerätä pisteitä sekä erilaisia pelitekniikoita. Tässäkin vaiheessa vähemmän on enemmän, sillä erilaisia elementtejä on helppo lisätä liikaa. Sääntöjen testaaminen yksi kerrallaan on hyvä tapa varmistaa niiden toimivuus sekä se, tarvitseeko peli välttämättä kyseistä sääntöä (Fullerton ym. 2004, 176–177).

Edellisen vaiheen jälkeen prototyypin pitäisi olla pelattavassa kunnossa. Tästä eteenpäin prototyyppi koostuu pelitestaamisesta sekä prototyypin hienosäädöstä ja mahdollisten uusien yksityiskohtien ja toiminnallisuuksien lisäämisestä. Testaamisen avulla saadaan selville mitkä osat vaativat hiomista, sekä vastaus erityisen tärkeään kysymykseen: onko peliä hauska pelata? (Fullerton ym. 2004, 177–178.)

4.2 Pelitestausta

Pelitestausta voisi sanoa olevan tärkein pelisuunnittelun vaihe johon suunnittelija osallistuu. Se käsittää paljon enemmän kuin vain pelin pelauttamista ja palautteen keräämistä testajilta. Se on koko suunnitteluprosessin kestävä vaihe, joka paljastaa kuinka pelaajat kokevat pelin. Suunnittelijan tärkein tavoite on varmistaa, että peli toimii toivotulla tavalla, ja on sekä tasapainotettu että hauska. (Fullerton ym. 2004, 196.) Pelitestausta on ainoa keino saada tämä selville.

Jotta lopullisesta pelistä tulisi mahdollisimman hyvä, sen testaaminen tulisi aloittaa jo suunnittelun alkuvaiheessa. Täten estetään peli-idean harhautuminen liian kauaksi alkuperäisestä ideasta. Toisaalta jos pelin testaaminen jätetään kokonaan kehitysprosessin loppupuolelle, sen keskeisten elementtien muuttaminen voi olla vaikeaa pelin osoittautuessa toimimattomaksi. (Fullerton ym. 2004, 197.) Hyväksi havaitsemamme keino onkin demonstroida pelin eri osien kulkua sitä mukaa, kun prototyyppi valmistuu.

4.2.1 Testaaminen eri ryhmillä

Varhaisessa vaiheessa pelin testaaminen on järkevintä suorittaa työryhmän kesken ilman ulkopuolisia testaajia. Tässä vaiheessa tärkeintä on saada peli toimivaksi ja sulavaksi. Varhaisessa vaiheessa se myös auttaa uusien ideoiden ja mekaniikkojen kehittämisessä. (Fullerton ym. 2004, 198.)

Kun peli on työryhmän kesken todettu pelattavaksi, on aika hankkia ulkopuolisia testaajia, jotka eivät tunne peliä entuudestaan. He todennäköisesti löytävät pelistä asioita, joita suunnittelijat itse eivät huomaa. Alussa ulkopuoliset testaajat voivat olla ystäviä ja tuttuja, myöhemmässä vaiheessa tuntemattomia. Alkuun suunnittelija itse voi olla mukana pelissä ja opastaa muita testaajia pelin kulusta. Testaajien tulisi kuitenkin myöhemmin pystyä pelaamaan peliä myös ilman suunnittelijan ohjausta. (Fullerton ym. 2004, 198.) Tosin Faidutti (2005) kirjoittaa osallistuvansa kaikkiin peliensä testaustilaisuuksiin pelaajana, jotta hän voi tarpeen tullen tehdä muutoksia kesken pelin. Molemmissa tavoissa on omat hyvät puolensa ja onkin suunnittelijasta itsestään kiinni, kuinka testauttaminen toteutetaan.

Jotta pelaajat voivat pelata peliä keskenään ilman suunnittelijan opastusta, he tarvitsevat kirjoitetut säännöt (Fullerton ym. 2004, 198). On tärkeää, että testaajat pystyvät pelaamaan peliä pelkästään heille annettujen materiaalien pohjalta, sillä suunnittelija ei voi tulevaisuudessa olla henkilökohtaisesti opastamassa jokaista pelin ostanutta pelaajaa. Kun pelaajille annetaan säännöt, testataan samalla niiden ymmärrettävyys ja selkeys. Voisikin sanoa, että sääntöjen testauttaminen on lähes yhtä tärkeää, kuin itse pelin testauttaminen.

Tuttujen testaajien antama palaute auttaa prototyypin hiomisessa, mutta saadakseen varmasti puolueetonta palautetta, peliä tulisi testauttaa tuntemattomilla. Testaajan mielipiteeseen saattaa vaikuttaa se, kuinka hyvin hän tuntee suunnittelijan.

Tuntemattomat kertovat rehellisen mielipiteensä todennäköisemmin, koska heillä ei ole mitään syytä kaunistella mielipiteitään. Ihanteellinen testaaja olisi pelin kohderyhmään kuuluva henkilö, joka osaa kertoa mikä toimii ja mikä ei. (Fullerton ym. 2004, 198–199.)

4.2.2 Palautteen kerääminen

Kun prototyyppi on edennyt siihen vaiheeseen, että testaajat voivat pelata sitä ilman suunnittelijan opastusta, tämän tulisi omaksua tarkkailijan rooli testitilanteessa. Yleinen virhe on, että suunnittelija itse selittää pelin säännöt sekä sen, mitä hän on yrittänyt tavoitella peliä suunnitellessaan. (Fullerton ym. 2004, 201.) On parempi olla vaikuttamatta testaajien pelikokemukseen, jotta saadaan selville onko tavoitteisiin päästy vai ei.

Testaajia tulisi rohkaista tuomaan mielipiteensä ja kysymyksensä esille pelin edetessä. Suunnittelijan ei tule vastata mahdollisiin kysymyksiin, mutta niiden kuuleminen helpottaa mahdollisten ongelmien kartoittamista ja pelin kehittämistä eteenpäin. Havainnot ja huomiot tulisi kirjoittaa muistiin testitilanteen aikana. Pelin jälkeen testaajille voidaan antaa palautelomakkeet, jossa testaajat vastaavat peliä koskeviin kysymyksiin. Testaajia voidaan myös haastatella yksitellen, tai he voivat keskustella pelistä yhdessä. (Fullerton ym. 2004, 201–208.) Jälleen kerran on suunnittelijasta itsestään kiinni, kuinka palaute kerätään. Tärkeintä on, että saatu palaute kirjataan ylös ja huomioidaan jatkossa.

Saadun palautteen pohjalta prototyyppiä kehitetään pidemmälle ja testataan yhä uudestaan ja uudestaan, kunnes se toimii sulavasti ja moitteetta. Samoja testaajia voi käyttää jatkossakin, jotta he näkevät kuinka peli kehittyy. Uusien testaajien mukaan tuominen on kuitenkin kannattavaa uusien näkökulmien saamiseen. (Fullerton ym. 2004, 200.)

5 Steampo – ideasta prototyypiksi

Steampoon suunnittelu lähti liikkeelle ajatuksesta toteuttaa pelattava lautapeli päättötyönä, sekä kiinnostuksesta lautapelin syntyprosessiin. Vuosien peliharrastuksen saatossa erilaiset pelit ovat tulleet tutuiksi, joten oli mielenkiintoista perehtyä tarkemmin erilaisiin pelimekaniikoihin ja pelien suunnitteluprosessiin. Monelta osin pelin kehittäminen lähti intuitiivisesti hankitun hiljaisen tiedon pohjalta, mutta tietopohjan karttuessa alkoi sisältää enemmän kirjoitettuun tietoon pohjautuvaa kriittistä ajattelua.

5.1 Mikä on Steampo?

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 Steampunkkiin.

Steampunk on 1980-luvulla muodostunut science-fiction -kirjallisuuden suuntaus, joka yhdistelee 1800-luvun, ja erityisesti viktoriaanisen ajan Englannin, yhteiskuntaa nykyaikaiseen ja futuristiseen teknologiaan. Se on vaihtoehtotodellisuus, jossa mekaaniset laitteet toimivat joko höyryvoiman tai kellopeliteknologian avulla. Genressä ei yleensä kiinnitetä huomiota siihen, olisivatko tällaiset keksinnöt todellisuudessa lainkaan mahdollisia, ja temaattisesti se sivuaa jossain määrin pulp-kirjallisuutta. (Wikipedia hakusana steampunk. 30.11.2010)



KUVA 11: Steampon suunnitteluun haettiin inspiraatiota Kalevala ja steampunk aiheisista kuvista.

Pyrimme suunnittelemaan pelin, jota on hauska pelata, jossa pelaajien valinnat merkitsevät, ja joka ei nojaa liikaa satunnaisuuteen ja nopan heittämiseen. Mottomme peliä suunniteltaessa olikin Costikyanin sanoin: ”mielenkiintoiset valinnat tekevät mielenkiintoisen pelin” (Costikyan 1994, 23.11.2010).

5.2 Idean hahmottelu alkaa

Tapasimme lautapeliprojektin tiimoilta ensimmäisen kerran keväällä 2009. Ensimmäisissä suunnittelupalavereissa nousi esille muutamia ideoita, jotka tuntuivat kehittämiskelpoisilta. Sillä hetkellä jonkinlainen mytologiaa pohjautuva idea tuntui kiinnostavimmalta, joten pelin teemaksi vakiintui hyvin pian *Kalevala*.

Lähdimme jatkokehittämään ideaa, jossa pelaajien oli tarkoitus jollain tapaa tutkia aikojen saatossa Tampereella ja sen lähiympäristössä tapahtuneita yliluonnollisia tapahtumia ja ilmiöitä. Pelin myötä kävisi ilmi, että kaikkien näiden tapahtumien taustalla ovatkin Kalevalan sankarit, jotka ovat käyneet päättymätöntä sotaa

sankaruuden pelilaudalla, jonka pelinappuloita ovat ihmiset. Pelistä olisi tullut *Arkham Horror* -tyylinen kauhupeli tarinankerrontaelementeillä.



KUVA 12: Arkham Horror -kauhupelin laajuksen peliprojektin toteuttaminen voi olla hieman liikaa ensikertalaiselle.

Jonkin aikaa ideaa pyöriteltyämme tulimme siihen tulokseen, että pelin toteuttaminen olisi ollut liian suuri urakka meidän kokemuspohjallamme. Pyrimme säilyttämään muutaman perusidean alkuperäisestä konseptista ja päätimme lähteä suunnittelemaan hieman keveämpää peliä.

5.3 Idean jalostuminen ja sääntöjen hahmottelu

Kalevala on pohjimmiltaan sankaritarina, jonka henkilöt yrittävät keinoja kaihtamatta selviytyä kaikkein suurimmaksi sankariksi, joten päätimme alkaa kehittää peli-ideaa sankaruuden pohjalta. Näin syntyi idea pelistä, jossa pelaajien oli pyrittävä selviytymään voittajana erinäisissä tilanteissa, samalla mustamaalaten muita pelaajia. Kyseessä oli jalostus ensimmäisestä ideasta; parhaat ja toimivimmalta tuntuvat idea säilyivät, huonoimmat pudotettiin pois ja niiden tilalle tuotiin uusia elementtejä.

Vaikka ideamme oli vasta hyvin varhaisella asteella ja siitä puuttui kokonaan varsinainen pelimekaniikka, se tuntui enemmän saksalaistyylliseltä lautapeliltä kuin aiempi ideamme. Kuitenkin käsissämme oli vain kasa erilaisia pelielementtejä ja ideoita, jotka halusimme sisällyttää peliin, mutta ilman minkäänlaista mekaniikkaa liimaamaan niitä yhteen. Näitä elementtejä olivat muun muassa resurssit sekä sammon rakentaminen, jotka lopulta pysyivät mukana lopulliseen konseptiin saakka.

Sammon rakentaminen olisi tapahtunut siten, että pelaajat laittavat vuorollaan kortteja niin kutsuttuun sampopakkaan. Pelin puolella välissä sampo olisi lähtenyt käyntiin ja pelaajat olisivat saaneet käyttöönsä aiemmin pelaamiaan kortteja sampopakasta. Mitä enemmän pelaajat olisivat sampoa rakentaneet, sitä enemmän he olisivat saaneet kortteja pelin toisessa vaiheessa sammon käynnistymisen jälkeen.

5.3.1 Kartonkiprototyyppi

Idean kehittämisen ohessa aloimme hyvin varhaisessa vaiheessa työstää ensimmäistä prototyyppiä. Ideat olivat vielä kehittäelyasteella ja konsepti oli pahasti kesken kaikin puolin, joten emme olleet täysin varmoja mitä olimme tekemässä. Päätimme kuitenkin alkaa askarrella ja hahmotella pelin eri elementtejä. Toiveissamme oli, että saatuamme aikaiseksi konkreettisia osia, meidän olisi helpompi kehittää ideamme eteenpäin.

Valitsimme materiaaliksi kartongin, sillä kartonkiset pelikortit ja pelilauta ovat kestävämpiä ja helpommin käsiteltäviä kuin esimerkiksi paperista valmistetut. Pelikorttien valmistamisessa on hyvä pitää mielessä niiden käytettävyys; mitä helpompi niitä on käsitellä, sitä parempi on pelin yleinen käytettävyys. Jotta kortteja olisi helpompi muokata myöhemmin, käytimme informaation esittämiseen korteille liimattuja *Post-It* -tarralappuja. Tämä osoittautui kuitenkin hyvin pian epäkäytännölliseksi, sillä kortteja oli hankala sekoittaa ja käsitellä.

Loppujen lopuksi emme olleet saaneet aikaiseksi muuta, kuin pinon kartonkisia kortteja ilman informaatiota. Oli selvää, että konseptia oli kehitettävä hieman pidemmälle ennen prototyypin valmistamista. Palaamme kartonkiin prototyypin rakennusmateriaalina vielä myöhemmin, sillä päädyimme käyttämään sitä lopullisen prototyypin valmistamisessa.



KUVA 13: Kartonkiprototyypin valmistus. (Kuva: Petteri Aartolahti 2009)

Tässä vaiheessa otimme yhteyttä *Tuonela Productionsin*, suomalaisen lautapelifirman toimitusjohtajaan *Jussi Autioon*. Onnekkain sattuman ansiosta saimme järjestettyä keskustelutuokion hänen kanssaan hyvin pian ja pääsimme kyselymään häneltä neuvoja lautapelin kehittämiseen liittyen. Hänen tärkein neuvonsa, jota hän ei voinut painottaa liikaa, oli saada pelattava prototyyppi valmiiksi hyvin pian. Näin ollen peliä ja sen toimivuutta päästäisiin testaamaan mahdollisimman aikaisessa vaiheessa.

5.3.2 Korttiprototyyppi

Tähän saakka pelimme oli ollut pääasiallisesti korteilla pelattava lautapeli, jossa pelilaudan funktio oli merkitä pelin kulkua ja eri osien paikat. Jussi Aution esiteltyä muutamia *Tuonela Productionsin* pelejä päätimme, että pelilauta ei ole välttämätön pelimme pelattavuuden kannalta. Aution esittelemät pelit korvasivat pelilaudan ja jossain määrin myös perinteiset pelinappulat korteilla.

Perusteluna kyseiselle ratkaisulle oli, että näin pelit vievät vähemmän tilaa ja ne on helpompi ottaa mukaan. Samalla säästetään tuotantokustannuksissa, pelin koostuessa pelkästään korteista. Koska toiveissamme oli saada pelimme lopulta julkaistua, pidimme myös mahdolliset tuotantokustannukset mielessä jo suunnitteluvaiheessa.

Olimme ottaneet pelin keskeisimmäksi elementiksi Kalevalan kilpalaulannan, jonka avulla pelaajat kamppailisivat sammon osista. Näin ilmaistuna idea kuulosti toimivalta, mutta emme olleet keksineet kuinka kilpalaulanta käytännössä tapahtuisi. Lopulta saimme aikaiseksi jonkinlaisen mekaniikan, jossa väri- ja symboliyhdistelmien muodostaminen kuvasti kalevalaista runomittaa.



KUVA 14: Värein ja symbolein jaoteltuja kortteja. (Kuva: Petteri Aartolahti 2010)

Testataksemme uutta konseptiamme aloimme valmistaa uutta prototyyppiä. Sen hetkinen peli-ideamme käsitti nopean arvion mukaan noin sata kappaletta pelikortteja, joten päätimme toteuttaa ne tietokoneen avulla. Jotta korttien käsittely olisi helpompaa, hankimme pinon pelikortteja varten tarkoitettuja muovitaskuja. Laitoimme taskuihin vahvikkeeksi oikean pelikortin, jotta kortit olisivat tukevampia ja täten helpompia käsitellä. Ratkaisu toimi erinomaisesti.

Tietokoneella oli helppo toteuttaa suuri määrä yksinkertaisia, toisistaan vähän poikkeavia kortteja. Käytimme erilaisia symboleja sekä värejä eri ominaisuuksien merkitsemiseen, ja myöhemmin piirsimme käsin lisäkuvitusta. Pyrimme pitämään prototyypin ulkoasun tässä vaiheessa yksinkertaisena, jotta se olisi nopeampi valmistaa ja jotta pääsisimme nopeammin suorittamaan yksinkertaisia testipelejä keskenämme.



KUVA 15: Pelikorttien valmistus. (Kuva: Petteri Aartolahti 2009)

Tarkoituksena oli valmistaa helpommin ymmärrettävä prototyyppi varsinaisille testaajille siinä vaiheessa, kun konsepti oli tarpeeksi kehittynyt ja pelattava. Koska halusimme pitää teeman vahvana osana peliä, ja se välittyi pitkälti visuaalisen ilmeen kautta, graafikon mukana olo jo tässä vaiheessa olisi varmasti nopeuttanut pelin suunnittelua. Toisaalta päädyimme muuttamaan ideaamme niin moneen kertaan, että olisi varmasti tullut tehtyä paljon turhaa työtä. Pyrimmekin mahdollisuuksien mukaan käyttämään aiemmin tekemiämme kortteja myöhemmissä versioissa.

Löysimme kuitenkin itsemme pariinkin otteeseen tilanteesta, jossa pelikorttien lähes täydellinen uudistaminen oli edessä. Suurin työ oli resursseja merkitsevien korttien tekemisessä, sillä niitä tarvittiin suuria määriä. Parhaimmillaan prototyyppimme käsitti lähes kaksisataa pelikorttia.

Vaikka vain harva ideoistamme saavutti vaiheen, jossa sitä pystyi edes jotenkuten testaamaan, prototyyppillä pystyi demonstroimaan pelin kulkua. Tämän pohjalta pystyi tekemään jonkin verran johtopäätöksiä siitä, toimivatko eri ideat vai eivät.

Valmistamamme prototyyppi kehittyi juuri ja juuri jollakin tapaa pelattavaksi peliksi, mutta konsepti oli kuitenkin vielä sen verran levällään, että jouduimme muun muassa

improvisoimaan sääntöjä ja toimintoja kesken ensimmäisen ja ainoan tällä versiolla suoritettuna testipelinä.

Pelitalanteessa oli havaittavissa hyvin pientä pelaamisen tuntua, mutta karu totuus oli, että pelaaminen ei ollut lainkaan hauskaa. Pelasimme kortteja pöytään ilman minkäänlaista strategiaa; mielenkiintoiset valinnat loistivat poissaolollaan ja olimme epävarmoja siitä, mitä yritimme saavuttaa. Pelaaminen oli myös hyvin sekavaa, sillä jouduimme kiinnittämään huomiota liian moneen asiaan samanaikaisesti. Konsepti oli kaikin puolin niin hajallaan, että näimme helpoimmaksi aloittaa alusta puhtaalta pöydältä.

On vaikea sanoa kuinka paljon työtä konseptin korjaaminen olisi vaatinut, jotta pelistä olisi saanut pelattavan. Suurin ongelma oli, että keskeinen pelimekaniikka puuttui lähes kokonaan. Olimme miettineet mitä pelaajien tulisi tehdä edetäkseen pelissä, mutta emme sitä, miten se tulisi tehdä. Kun myöhemmin testasimme lopullista ideaamme, olimme ottaneet monessa asiassa suuria harppauksia eteenpäin.

Valtavalla tuntuneen työmäärän jälkeen olimme ajautuneet umpikujaan. Kilpalaulanta ajatus ei tuntunut enää lainkaan innostavalta, eikä tämä konsepti tuntunut kehittämisen arvoiselta. Päätimme palata takaisin lähtöruutuun ja aloittaa kehittämisen alusta uuden idean pohjalta.

Säästimme jälleen parhaimmilla tuntuvat elementit. Ensimmäisen ideamme tapaan, päätimme tuoda Kalevalan nykyaikaan. Vastustajien mustamaalaaminen palasi pelin keskeiseksi elementiksi, mutta tällä kertaa sen oli tarkoitus tapahtua mediaa ja nyky-yhteiskuntaa manipuloimalla. Idea oli jokseenkin samanlainen kuin *Illuminatissa*, jossa pelaajat yrittävät valloittaa maailman hallitsemalla eri yhteisöjä. Palasimme jossain määrin lähtökuoppiimme, sillä tämän version idea oli tavallaan korttipeliversio aivan ensimmäisestä suunnitelmastamme. Pelimekaniikan idea oli hyvin pitkälti kopioitu *Illuminatista*, eikä Kalevala nykyajassa tuntunut taipuvan kovin helposti toimivaksi peliksi.

5.4 Riisuttu idea on parempi kuin kasa sääntöjä

Ohimennen kuultu steampunk-aiheinen keskustelu innoitti meidät puolitosissaan pohtimaan, kuinka Kalevalan ja steampunkin voisi yhdistää. Yllätykseksemme huomasimme, että steampunkin teemat tukivat hyvin aiemmin miettimäämme sammon rakennus -ideaa. Kahden hyvin erilaisen aihepiirin yhdistämisestä syntyi mielenkiintoinen koukku ja nopean tutkimuksen pohjalta selvisi, että vastaavanlaisia pelejä ei ole aiemmin tehty. Uusi ideamme lähti kehittymään kuin itsestään.

Tällä kertaa päätimme ottaa konkreettisemmän lähestymistavan sammon rakentamiseen. Pelissä olisi osakortteja, joista pelaajat rakentavat sammon paloja. Sammon paloista taas rakennetaan itse sampoa, eli toisin sanoen pelaajat sijoittelevat sammon paloja pöydälle vierekkäin rakentaen näin pelilautaa. Aika ajoin sammon voisi käynnistää, jolloin se tuottaisi kolmea resurssia, joita pelaajien pitäisi pyrkiä haalimaan itselleen. Mitä pidemmälle rakennettu sampo olisi, sitä enemmän se tuottaisi resursseja ja tulisi myös epävakaaksi. Liian epävakaaksi sampo voisi rikkoutua, tuhoten samalla siihen rakennettuja paloja. Pelaajilla olisi myös mahdollisuus rakentaa osista itselleen varusteita, joiden avulla voisi suorittaa erinäisiä ylimääräisiä toimintoja tai saada erilaisia helpotuksia.



KUVA 16: Varhaisia sammonpaloja. (Kuva: Petteri Aartolahti 2010)

Koska kyseessä oli steampunkin ja Kalevalan risteytys, aloimme kutsua pelin mystistä laitetta Steampoksi. Hyvä peli tarvitsee mielenkiintoisen nimen, ja kun aikamme Steamppoa pyörittelimme mielissämme, alun perin vitsinä keksitty nimi päättyi lopulta

myös koko pelin nimeksi. Myöhemmin saimme kuulla myös ulkopuolisilta kommentteja siitä, että Steampon on todellakin hyvä nimi.

Kehitimme pelin eri elementtejä varten useita eri mekaniikkoja, jotka vaikuttaisivat pelin kulkuun. Palojen ja varusteiden rakentaminen tapahtuisi luomalla erilaisia osayhdistelmiä. Steampon vakauden määrittämistä varten loimme vakausmittarin, joka määrittää hajoaako Steamposta osia vai ei. Resurssien kerääminen tapahtuisi vaihtamalla niitä osakortteihin. Lisäksi kehitimme pelaajille välitavoitteita, joiden avulla pelaajat voisivat kerätä lisäresursseja. Merkittävin näistä oli niin kutsutut kaaviokortit, eli pelaajilla olisi mahdollisuus kerätä ylimääräisiä resursseja, jos he onnistuisivat rakentamaan Steampon paloja tietynlaisiin muodostelmiin.

Jokaista toimintoa suunniteltaessa pidimme mielessä, että pelaajalle täytyy olla kannattavaa tai houkuttelevaa suorittaa se. Jos jonkin toiminnon kohdalla tuntui siltä, että pelaajat eivät hyötyisi sen tekemisestä mitenkään, muokkasimme sitä kannattavampaan muotoon. Esimerkiksi Steampon rakentamisesta teimme houkuttelevampaa palkitsemalla pelaajan jokaisesta rakennetusta palasta.

Pyrimme miettimään ja ennakoimaan minkälaisia päätöksiä pelaajat mahdollisesti voisivat kohdata pelitilanteessa, ja minkälaisilla strategioilla he voisivat yrittää peliä pelata. Mielenkiintoiset ratkaisut tekevät mielenkiintoisen pelin, ja tahtoimme, että pelissä tulisi olemaan mahdollisuus, jossain määrin pakkokin, tehdä monia mielenkiintoisia ratkaisuja

Tässä vaiheessa konseptimme tuntui vakaalta ja prototyypimme valmistui hyvää vauhtia. Demonstroimme eri pelitilanteita heti, kun tarvittavat osat olivat valmiita. Muokkasimme konseptiamme ja prototyyppiämme ilmi tulleiden ongelmien ja ideoiden pohjalta, kunnes käsissämme oli jotakuinkin pelattava peli.

Pyrimme käyttämään mahdollisimman paljon aiempaa materiaalia alustavassa prototyypissä, joka koostui pelkästään pelikorteista. Näimme kenties liian paljon vaivaa kuvittaessamme kortteja käsin, sillä tässä vaiheessa yksinkertaisempikin ulkoasu olisi riittänyt. Alustava korttiprototyyppi saavutti jossain määrin pelattavan muodon, jolla myös pelattiin pari pienimuotoista testipeliä. Vaikka vielä ensimmäisen testipelin aikana

pelistä puuttui joitakin oleellisia sääntöjä ja elementtejä, totesimme, että keskeinen pelimekaniikka voisi hyvinkin toimia. Peli vaati edelleen paljon hiomista kaikilta osialueilta, mutta perusta oli kuitenkin valettu ja tuntui kestävältä.

Teimme muutoksia ja testasimme peliä lisää kahden kesken kunnes koimme, että kolmas, ulkopuolinen pelaaja tulisi tarpeeseen. Koimme olevamme jumissa ideamme kanssa, joten päätimme pyytää pelisuunnittelusta kiinnostunutta ystäväämme mukaan testaamaan peliämme.



KUVA 17: Ensimmäinen pelitestausta ulkopuolisen kanssa.
(Kuva: Petteri Aartolahti 2010)

rakentaminen, ei tuntunut tarpeeksi palkitsevalta, vaan pelaajien oli helpompi kerätä pisteitä jollain muulla tapaa. Kun peli ei tuntunut useammakaan kierroksen jälkeen etenevän toivotulla vauhdilla, päätimme lopettaa pelaamisen ja siirtyä pohtimaan ilmi tulleita ongelmia. Kaiken kaikkiaan testaus osoittautui erittäin hyödylliseksi. Raportti pelitestauksesta löytyy liitteistä. (Liite 1)

Ennen pelin aloittamista kävimme läpi säännöt ja selitimme pelin kulun. Vaikka kaikkia sääntöjä ei vielä edes ollut määritelty, ensimmäinen huomio oli, että peli oli hyvin monimutkainen. Kolmas testajaamme keksi jo tässä vaiheessa joitakin radikaaleja ideoita, joilla pelin olisi saanut yksinkertaisemmaksi ja selkeämmäksi. Saatuaamme pelin käyntiin, huomasimme lisää ongelmia. Peli eteni hyvin hitaasti eikä Steampo tuntunut lähtevän rakentumaan niin nopeasti kuin olisimme halunneet. Keskeisin mekaniikka, sammon palojen

Saimme kehitettyä pelimme jotakuinkin testattavaan muotoon asti. Löytääksemme potentiaalisia epäkohtia, suoritimme pari pienimuotoista testipeliä. Työskentelyyn tuli kuitenkin pitkäksi venähtänyt tauko ennen kuin ehdimme pureutua löytyneisiin ongelmiin.

5.5 Lopullinen prototyyppi saa muodon

Syksyllä 2010 työryhmämme sai vahvistusta visuaalisesta suunnittelijasta *Nelli Telkkisestä*, joka oli kiinnostunut toteuttamaan lautapelin graafisen ilmeen lopputyökseen. Tauon pitäminen ja etäisyyden ottaminen projektiin osoittautui hyväksi asiaksi, sillä ensimmäisessä tapaamisessa Nellin kanssa nousi esille monia uusia ideoita ja näkökulmia.



KUVA 18: Prototyypin kehittelyä jatketaan graafikon kanssa.
(Kuva: Petteri Aartolahti 2010)

Olimme jo aiemmin todenneet, että peli-idean selittäminen ulkopuoliselle auttaa hahmottamaan peliä kokonaisuutena. Selittäessämme pelin kulkua Nellille tajusimme, että konsepti vaatii yksinkertaistamista. Pelissä oli liian monta elementtiä, jotka olimme lisänneet saadaksemme tietyt pelimekaniikat toimimaan. Konsepti oli huomaamatta paisunut niin suureksi, että sen hahmottaminen oli käynyt hankalaksi. Lisäksi jotkin elementit olivat jääneet hiomattomiksi tai niillä ei ollut ollenkaan tarkkaan määriteltyä toimintaperiaatetta. Parin seuraavan tapaamisen aikana saimme selkeytettyä pelin konseptia niin paljon, että se alkoi viimeinkin tuntua oikeasti kokonaiselta peliltä. Lisäksi Nellin visuaalinen näkökulma toi mukaan uusia ideoita.

Aiemmin ongelmia oli tuottanut Steampon kourut, joista pelaajat haalisivat resursseja itselleen. Näiden elementtien toiminnallisuus oli jäänyt hieman epäselväksi, mutta selvitimme tämän muuttamalla kourut elementeiksi, jotka liikkuvat itsekseen Steampon reunalla. Kouruun kertyvät resurssit määräytyisivät

sen mukaan, mitä Steampon paloja kourusta lähtevälle Steampon poikki menevälle suoralle muodostuisi. Hankkiuduimme eroon resursseista. Aiemmin resursseja, joita oli kolmea erilaista, vaihdettiin varsinaisiin pisteisiin, jotka määrittelivät voittajan. Nyt pelaajat keräisivät kolmea eri materiaalia olevia osakortteja, sekä pelin voittajan määritteleviä pisteitä.

Päätimme muuttaa Steampon palat tavallisista pelikorteista kahteen osaan jaettuihin laattoihin. Helpottaaksemme pelialueen hahmottamista, toimme pelilaudan takaisin. Pelilauta koostuu neliöistä, joiden päälle Steampon paloja rakennetaan. Palalaatat sen sijaan koostuvat aina kahdesta neliöstä. Tällöin paloja voi sijoitella myös lomittain, mikä tuo peliin uudenlaista haastetta ja mielenkiintoa. Paloja on kolmea eri arvoista, joista halvimmat tuottavat vähiten ja ovat samalla epävakaimpia. Peli päättyy, kun kaikki kalleimmat palat on rakennettu, tai kun Steampon ei enää mahdu enempää paloja. Eniten pisteitä kerännyt voittaa.

Valmistimme muokatun idean pohjalta uuden prototyypin, jota oli tarkoitus käyttää työryhmän keskinäiseen pelitestaamiseen. Jotta saisimme prototyypin nopeasti pelattavaan muotoon, teimme pelilaudan ja palalaatat paperista, puolet pienempään kokoon kuin mitä suunnittelimme lopullisen prototyypin olevan. Tämän lisäksi käytimme osaa aiemmin tekemistämme osa- ja varustekorteista. Eri elementtien erottelemiseen toisistaan käytimme eri värejä ja symboleita.



KUVA 19: Prototyypin testaamista työryhmän kesken. (Kuva: Ville Kankainen 2010)

Testasimme peliä kolmistaan ja tärkein huomio oli, että peli todellakin oli pelattava ja sen pelaaminen oli myös hauskaa. Steampo rakentui edelleen hieman liian hitaasti, mutta keksimme tähän helposti mahdollisia ratkaisuja. Kirjoitimme kaikki huomiomme ja vastaan tulleet ongelmamme muistiin sekä pyrimme tekemään muutoksia kesken pelin. Peli tuntui myös melko tasapainoiselta; pelaajien pistemäärät etenivät ainakin toistaiseksi hyvin tasaista tahtia. Vaikka pelin voittaja jäikin tällä kertaa ratkaisematta, tunnelma työryhmän sisällä oli äärimmäisen hyvä. Vaikka prototyyppi olikin sekava ja käytettävyydeltään hankala, se toimi mainiosti ryhmän keskinäiseen pelitestaamiseen. Konsepti oli todettu toimivaksi, joten uskalsimme siirtyä kehittämään viimeistellympää prototyyppiä.

Jotta prototyypin valmistaminen etenisi sulavammin, koostimme taulukon (liite 2) prototyypin eri osista ja niihin tulevasta sisällöstä. Tämän pohjalta tarvittavat tiedot oli helppo lisätä valmiiden kortti- ja laattapohjien päälle. Nelli toteutti prototyypille visuaalisen ilmeen, joka oli selkeästi alustava ja luonnosmainen, mutta heijasteli kuitenkin mahdollista lopullista ulkoasua. Visuaalisen ilmeen kohdilleen säätämisessä oli omat haasteensa, sillä pelin osien lopullisen selkeyden sai usein selville vasta tulostettaessa niitä paperille. Esimerkkinä mainittakoon palalaatat, jotka näyttivät hyviltä tietokoneen näytöllä, mutta tulostuksen jälkeen ja pelilaudalle aseteltaessa osoittautuivat liian epäselkeiksi.



KUVA 20: Taulukko prototyypin eri osista sekä pelielementtejä. (Kuva: Petteri Aartolahti 2010)



**KUVA 21: Uudistettu prototyyppi, joka on visuaalisesti hieman epäselvä.
(Kuva: Petteri Aartolahti 2010)**

Ennen kuin viimeistelimme prototyyppimme, testasimme sitä hieman lisää kahdella pelaajalla. Tahdoimme tehdä pelistämme tasapainoisemman ennen kuin sitä testautettaisiin kunnolla ulkopuolisilla testaajilla. Kirjoitimme testauksen aikana tekemistämme muistiinpanoista puhtaaksi testausraportin, johon merkitsimme ilmi tulleita ongelmia sekä mahdollisia ratkaisuja niihin (liite 3).

Testauksessa tuli ilmi useita tärkeitä huomioita. Peli osoittautui pelattavaksi alusta loppuun, mutta peli eteni liian hitaasti – ongelma, jonka olimme huomioineet jo aiemmin testatessamme peliä useammalla pelaajalla. Teimme muutaman pienen muutoksen, joiden koimme nopeuttavan pelin kulkua.

Saatuamme pelin päätökseen tajusimme, että pelin lopputilanne voi olla hieman ongelmallinen. Pelin päättymiseen oli kaksi ehtoa: Steamossa ei enää ole tilaa uusien

palojen rakentamiselle tai kaikki viiden pisteen arvoiset palat on rakennettu. Kun jäljellä oli enää yksi viiden pisteen arvoinen pala, molemmilla pelaajilla oli yhtä paljon pisteitä. Tässä vaiheessa alkoi kilpajuoksu siitä, kumpi ehtii rakentamaan viimeisen palan ja keräämään itselleen loput ratkaisevat pisteet.

Pelin päätyttyä alakynteen jäänyt pelaaja tunsu, että hänellä ei ollut enää mitään mahdollisuuksia voittaa. Yksi mahdollisuus olisi ollut yrittää rakentaa kaksi kolmen pisteen arvoista palaa, mutta tämä olisi ollut hankalampaa kuin yhden viiden pisteen arvoisen palan rakentaminen. Pohdimme, että pelissä voisi olla jonkinlainen mahdollisuus tilanteen tasoittamiseen Steampon valmistumisen jälkeen.

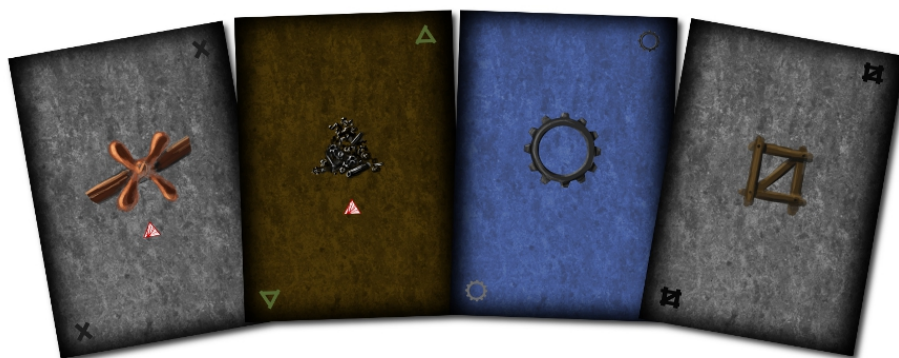


**KUVA 22: Työryhmän keskinäistä pelitestausta pidemmälle kehitellyllä prototyypillä.
(Kuva: Petteri Aartolahti 2010)**

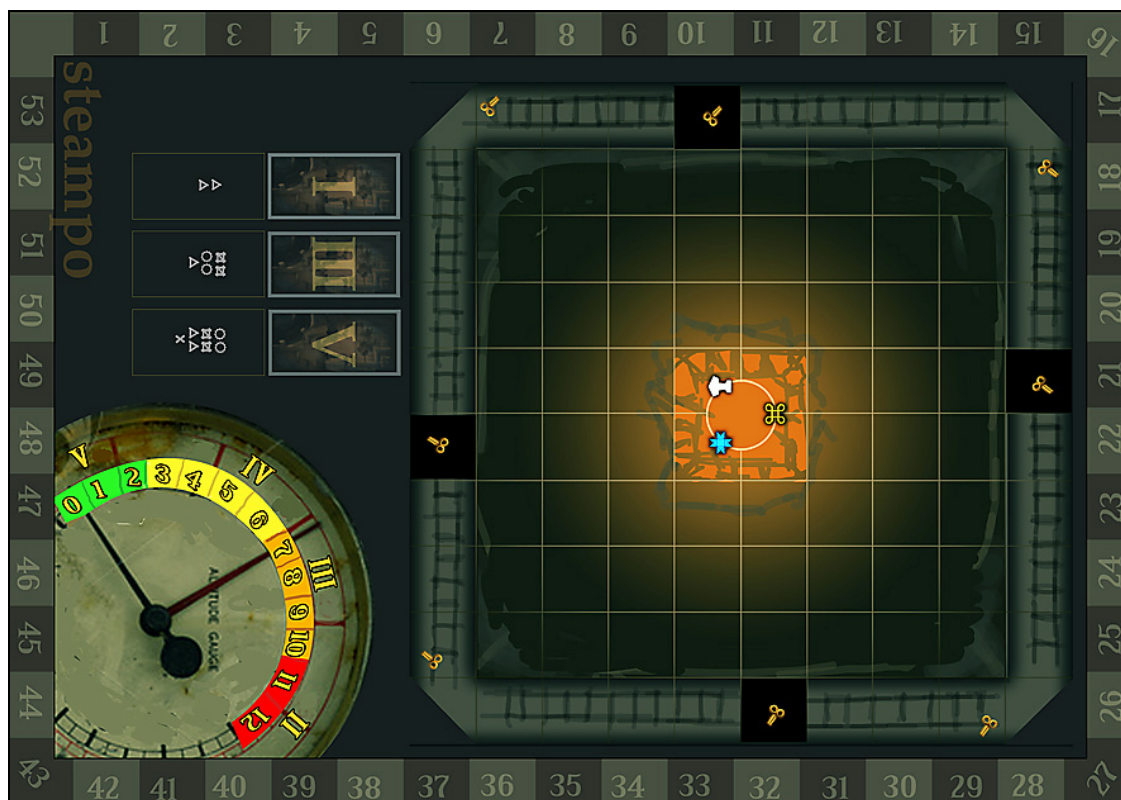
Kun testauksen ilmi tuomat huomiot oli käyty läpi ja korjattu, viimeistelimme prototyypimme tämän työn kannalta lopulliseen muotoon. Päätimme millä eri väreillä ja symboleilla merkitsisimme pelin kannalta tärkeitä osia ja teimme hahmotelman

pelilaudan asettelusta. Nelli teki muutoksia osien visuaaliseen ulkoasuun, jotta tärkeät elementit olisi helpompi hahmottaa.

Lopullinen prototyyppi käsitti kaikki peliin suunnitellut osat ja antoi viittauksia siihen, miltä sen lopullinen visuaalinen ilme tulisi näyttämään. Myös säännöistä oli olemassa alustava luonnos (liite 4). Seuraavaksi prototyyppiä oli tarkoitus testauttaa ulkopuolisilla testaajilla.



KUVA 23: Osakorttien uudet symbolit. (Nelli Telkkinen 2010)



KUVA 24: Pelilaudan viimeisin versio. (Nelli Telkkinen 2010)

6 Työn analysointi ja projektin tulevaisuus

6.1 Ajatuksia ideoinnista ja konseptoinnista

Jälkikäteen tarkasteltuna on helppo huomata virheitä, joita teimme jo heti ensimmäisissä suunnittelupalavereissa, ja joista emme osanneet ottaa opiksemme kuin vasta paljon myöhemmin. Ensinnäkin, kokemuksen puutteesta kielii se, että ensimmäiset ideamme olivat hyvin laajoja. Kyseisen kokoluokan pelejä on olemassa, mutta sellaisen suunnitteleminen ensimmäisenä peliprojektina ei ole välttämättä hyvä idea.

Yksi suuri kompastuskivi ensimmäisen idean suhteen oli varmasti se, että emme määritelleet itsellemme selvää tavoitetta pelin suhteen. Meillä oli teema ja idea, mutta ei tavoitteita. Aihe tuntui myös liian laajalta, jotta olisimme tämän työn puitteissa ehtineet perehtyä riittäväseen määrään taustamateriaalia, jota sen kehittäminen valmiiksi peliksi olisi vaatinut.

Toisekseen, lähdimme kehittämään peliämme hyvin ympäripyöreän teeman pohjalta. ”*Taianomainen mylly, joka tuottaa kolmea eri rikkautta*”, on hyvä ja rajattu lähtökohta pelille. ”*Korttipeli, jossa tarkoituksena on rakentaa Sampo ja kerätä sen tuottamaa vaurautta*”, on hyvä pelimekaniikka, jonka pohjalta ideaa on hyvä lähteä jatkokehittämään. Pelkkä Kalevala yksistään on äärimmäisen laaja aihe, josta voi lähteä kehittämään lähes minkälaista peliä tahansa. Oman osansa projektin ajoittaiseen kaoottisuuteen toi se, että keksimme peliin erilaisia elementtejä ennen kuin olimme kehittäneet minkäänlaista pelimekaniikkaa. Käytännössä meillä oli valmiina pelin sisältö, mutta ei pelattavuutta.

Toistuva alusta aloittaminen johtui siitä, että idean kehittäminen jäi jumiin, kun emme osanneet selvittää syntyneitä pulmia ja ongelmia. Kärsivällisyydellä näistä olisi kenties selvitty ja mistä tahansa ideasta olisi saatu kehitettyä kokonainen peli turhia elementtejä karsimalla, mutta näin jälkikäteen tarkasteltuna joidenkin ideoiden hautaaminen oli hyvä idea. Alustavan sammon rakennus -idean tiimoilta tehdyn testaamisen jälkeen unohdimme huolimattomuuttamme kirjata muistiin joitakin oleellisia huomioita ja epäkohtia, mikä osaltaan edesauttoi projektin jumittumista paikoilleen pitkäksi aikaa.

Hyvänä lähtökohtana olisikin pyrkiä kirjaamaan muistiin kaikki suunnittelupalavereissa esille tulleet ideat hetimiten, jotta mitään oleellista ei vahingossakaan unohdu.

Koko projektin aikana lukuisista prototyypeistämme vain muutama saavutti vaiheen, jossa peliä pystyi jossain määrin testaamaan. Kuitenkin jo pienimuotoinen testaaminen toi tehokkaasti esille mitkä elementit toimivat ja mitkä eivät. Kuten odotettua, testausilanteet osoittautuivat aina arvokkaiksi lähteiksi uusille ideoille, mikä vahvisti testauksen tärkeyttä pelisuunnitteluprosessissa. Meidän vain olisi pitänyt testata ideoitamme huomattavasti ahkerammin. Olisi myös kenties ollut syytä perehtyä lähdemateriaaliin jo aikaisemmassa vaiheessa projektia, ennen kuin syöksyimme suin päin suunnittelun kimppuun.

Koko prosessi on kuitenkin opettanut valtavasti lautapelisuunnittelun prosessista. Tavoitteena olikin nimenomaan tutustua siihen, millaisen kaaren lautapelin kehittäminen muodostaa ja mitä siinä tulee huomioida, sekä opetella sopivia työmetodeja. Tältä osin ainakin voi sanoa, että tavoitteisiin on päästy. Pelitestauksen osalta täytyy kuitenkin olla hieman pettynyt, sillä sitä olisi pitänyt ehtiä suorittaa jonkin verran enemmän. Tällä hetkellä peli on kuitenkin hyvällä mallilla ja innostusta sen loppuun saattamiseen löytyy.

Kirjalliseen materiaaliin perehtyminen on ollut myös hyvin opettavaista. Kuten aiemmin tuli todettua, taustatyötä olisi voinut tehdä jonkin verran aiemmin, mutta kirjoitusvaihe on ollut kuitenkin myös oppimisprosessi. Tiedon jäsentely on auttanut muodostamaan omia käsityksiä pelisuunnittelun kulusta.

6.2 Mitä seuraavaksi?

Tällä hetkellä peli on testausvaiheessa, eli meillä on jossain määrin toimiva pelimekanismi, jolla pelin pystyy pelaamaan läpi. Sitä on kuitenkin testattava aluksi asiantuntevalla pelitestausryhmällä, jotta löydetään suurimmat aukot ja puutteet. Mekaniikkaa on tarkoitus hioa edelleen pelitestauksesta saatavan palautteen puitteissa. On mahdollista, että perusmekaniikka kokee vielä suuriakin muutoksia, mutta toisaalta pienikin hiominen voi ratkaista monta perustavanlaista ongelmaa.

Tämän hetkisessä prototyypissä on joitakin ominaisuuksia, jotka ovat lähinnä kokeiluasteella. Mikäli ne osoittautuvat toimiviksi ja puolustavat paikkaansa, ne saavat jäädä, muuta muuten peli otetaan näiltä osin uudelleen suunnittelupöydälle. Yksi esimerkki tällaisesta mekaniikasta on palalaattojen hinnoittelun merkkäminen laattojen selkäpuolelle sekä lautaan. Ideassa on tiedostettuja riskejä, mutta testaaminen on paras tapa selvittää, onko tällainen ratkaisu suoranaisesti ongelmallinen vai onko se mahdollista hioa toimivaksi.

Pelitestauksen ja -mekaniikan hiomisen rinnalla samaan aikaan kulkee visuaalisen ilmeen suunnittelu. Nelli Telkkinen vastaa tästä osa-alueesta. Tarkoituksena on hänen kanssaan yhteistyössä pohtia pelin lopullista ulkoasua sekä pelielementtien visuaalista ilmettä. Kokonaistavoitteena olisi saada peli valmistumaan kevään 2011 aikana, ja sen jälkeen neuvotella sen mahdollisesta julkaisemisesta. *Valkoinen Nenä Oy* on esittänyt kiinnostuksensa pelin julkaisemisesta sekä testaamiseen osallistumisesta. Neuvotteluja heidän kanssaan on tarkoitus jatkaa alkuvuodesta. Välitavoitteena olisi saada pelistä aikaan hiotumpi protyyppi *TAF 2011* -tapahtumaan yleisön testattavaksi. Samalla voisi kerätä kasuaalipelaajilta palautetta pelin toimivuudesta. Tapahtuma asettaa sopivasti takarajan, joka rytmittää pelin suunnittelua kevätkaudella.

Lähteet

Painetut

Björk, S. & Holopainen, J. 2005. Patterns in Game Design. USA, Massachusetts, Hingham: Charles River Media.

Fullerton, T., Swain, C. & Hoffman, S. 2004. Game Design Workshop. Designing, Prototyping And Playtesting Games. USA, California, San Francisco: CMP Books.

Gourlay, S. 2002. Tacit Knowledge, Tacit Knowing Or Behaving. Athens: Organizational Knowledge, Learning and Capabilities (OKLC).

Huizinga, J. 2000. Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture. Florence, Kentucky, Yhdysvallat: Routledge

Nonaka, I. & Takeuchi H. 1995. The Knowledge Creating Company. How Japanese Companies Create the Dynamic of Innovation. Oxford: Oxford University Press.

Parlett, D. 1999. Oxford History of Board Games. Oxford: Oxford University Press.

Saffer, D. 2007. Designing for Interaction. Creating Smart Applications And Clever Devices. USA, California: New Riders.

Salen, K. & Zimmerman, E. 2004 Rules of Play. Game Design Fundamentals. Cambridge, Massachusetts, Yhdysvallat: The MIT Press.

Artikkelit

Björk S. & Holopainen J. 2006. Games and design patterns. Teoksessa Salen K. ja Zimmerman E. (toim.) The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology. Cambridge, Massachusetts, Yhdysvallat: The MIT Press.

Julkaisemattomat

Erjo M. & Oinonen M. Uhka. Esitelmä. Uuden Tehtaan Demola 24.11.2010. Tampere.

Gutschera, R. 2009. Characteristics of Multiplayer Games. Presentation. Game Designers Convention 21.3.2009.

Kotala, O. 2009. Paperiprototyyppi ja dokumentointi -workshop. Luento ja luentomateriaalit. Tampereen ammattikorkeakoulu, Viestintä 10.2.2009. Tampere.

Verkko

Board Game Geek. Luettu 19.11.2010. <http://www.boardgamegeek.com>

Carcassonne.fi Luettu 7.12.2010 <http://www.carcassonne.fi/>

Costikyan, G. 2002. I Have No Words And I Must Design. Tulostettu 12.11.2009.
<http://www.costik.com/nowords2002.pdf>

Costikyan, G. 2006. The Revolution Began with Paper. Luettu 23.11.2010.
http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_42/253-The-Revolution-Began-With-Paper.2

Crawford, C. The Art of Computer Game Design. Luettu 26.11.2010.
<http://library.vancouver.wsu.edu/sites/library.vancouver.wsu.edu/files/ACGD.pdf>

Degann, J. 2004. Game Theory Part IV. Nervous Systems. How Instability in a Game System Helps Make a Game Great. Tulostettu 22.11.2010.
<http://www.thegamesjournal.com/articles/GameTheory4.shtml/>

Faidutti, B. 2005. Testing And Prototypes. Luettu 20.11.2010.
<http://www.thegamesjournal.com/articles/ThemesMechanics2.shtml>

Goodfellow, C. 1998 The Development of the English Board Game, 1770-1850. Luettu 23.11.2010. <http://www.boardgamestudies.info/pdf/issue1/BGS1Goodfellow.pdf>

Heljakka, K. 2007. The Art of Making a Game. Analyzing And Managing the Creative Process Behind (Board) Game Design. Tulostettu 12.11.2010. Opinnäyte. Taideteollinen korkeakoulu. Taide ja Media. Pori.
<http://www.katiheljakka.com/work/TheArtofMakingaGame.pdf>

Heljakka, K. 2010. Hiljaisen tiedon pelikentällä. Lautapelisuunnittelu vuorovaikutusprosessina. Pelisuunnittelun vuosikirja 2010. Tulostettu 7.10.2010.
<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-03.pdf>

History of Board Games, the. Luettu 23.11.2010.
http://www.essortment.com/all/historyofboard_rjyw.htm

Kielitoimiston Sanakirja 2008. Internet-versio MOT Kielitoimiston sanakirja 2.0. Kotimaisten kielten tutkimuskeskus. Kielikone Oy.
<http://mot.kielikone.fi/mot/tamk/netmot.exe?motportal=80>

Keskitalo, J. 2010. Katsaus uuteen lautapelikulttuuriin Suomessa 2000-luvulla. Luettu 26.11.2010. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-11.pdf>

Kramer, W. 2000a. What Is a Game?. Tulostettu 20.11.2010.
<http://thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml>

Kramer, W. 2000b. What Makes a Game Good?. Tulostettu 20.11.2010.
<http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatMakesaGame.shtml>

Maroney, K. 2001. My Entire Waking Life. Luettu 20.11.2010.
<http://thegamesjournal.com/articles/MyEntireWakingLife.shtml>

Saari, M. 2008a. Lautapelisanasto. Luettu 20.11.2010.
<http://www.lautapeliopas.fi/artikkelit/lautapelisanasto/>

Saari, M. 2008b. Lautapeliuunnittelun koulukunnat, eli teema vastaan mekaniikka. Luettu 20.11.2010. <http://www.lautapeliopas.fi/artikkelit/lautapeliuunnittelun-koulukunnat-eli-teema-vastaan-mekaniikka/>

Saari, M. 2008c. Carcassonne. Luettu 7.12.2010.
<http://www.lautapeliopas.fi/peliarvostelut/carcassonne/>

Tito, G. 2009. Wargaming Through the Ages. Luettu 23.11.2010.
http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_226/6726-Wargaming-Through-the-Ages

Kuvat

Kuva 1. The Game of Goose. Luettu 3.12.2010.
http://3.bp.blogspot.com/_1AgA_BSRr40/TLx5hFf0tZl/AAAAAAAAAuY/_3GpEu7K8ic/s1600/gameofgoose.jpg

Kuva 2. The Landlord's Game. Luettu 3.12.2010.
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c0/Landlords_Game_board_based_on_1924_patent.png

Kuva 3. Kimble. Luettu 3.12.2010. <http://www.lautapeliopas.fi/wp-content/uploads/2009/08/kimble.jpg>

Kuva 6. Carcassonne. Luettu 7.12.2010.
<http://www.littleshoppeofgames.com/shoppe/images/Carcassonne.jpg>

Kuva 7. Carcassonne-laattoja. Luettu 7.12.2010
<http://www.jackandlou.f2s.com/CreationAndPlay/carcassonne.jpg>

Kuva 11. Kuvakollaasi. Luettu 6.12.2010.
http://fc07.deviantart.net/fs36/f/2008/254/8/4/Steampunk_Abe_Lincoln_Costume_by_StudioCreations.jpg, <http://i5.photobucket.com/albums/y166/Zenial/Isd/picef/big/elegy.jpg>,
http://www.wired.com/images/slideshow/2007/06/gallery_steampunk/steampunkLaptop2.jpg, <http://www.myfreewallpapers.net/fantasy/wallpapers/steampunk-landscape.jpg>,
<http://cache.gizmodo.com/assets/resources/2007/11/datamancerlaptop.jpg>,
http://images1.fanpop.com/images/image_uploads/Steampunk-Dalek-Render-steampunk-1038399_800_600.jpg,
[http://www.mandatumlife.fi/public/sbd/hs.nsf/kuvat/ateneum/\\$file/lemminkaisen_aiti.jpg](http://www.mandatumlife.fi/public/sbd/hs.nsf/kuvat/ateneum/$file/lemminkaisen_aiti.jpg), http://lh6.ggpht.com/_SUBGzd1BG60/SkBdXdfY-hI/AAAAAADsiE/at4DYppjPgo/s640/Gallen-Kallela%2C%20Forging%20of%20the%20Sampo%201893.jpg,

http://1.bp.blogspot.com/_UjQ9teOSZeU/SZHUIvnbm6I/AAAAAAAAAU0/TU-mmD0gHpM/s1600-h/Kalevala~ilmatar~Alainen~1920AD~R70S2~darkd640.jpg,
http://www.varuste.net/tuotekuvat2/iso_35733_1275073989.jpg,
http://cache.gizmodo.com/assets/resources/2007/05/ff_weta_f.jpg

Kuva 12. Arkham Horror. Luettu 3.12.2010.

http://www.kavenu.eu/data/Arkham_horror-game.jpg

Liitteet

Liite 1: Pelitestausraportti - Steampo 14.4.2010

Pelaajat: Petteri Aartolahti, Ville Kankainen ja Antti Salomaa

Tavoite: Testata pelimekaniikan yleistä toimivuutta sekä sääntöjen selkeyttä yhden ulkopuolisen pelaajan kanssa. Valitsimme kolmanneksi pelaajaksi ystävämme jolla on myös kokemusta pelisuunnittelusta. Se oli tarkoituksenmukaista, sillä tässä vaiheessa kaipasimme ammattitaitoista kommentointia.

Alkutilanne: Selitimme pelin säännöt kolmannelle pelaajalle, joka ei ole aiemmin tutustunut prototyyppiin. Jo tässä vaiheessa huomasimme, että säännöt olivat turhan monimutkaiset, ja pelin toiminnan kannalta säännöissä oli turhan paljon aukkoja. Pelin aloitusasetelma oli jokseenkin selvillä joten pääsimme kuitenkin pelaamaan peliä.

Pelin kulku: Testauksen aikana havaitsimme lisää ongelmia pelimekaniikan kanssa. Pyrimme kuitenkin pelaamaan muokkaamalla sääntöjä sitä mukaa kuin ongelmia ilmeni ja kykenimme pelaamaan jokusen kierroksen. Pelin pisteytysmekanismi oli jokseenkin epäselvä ja epäpalkitseva. Aloimme pohtia ratkaisua tähän ongelmaan ja kolmas osapuoli (Antti), ehdotti varsin aikaisessa vaiheessa pelin yksinkertaistamista. Sen sijaan että kaikki pelaajat tavoittelevat kaikkia kolmea resurssia, kukin metsästää vain yhtä väriä. Tämä muutos teki pelin kulusta selkeästi sujuvampaa.

Pelielementit: Peli oli tällä hetkellä vasta varhaisessa paperiprototyyppivaiheessa, joten elementit eivät olleet riittävän visuaalisia jotta pelaaja olisi pystynyt helposti päättämään niiden toiminnan. Kerrottuamme säännöt pelaaja kuitenkin oppi kuitenkin varsin pian millä logiikalla elementit toimivat.

Palaute: Lopputulos oli, että peli vaatii tässä vaiheessa vielä paljon työtä. Ulkopuolisen pelaajan mielestä pelissä käytetyt kaavio-kortit olivat hyvä idea. Ne ovat kunkin pelaajan omia salaisia tavoitteita jotka ohjaavat sammon palojen pöydälle laittamista. Niiden suorittaminen oli jossain määrin kiinnostavaa ja palkitsevaa. Kaiken kaikkiaan pelistä kuitenkin puuttui vielä jännitystä ja niitä paljon puhuttuja mielenkiintoisia valintoja.

Liite 2: Taulukko pelielementeistä

Kortit

Kortin nimi/nimet	Efekti	Teksti	Määrä
Aparaattikortit /(Contraption)Gadget cards			
Käsireppu	Lisätoiminto	<i>+1 toiminto</i>	5
Kampi	Kourun liikuttaminen	<i>Voit liikuttaa mitä tahansa kourua 1-2 ruutua eteenpäin.</i>	4
Höyryavain	Kourun avaaminen/ Kourun sulkeminen	<i>Voit avata yhden suljetun kourun, tai sulkea yhden avonaisen kourun.</i>	4
Vakaussmittari	Helpotusta vakaustestiin	<i>-1 räjähdys käynnistyksen tapahtuessa.</i>	4
Suojalasit	Näkyvien osakorttien uusiminen	<i>Voit vaihtaa näkyvät osakortit uusiin.</i>	3
Tehovasara/ Ilmarisen vasara	Palojen rakentaminen yhden osan halvemmalla	<i>Voit rakentaa palan yhden vapaavalintaisen osan halvemmalla.</i>	3
	Toisen pelaajan käynnistäessä saa käyttää yhtä avonaista kourua.	<i>Voit käyttää yhtä avonaista kourua toisen pelaajan käynnistyksessä. Käynnistäjä saa valita kourunsa ensiksi.</i>	3
Mekaaahinen (Mechlin)	Haittaa vakaustestiin, tai voi varastaa kortin toiselta pelaajalta kädestä	<i>+1 räjähdys käynnistyksen tapahtuessa, tai voit varastaa 1 kortin valitsemasi pelaajan kädestä</i>	4
Osakortit			
Puu			
Tuet ja kehikot <input type="checkbox"/>			7
Rattaat ja jouset ★			4
Putket ja hanat ○			4
Pikkukilke ▽			5
<i>Räjähdykset 5x 2 ja 10 x 1</i>			20
Rauta			
Tuet ja kehikot <input type="checkbox"/>			4
Rattaat ja jouset ★			7
Putket ja hanat ○			4
Pikkukilke ▽			5
<i>Räjähdykset 5x 2 ja 10 x 1</i>			20
Kupari			
Tuet ja kehikot <input type="checkbox"/>			4
Rattaat ja jouset ★			4
Putket ja hanat ○			7
Pikkukilke ▽			5
<i>Räjähdykset 5x 2 ja 10 x 1</i>			20

Laatat

Pisteet	Symbolit		Hinta
1	Kupari		□▽★
1	Puu		□○▽
1	Rauta		▽○★
1	Rauta		★□□
1	Puu		★○○
1	Puu		★▽▽
1	Kupari		▽★★
1	Kupari	Räjähdys	▽○○
1	Rauta	Räjähdys	▽□□
1	Kupari	Räjähdys	○★★
1	Puu	Räjähdys	○□□
1	Rauta	Räjähdys	○▽▽
1	Rauta	Räjähdys	□★★
1	Kupari	Räjähdys	□○○
1	Puu	Räjähdys	□▽▽
3	Kupari	Rauta	□▽★○○
3	Kupari	Rauta	□▽○★★
3	Puu	Kupari	□★○▽▽
3	Puu	Rauta	▽★○□□
3	Puu	Kupari	★□□▽▽
3	Puu	Kupari	▽★★○○
3	Puu	Rauta	★○□□□
3	Kupari	Rauta	▽□○○○
3	Kupari, rauta	Räjähdys	○★▽▽▽
3	Puu, rauta	Räjähdys	○□★★★
3	Puu, kupari	Räjähdys	★○○▽▽
3	Puu, rauta	Räjähdys	▽★★□□
5	Puu, kupari	Rauta	□□▽▽○○○
5	Puu, puu	Rauta	★★○○▽▽▽
5	Rauta, rauta	Kupari	○★▽▽□□□
5	Kupari, kupari	Puu	○□▽▽★★★
5	Rauta, puu	Kupari	□○○▽▽★★
5	Rauta, kupari	Puu	○□□▽▽★★

Liite 3: Pelitestausraportti – Steampo 22.11.2010

Testaajat: Petteri Aartolahti, Ville Kankainen (pelin suunnittelijat)

Peli pelattiin tämänhetkisillä säännöillä alusta loppuun, kesto pelille tuli yhteensä reilut puolitoista tuntia. Peli eteni vaihtelevaa tahtia; välillä Steampo rakentui nopeasti ja pelaajat saivat lyhyessä ajassa paljon pisteitä, kun taas välillä peli saattoi olla lähes pysähtynyt useamman kierroksen ajan. Tavoitteena olisi saada peli kulkemaan nopeammin, optimaalinen kesto olisi noin yksi tunti.

Huomioita:

- Rakennusmateriaalien ja palojen symbolit selkeämmiksi
 - o Abstrakteja symboleita, esim. onnen symboleita: hannunvaakuna, kannuksenpyörä ja ukonvasara.
 - o Värit täytyy lyödä lukkoon.
- Pelilaudalle kourujen kiskoille symbolit kohtiin, joissa suljetut kourut avautuvat.
- Painemittari tasapainoon
 - o Osakortteihin enemmän symboleita.
 - o Kalliimpiin paloihin enemmän räjähdyksiä; miksi rakentaa halpoja paloja, joista saa vain yhden pisteen ja jotka tekevät Steamposta epävakaamman?
- Yhden pisteen arvoiset palat voisivat maksaa vain kaksi osaa, jotta niitä rakentuisi enemmän.
- Steampon hajoamisesta pitäisi seurata kovempi rangaistus.
 - o Jos Steampo hajoaa, sen käynnistänyt pelaaja ei saakaan ottaa itselleen osia.
- Aparaatikortti/toiminto, jolla näkyvät aparaatikortit saa vaihtaa
 - o Olisiko aparaatikortti helpompi muistaa kuin toiminto?
- Aparaatikortti, jolla voi vilkaista toisen pelaajan kättä
- Viimeisen viiden pisteen palan rakentamisen jälkeen peli voisi jatkua, esim. kahden kierroksen verran, jotta muilla pelaajilla on vielä mahdollisuus kerätä viimeisiä pisteitä?

Liite 4: Steampon säännöt (testiversio)

In the ancient northern land of Kalevala mystical bringer of good fortune, the Sampo, was build. Overpowered by the greed, heroes couldn't share fortune it provided - a battle ensued. In the heat of the skirmish the Sampo was broken and pieces were washed away by the cold northern waves.

At the dawn of the modern age, new heroes arise. With the aid of steam-powered machines they gather parts of the hidden knowledge once used to build the legendary Sampo, in order to create a wonder that will forever change their Victorian society. Who will be known as the the greatest steamsmith of the 19th century? Who will unleash the ultimate power -- of Steampo?!

Pelin osat

Osakortit/resurssikortit

Resurssikortit on jaettu kolmeen pakkaan. Kukin pakka painottuu hieman erilailla. Lisäksi resurssit on jaettu osien mukaan neljään eri ryhmään.

- Tuet ja kehikot (*frames and girders*)
- Pikkukilke (*bits and piseses*)
- Putket ja hanat (*pipes and valves*)
- Rattaat ja jouset (*cogs and springs*)

Varustekortit

(Kaaviokortit/ Schematics) – *ei vielä näissä säännöissä*

Pelilauta

Sammon palalaatat

- 3 luokkaa: pienet, keskikokoiset ja isot

Kourulaatat

- 3kpl

Pelinappulat

- 4-5kpl

Pelin Tavoite

Pelin tavoitteena on olla paras Sammonrakentaja. Voittaja on se, joka pelin lopussa on onnistunut rakentamaan eniten osia Sampoon, ts. keräämään eniten pisteitä.

Alkutilanne

- Pelaajilla on kädessään 4 osakorttia
- varustepakasta käännetään 3 korttia oikein päin pakan viereen
- Sammon palat asetellaan luokkien mukaisesti pinoihin kuvapuoli alaspäin
 - kustakin pinosta käännetään päällimmäinen laatta oikein päin
- Kolme kourua asetetaan jokainen pelilaudan eri reunalle avainsymbolin osoittamaan mustaan ruutuun.

Kierroksen kulku

- Kaikki pelaajat toimivat omalla vuorollaan.
- Tämän jälkeen kaikkia kolmea kourua siirretään yksi ruutu myötöpäivään.

Vuoron kulku

- pelaajalla on 2 toimintoa
 - toimintona hän voi pelata kädestään jonkin pöydällä olevan **Sammonpalan** vaatimat **osakortit** ja pelata tämän palan Sampoon
 - nostaa yhden varustekortin, joko esillä olevista tai pakan päältä. Mikäli hän nostaa kortin esillä olevista sen tilalle käännetään uusi kortti.
 - siirtää jotakin palaa sammossa
 - käynnistää sammon
 - nostaa yhden **osakortin**
- Kunkin toiminnon saa suorittaa vain kerran
- Tämän lisäksi pelaaja saa pelata **aparaattikortteja** vapaasti. Niiden peluu EI vie toimintoa.

Palojen rakentaminen

Rakentaakseen paloja pelaajan on pelattava kädestään siinä vaadittu määrä tietyyntyyppisiä osakortteja –pienissä 2, keskikokoisissa 3 ja suurissa 5.

- tietyt osat saattavat lisäksi vaatia, että jokin osa on tietyn tyyppinen (ts. tietystä pakasta nostettu).

Palojen rakentaminen aloitetaan aina keskeltä sammon tulipesän vierestä. Palat tulee sijoittaa aina tulipesän tai jo rakennettujen palojen viereen, siten että palojen keskelle ei jää tyhjiä ruutuja.

Painemittarin liikuttaminen

Osassa sammonpaloista on kuvattu räjähdys. Räjähdyksellä symbolilla varustetut palat ovat muita paloja epävakaampia. Pelaajan pelatessa tällaisen palan Steampoon hän liikuttaa pelilaudan sivussa olevaa painemittaria yhden pykälän ylöspäin.

Mikäli steammosta rikkoutuu räjähdyksellä kuvattu pala painemittaria liikutetaan yksi pykälä alaspäin.

Palojen siirtäminen

Pelaaja saa toimintonaan siirtää yhtä palaa Steamossa. Liikuteltava pala ei saa olla täysin toisten palojen ympäröimä. Palan saa asettaa uuteen paikkaan noudattaen samoja rajoituksia palan sijoittelussa kuin paloja rakentaessa. Hänen ei kuitenkaan tarvitse maksaa palan hintaa uudelleen.

Käynnistäminen

- Pelaaja voi käynnistää Sammon toimintona
- Kouruissa on määritelty mitä resursseja ne tuottavat

Vakaustesti

Ennen käynnistystä tarkistetaan Sammon vakaus. Pelaaja nostaa 1 kortin kustakin osapakasta. Mikäli räjähdys-symbolien määrä on yhtä paljon tai enemmän kuin **painemittarissa** määritelty määrä sammosta on tullut epävakaa ja siitä hajoaa paloja.

Vuorossa seuraavana oleva pelaaja saa ottaa yhden epävakaa palan pois Steammosta ja asettaa sen poistopinoon. Poistettava pala ei saa olla täysin muiden palojen ympäröimä.

Käynnistettäessä kuhunkin **kouruun** kertyy yhtä yllä määriteltyä resurssia siltä suoralta jonka päässä kouru sijaitsee.

Pelaaja saa nostaa haalimansa materiaalin mukaisesta osapakasta sen verran kortteja kuin Sampo on materiaalia tuottanut.

Käynnistyksen jälkeen kaikkia niitä kouruja joilla otettiin kortteja siirretään yksi ruutu myötöpäivään.

Pisteytys

Pelaaja saa pisteitä rakentaessaan osia Sampoon. Pienistä osista saa 1:n pisteen, keskikokoisista 3 ja suurista 5.

Lisäksi pisteitä saa suorittamalla kaavioita. Kaavioista saa yleensä 3-5 pistettä, kortista riippuen.