



HELMIÄ ETSIMÄSSÄ



"Syvyyksien aarteet" -lautapelin
ulkoasun suunnittelu



Hannu Aarniala

HANNU AARNIALA

HELMIÄ ETSIMÄSSÄ

”Syvyyksien aarteet” -lautapelin
ulkoasun suunnittelu

LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
MUOTOILU- JA TAIDEINSTITUUTTI
VIESTINNÄN KOULUTUSOHJELMA
GRAAFINEN SUUNNITTELU
OPINNÄYTETYÖ
KEVÄT 2011

TIIVISTELMÄ

Lahden Ammattikorkeakoulu
Muotoilu- ja taideinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma
Graafinen suunnittelu
Opinnäytetyö, 109 sivua
Ohjaaja Christoffer Leka
Kevät 2011

OPINNÄYTETYÖNI TAVOITTEENA oli selkeän ja yhtenäisen ulkoasun suunnittelu *Syvyyksien aarteet* -lautapeliin.

Työn kirjallisessa osassa pohdin syitä lautapelien suosioon ja värien roolia tiedon välittäjänä. Kiinnostavaa oli myös seurata kuinka mielikuvat muotoutuivat näkyviksi oman suunnitteluprosessini kautta.

Ulkoasun lähtökohtana oli Hannu Pajulan kehittämän lautapelin säännöt ja rakenne. Työn tuloksena syntyi meriarkeologia-teemaisen lautapelin ulkoasu, jonka suunnittelutyön pohjana käytin iteratiivista suunnittelumetodia.

AVAINSANAT: Lautapeli, visuaalinen identiteetti, värit tiedon välittäjänä, iteratiivinen suunnitteluprosessi

ABSTRACT

Lahti University of Applied Sciences
Institute of Design
Degree programme of communication
Graphic Design
Thesis, 109 pages
Mentor Christoffer Leka
Spring 2011

THE GOAL OF MY THESIS was to design a clear and coherent appearance to the *Treasures of the Deep* board game .

In this text I analyze the reasons behind the recent popularity of board games and the function of colour as information carrier. It was also interesting to observe how my initial ideas were given visual, concrete form through the design process.

The starting point of my design was a board game developed by **Hannu Pajula**. The end result was a design for a marine archeology -themed board game's visual identity and appearance, in which I used the iterative design method.

KEYWORDS: Board game, visual identity, colour and information, iterative design process

SISÄLTÖ

JOHDANTO	8
I – UUDET, VANHAT LAUTAPELIT	11
1. Lautapeliin uudet vaatteet	12
II – GRAAFINEN SUUNNITTELU PROSESSINA	25
2.1 Perinteinen suunnitteluprosessin malli	26
2.2 Pyrkimys iteratiiviseen suunnitteluun	30
2.3 Huomioita omasta prosessistani	36
III – SYVYYKSIEN AARTEET	43
3.1 Toimeksianto	44
3.2 Mielikuva hakee muotoa	48
3.3 Värien valinnasta	59
3.4 Värit informaation välittäjänä	63
3.5 Pelin logo	70
3.6 Sopivan kirjaintyyppin löytäminen	73
3.7 Pelin kortit	76
3.8 Pelilaudat	81
3.8.1 Pistelauta yhdistyy pelilautaan	85
3.8.2 Pelaajakohmainen lauta	92
3.9 Pelin laatat ja muut osat	94
IV – LOPUKSI	101
4.1 Yhteenveto	102
4.2 Lähteet ja liitteet	104
KIITOS	109

JOHDANTO

ETSIN OPINNÄYTETYÖLLENI aihetta syksyllä 2008. Sattumalta tuttavani Hannu Pajula pyysi minua tuolloin kuvittamaan arkeologian ja aarteensetsinnän maailmaan sijoittuvan lautapelinsä. Suostuin, yhdellä ehdolla. Halusin laajentaa projektia, syventyä siihen paremmin ja ottaa sen lopputyön aiheekseni.

Opinnäytetyöni aiheena on ulkoasun suunnittelu Hannu Pajulan lautapeliin, keskittyen kuvitukseen ja informaatiografiikkaan, ja tutkin samalla omaa suunnitteluprosessiani. Haasteellista oli luoda muista peleistä erottuva, pelin teemaan sopivan ja yhtenäinen kuvallinen tyyli ilman, että pelin sääntöjen tai osien hahmottaminen vaikeutuu.

ASETIN OPINNÄYTETYÖLLENI kolme päätavoitetta. Ensimmäinen on oman suunnitteluprosessin tutkiminen ja tehostaminen. Taustalla oli halu kehittää tätä projektinhallinta- ja ajankäyttötaitojani.

Toiseksi halusin tutkia miten informaatiografiikan ja värin keinoin voidaan helpottaa pelin sääntöjen omaksumista. Visuaalinen ulkoasu ei kuitenkaan saisi menettää eheyttään, tai olla ristiriidassa pelin kuva-aiheellisen maailman kanssa.

Lisäksi halusin tutkia lautapelejä laajemmin tämän päivän

ilmionä. Kiinnostavaa oli, miten ne jopa olivat lisänneet suosiotaan, vaikka nykyään on yhä enemmän viihdemuotoja taistelemassa ihmisten ajankäytöstä. Esimerkiksi tietokonepeleistä on kehittynyt miljardiluokan viihdeteollisuutta. Tätä tarkastelemalla halusin selvittää, mitkä asiat täytyisi ottaa huomioon niiden ulkoasun nykyaikaisessa suunnittelussa.

Näiden tavoitteiden lisäksi syntyisi lautapelin ulkoasu.

Pelistä

- Hannu Pajula: "Syvyyksien aarteet"
- Arkeologian ja artefaktien etsimisen maailmaan sijoittuva seurapeli
- 2-4 hlö, 10- vuotiaat
- Lähempänä todellisen arkeologian, kuin Indiana Jonesin maailmaa
- Julkaisija(?) - Tuonela Productions

Tavoitteet

- Suunnitteluprosessin virtaviivaistaminen
- Kuvitusten kautta visuaalisen ilmaisun kehittäminen
- Tutkia, miten informaatiografiikan ja värien keinoin voidaan välittää mahdollisimman paljon tietoa ilman, että ulkoasu menettää henkeään tai eheyttään
- Tutkia, miten lautapeliä visuaalinen ulkoasu on muuttunut, sekä lautapelejä tämän päivän ilmiönä

KUVA 1. Kalvo aihe-seminaaria varten tekemästäni esityksestä syksyiltä 2008



UUDET VANHAT LAUTAPELIT

1. LAUTAPELIEN UUDET VAATTEET

OLEN ITSE PELANNUT innokkaasti koko elämäni, niin tietokone-, rooli-, kuin perinteisiä lautapelejä. Olen tavannut harrastukseni kautta monia samanhenkisiä ihmisiä, joita pelaaminen kiinnostaa. Tyypillinen tällainen harrastaja oli 10–20-vuotias tiedonjanoinen poika, jolla oli hyvä mielikuvitus ja joka oli kiinnostunut historiasta ja luki paljon, etenkin fantasia- ja tieteiskirjallisuutta. Yksinkertaistaen he olivat klassisia nörttejä. Edellä mainitun lisäksi heitä ja minua yhdisti kiinnostus peleihin ja leikkeihin noin yleensäkin. Tämä kiinnostus ei siis rajoittunut vain tiettyyn pelaamisen muotoon, vaan olimme kiinnostuneita myös uusista tavoista pelata, leikkiä ja kuvitella.

Tapasin heitä useissa pelaamiseen liittyvissä tapahtumissa, jotka tuntuivat järjestyvän valtaväestön huomaamatta. Pelaaminen harrastuksena jäi Suomessa vielä 1990-luvulla valtavirran ulkopuolelle, eikä sitä liiemmin käsitelty esim. valtakunnallisissa viestimissä. Varsinkin lautapelit miellettiin vain lasten ajanvietteeksi.

Toki lautapelit olivat suomalaisille tuttuja. Monen kodin kirjahyllyyn kuuluu edelleen shakkilauta. Viime vuosikymmeninä sinne on muodostunut paikka myös esimerkiksi *Afri-*

han tähdelle tai kenties *Trivial Pursuitille*, *Monopolille* tai *Kimblelle*. Lapsena näitä pelattiin sisarusten kesken muiden leikkien ohessa. Myöhemmin nämä pelit on kaivettu rituaalinomaisesti perheen kanssa esiin esimerkiksi jouluna, kun koko perheellä on yhteistä aikaa. Harvempi kuitenkin koski niihin muulloin, puhuttamattakaan, että olisi sanonut harrastavansa lautapelejä. Aikuisena ei ollut sopivaa enää leikkiä.

Olenkin hämmästyksellä seurannut, miten viime vuosina monet ikäiseni tuttavat, joiden en uskonut olevan kiinnostunut pelaamisesta, ovat avoimesti alkaneet järjestää lautapeli-iltoja kiireistään huolimatta ja vailla pelkoa nörttileimasta. Helsingin Sanomien Hinta & Laatu -palstaa (16.12.2009) lainatakseni:

Aikuisten lautapeliin suosio on noussut pari viime vuotta huimaa ylämäkeä. Jotakin suomalaisten hurjasta peliinnostasta kertoo sekin, että Suomen maajoukkue voitti tänä syksynä kultaa lautapeliin Euroopan mestaruuskilpailuissa.

Myös lelujätti Hasbro (jonka lukuisiin lautapeli-merkkeihin kuuluvat mm. *Trivial Pursuit* ja *Monopoly*) ilmoitti vuoden 2009 loppuneljänneksen tuottonsa kasvaneen 77% ja myyntinsä 12% edellisvuoteen verrattuna. Syynä tähän oli mm. *Transformers*-lelujen, vaahtomuovileikkiaseiden ja lautapeliin kysynnän kasvu¹. Lautapeliin kasvava suosio näkyy myös uusien julkaistujen ja suomeksi käännettyjen pelien määrässä. Vanhat klassikot ovat saaneet rinnalleen kymmeniä uusia lautapelejä viime vuosikymmenen aikana. Miten tuo ikivanha pelaamisen muoto jaksaa kiinnostaa, vaikka toinen toistaan hienompia pelilaitteita ja uusia viihdemuotoja on tarjolla koko ajan enemmän?

1. <http://www.marketwatch.com/story/hasbros-profit-climbs-77-topping-estimates-2010-02-08>

YKSI SUURI ERO lautapeli- ja tietokonepelien välillä on se, että lautapeli- pelaaminen on sosiaalisempaa. Yksin pelaaminen on hauskaa, muiden kanssa pelaaminen yksinkertaisesti hauskeempaa. Vaikka merkittävä osa nykyaikaisista tietokonepeleistä on netissä toisiaan vastaan pelattavia moninpelejä, niissä kokemus vuorovaikutuksesta toisten ihmisen kanssa jää vajavaiseksi. Lautapelit tarjoavat keinon kokoontua yhteen ystävien kanssa mielekkään, älyllisesti haastavan tekemisen ääreen. Lautapeli- kysyntää on saattanut lisätä myös kasvussa oleva *slow life* -trendi, pyrkimys antaa aikaa ja tilaa rentoutumiselle, jotta elämänlaatu paranisi (Heinonen, 2009). Lautapeli- edellyttämä useimpien ihmisten läsnäolo on vastavoima nykyajan muuten kiireiselle elämänmenolle ja päätelaitteiden kautta tapahtuvalle kommunikaatiolle (Vuorela 2007, 20).

Merkittävin syy lautapeli- nykyiseen suosioon saattaa kuitenkin löytyä itse peleistä ja niiden kehittymisestä. Näissä tuttavienikin järjestämissä lautapeli- illoissa ei pelata Afrikan tähteä vaan nimenomaan uusia, lähivuosina Suomessakin julkaistuja lautapelejä.

UUSISSA LAUTAPELEISSÄ on paljon hyviä piirteitä, jotka tekevät niistä yksinkertaisesti parempia kuin monet vanhat kestosuosikit. Yksi on pelin ennalta määrätty kesto. Useissa vanhoissa peleissä on vaikea tietää, kauanko yksi peli kestää. Esimerkiksi peli Monopolia voi venyä tuntikausien mittaiseksi. Modernit lautapelit ovat huomattavasti lyhytkestoisempia, tai niiden keston tietää suunnilleen etukäteen. Tämä arvioitu pelin kesto saadaan merkittävä jopa pelipakkauksiin. Useimmiten ketään ei myöskään pelata pois pelin edetessä, vaan kaikki voivat nauttia pelistä loppuun asti. (Saari 2007, 8-9.)

Toinen tärkeä ominaisuus uusissa lautapeleissä on onnen

merkityksen pienentyminen. Turhauttavan moni perinteinen lautapeli perustuu pelkkään sattumaan: yleensä voittaja on se, joka heittää isoimmat silmäluvut. Toisaalta pitkään on pelattu pelejä, joissa sattuman vaikutus on olematon ja joissa taitavampi pelaaja voittaa lähes aina (vrt. shakki). Uudet lautapelit asettuvat sopivasti näiden välimaastoon: kokeneempi pelaaja on etulyöntiasemassa, mutta ensikertalaisellakin on mahdollisuus voittoon onnettaren niin suodessa. (Saari 2007, 8-9.)

UUDET OMINAISUUDET eivät ole tulleet lautapeleihin sattumalta – vaan ne ovat suunnittelutyön tulosta. Uusista lautapeleistä puhuttaessa käytetäänkin joskus termiä designer-peli, jolla viitataan myös pelisuunnittelijan korostuneempaan rooliin pelin markkinoinnissa². Nimekäs pelisuunnittelija on pelille myyntivaltti, ja suunnittelijan nimi on tapana merkitä esimerkiksi pelin kanteen.

Useimmiten kuitenkin puhutaan ”saksalaistyyppisistä” -peleistä, tai ”europeleistä”. Nimitys tulee siitä, että iso osa uusista hittipeleistä on alun perin saksasta. Suurimpana syynä tähän pidetään Saksassa vuosittain jaettavaa *Spiel Des Jahres* -palkintoa. (Saari 2007, 8-9.)

Tämä *vuoden peli*-palkinto perustettiin 1970-luvun lopulla Saksassa. Ideana oli edistää pelaamista perheiden ja ystävien kesken sekä nostaa pelien laatua³. 1970-luvulta asti tehty työ on kantanut hedelmää ja todellinen lakipiste saavutettiin vuonna 1995, kun palkinnon voitti *Catanin uudisasukkaat*. Peli, jolla voidaan sanoa olleen merkittävä rooli uuden lautapelirendin synnyssä. Tähän mennessä peliä on myyty maailmanlaajuisesti yli 15 miljoonaa kopiota ja se on käännetty 30 kielelle⁴.

2. <http://fi.wikipedia.org/wiki/Lautapeli>

3. http://en.wikipedia.org/wiki/Spiel_des_Jahres

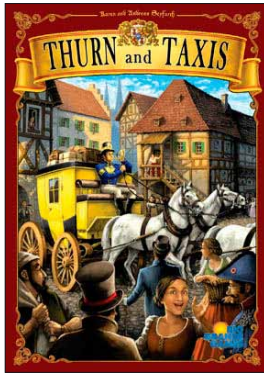
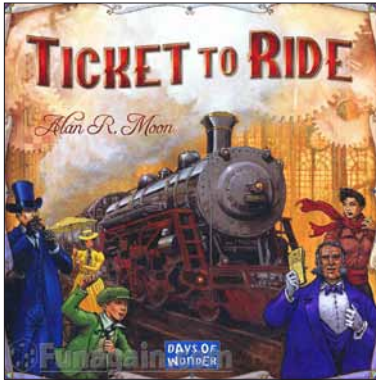
4. http://www.wired.com/gaming/gamingreviews/magazine/17-04/mf_settlers



KUVA 2. *Catanin uudisasukkaat* - uusien, saksalaistyyppisten lautapelien arkkityyppi.

CATANIN UUDISASUKKAAT (KUVA 2.) on erinomainen esimerkki siitä, miksi uudet lautapelit ovat niin kiehtovia. Peli perustuu kaupankäyntiin ja kehitykseen. Toisten pelaajien kanssa käydään kauppaa ja samalla pyritään itse rakentamaan ja edistymään. Näitä pelin aikana tehtyjä saavutuksia ei oteta pois: vaikkei voitaisi peliä, voi niistä silti nauttia. Yksi tyypillinen peli kestää tunnista puoleentoista, joten illassa ehtii pelata parikin erää. Peli on myös huolella tehty kannesta pienimpiin komponentteihin ja sen ulkoasuun saakka. (Saari 2007, 8–9.)

Miten lautapelin voisi kehittää vielä paremmaksi? Kun pelin suunnittelutyötä aloittaessani tutustuin markkinoilla oleviin



KUVA 3. Suomen leluhdistyksen järjestämän Vuoden peli -kilpailun voittajia viime vuosilta⁵. Huomaatko yhtäläisyyksiä?

peleihin, hämmästyin miten samanlaisilta useimmat näyttivät. Pelien teemat ja visuaaliset ilmeet olivat hyvin samankaltaisia. Näitä olivat esimerkiksi historiallinen viitekehys sekä yksityiskohtien rikkauteen ja miltei valokuvarealismiin pyrkivä kuvitustyyli (KUVA 3.). Monia pelejä oli suorastaan vaikea erottaa toisistaan ulkoasun tai pakkauksen perusteella.

5. <http://www.lautapelipas.fi/artikkelit/palkinnot/vuoden-peli/>



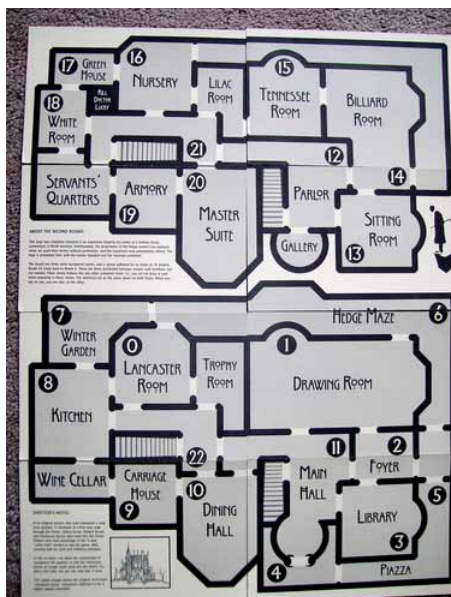
KUVA 4. Cheapass Gamesin logo on osa yrityksen yhtenäistä ulkoasua.

PIRISTÄVIÄ POIKKEUKSIAKIN on. Seattlessa perustettu *Cheapass Games* on jo yli vuosikymmenen tehnyt pelejä omintakeisella tyyllillään. Markkinointi, myynti ja pelien valmistus on yrityksen nimen mukaisesti halpaa.

Cheapass Games valmistaa pelejä vain tilauksesta. Pelit toimitetaan kirjekuussa tai korkeintaan siihen mahtuvassa vaaleassa pahvipakkauksessa. Mukana tulevat esimerkiksi säännöt yhdellä A4-arkilla, kahdeksasta irtopalasta koostuva pelilauta ja satakunta korttia. Siinä kaikki. Pelaajat tarvitsevat omat pelinappulat, nopat ja muut mahdolliset pelivälineet.

Cheapass Gamesin toiminta perustuu siihen ajatukseen, että ahkerilla lautapelaajilla on jo tarpeeksi pelivälineitä omasta takaa. Näitä ei siten tarvitse myydä heille lisää. Riittää, että säännöt ja muut myytävälle pelille ainutlaatuiset osat toimitetaan. Näin pelien tuottaminen hyvin kustannustehokkaasti ja niiden myyminen edullisin hinnoin on mahdollista.

Cheapass Gamesin brändiin liittyy myös pelien tarkkaan harkittu ulkoasu. Vaikka pelien grafiikat ovat usein yksivärisiä, ovat ne aina tyylikkäitä ja pelin henkeen sopivia. Cheapass Gamesin pelit näyttävät minimalistisilta, ja ovat ennen kaikkea selkeitä ja käytettäviä.



KUVA 5. *Kill Doctor Luckyn* alkuperäistä ulkoasua: pelin pakkaus (vas.) ja pelilautaa.

Selkeys ei kuitenkaan aina riitä. Useita lautapeliä ulkoasu- ja suunnitellut Mike Doyle kritisoi Cheapass Gamesin pelejä blogikirjoituksessaan⁶. Siinä hän muistuttaa, että pelin ulkoasulla on tiedon välittämisen lisäksi muitakin tehtäviä. Ulkoasu voi esimerkiksi lisätä houkuttelevuutta ja helpottaa peliä eläytymistä, rikastaen näin pelikokemusta. Ulkoasu voi myös olla ratkaiseva tekijä siinä hankitaanko peliä ylipäättään.

Kirjoituksessaan Doyle ottaa hampaisiinsa *Kill Doctor Luckyn* (KUVA 5.), Cheapass Gamesin ehkä menestyneimmän pelin:

6. <http://mdoyle.blogspot.com/2007/12/functions-of-game-art.html>



KUVA 6. Kill Doctor Luckyn kokonaan uudistettua laitosta ei tunnista samaksi peliksi.

Monet näistä [Cheapass Gamesin peleistä] toimivat selkeyden näkökulmasta, mutta ketä ne houkuttelevat pelamaan? -- Jonkun täytyisi kovasti suostutella minua pelaamaan [Kill Doctor Luckya]. -- Sitä pelin ulkoasu ei tee.

Olkoonkin tämä vain Doyleen mielipide, Cheapass Games on viime vuosina vaihtanut markkinointitaktiikkaansa. Vuonna 2006 Kill Doctor Luckysta julkaistiin yhteistyössä Titanic Gamesin kanssa kokonaan uudesti kuvitettu värillinen laitos⁷. Uudistuneen version tuotantoarvot olivat monin tavoin korkeammat kuin alkuperäisen. Vaikka pelin tema tai pelimekaniikka eivät ole muuttuneet, on Kill Doctor Lucky uudistuksen

7. http://en.wikipedia.org/wiki/Kill_Doctor_Lucky

myötä menettänyt suuren osan alkuperäisestä viehätysvoimastaan.

CHEAPASS GAMES on poikkeus, joka julkaisemalla Kill Doctor Luckyn uudestaan, itse vahvisti säännön lautapelien markkinoinnista: lautapelejä ostavat edelleen eniten nörtit. He ovat samoja poikia, jotka muutenkin pelaavat paljon esim. tietokone- tai roolipelejä. On siis ymmärrettävää, että pelejä markkinoidaan tälle kohderyhmälle roolipeleille ominaisilla aiheilla ja visuaalisella kuvastolla. Tämä ryhmä on kasvanut läpi 1980- ja 90- lukujen, yhtä aikaa tietokone- ja roolipelien suosion kanssa. (vrt. Keskitalo 2010.)

Koska ryhmä on kasvussa, pelien julkaisijat eivät ehkä halua määritellä kohderyhmää uudelleen tai kokeilla sen rajoja. On paljon turvallisempaa seurata menestyneiden jalanjälkiä, kuin kulkea kokonaan omaa tietään. Jos jokin toimii (lue: se myy), miksi muuttaa sitä?

Uusien lautapelien suosio kuitenkin osoittaa, että lautapeelaajien kohderyhmää voisi olla syytä laajentaa. Monet uusista, menestyvistäkin peleistä näyttävät monimutkaisilta ja harrastusta vähän tuntevalle edelleen vierailta. Ne ovat helppo sekoittaa keskenään, ellei tunne niiden sisältöä tai ole perehtynyt niiden konventioihin.

USKON, ETTÄ pelien tärkeimpänä myyntivalttina säilyy pelattavuus ja hyvä pelisuunnittelu. Silti, hyvienkin pelien kirjon kasvaessa kilpailu niiden pelaajista kovenee. Erottuminen visuaalisella ulkoasuilla voisi olla merkittävä markkinointivaltti pelille. Erilaisilla ulkoasuilla saataisiin satunnaisempia pelaajia harrastuksen pariin ja luotaisiin vahvoja siteitä pelaajien ja pelituotteiden brändien välille.

Lautapelit tuntuvat vain kasvattavan suosiotaan. Monet niistä säilyttävät ajankohtaisuutensa ja pysyvät pelattavina vielä pitkään. Poikkeaaahan jokainen pelikerta toisestaan. Tästä antaa viitteitä jo Shakin, Monopolin ja monen muun klassikkopelin asema. Olisiko nyt, lautapelien tarjonnan kasvaessa ja monipuolistuessa, aika kypsä pelaajien monipuolisemmalle visuaaliselle puhuttelulle? Visuaalisia konventioita tulisi miettiä uudelleen ja haastaa myös kuluttajat näkemään lautapelit uudella tavalla. Tällä voisi erottua massasta edukseen ja tulla muistetuksi muuallakin, kuin vannoutuneiden lautapelaajien keskuudessa. Afrikan tähtikin on suomalainen muotoiluikoni myös ulkoasunsa puolesta.

Sen ulkoasun matkiminen ei kuitenkaan enään riitä. Helsingin Sanomien Nyt-liite käsitteli viime jouluna lautapelien uutta tuleamista (HS NYT nro 45/2010, s. 19). Jutussa haasteltiin lautapelifirma Tacticin pelikehittelystä vastaavaa Kati Heljakkaa, ja kerrottiin, että yritys ottaa peliehdotuksia vastaan myös harrastelijoilta. Jutussa Heljakka ihmettelee, miksi Tacticille usein tarjotaan vain hiukan uusittuja versioita klassikkopeleistä, kuten Afrikan tähdestä:

On käsittämätöntä, etteivät näiden keksijät ymmärrä, ettei sen visuaalisuutta kopioivaa peliä ole tekijänoikeudellisistä syistä edes mahdollista tehdä.



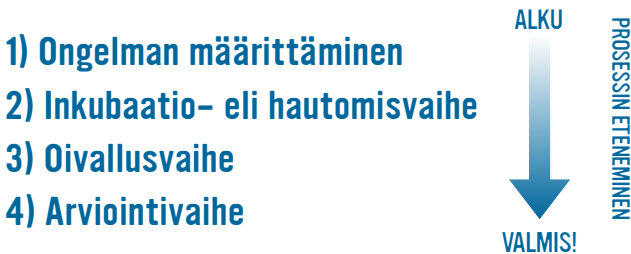
KUVA 7. Uudet lautapelit jäävät tunnettuudessa vielä Afrikan tähden varjoon.



GRAAFINEN SUUNNITTELU PROSESSINA

2.1 PERINTEINEN SUUNNITTELU- PROSESSIN MALLI

SUUNNITTELU-, **MUOTOILU-** tai designprosessiin usein keskeisesti liitetään viestintä ja luova ongelmanratkaisu (Anttila 1992, 72). Perinteisesti näitä prosesseja on mallinnettu jaotteleamalla ne seuraaviin, asteittain eteneviin vaiheisiin (Anttila 1992, 78 ja Kettunen 2000, 42):



KUVA 8. Perinteinen, lineaarinen suunnitteluprosessin malli.

ENSIMMÄISESSÄ vaiheessa suunnittelija valmistautuu tehtävään, tiedostaa ongelman luonteen ja kokoaa asiaa koskevaa tietoa muististaan ja muista lähteistä. Tähän vaiheeseen liit-

tyy myös alkumielikuva, joka (tosin) usein esitetään prosessin varsinaista ensimmäistä vaihetta edeltävänä tekijänä. (Anttila 1992, 77.)

Tiedostettava ongelma voi olla luonteeltaan selvä ja hyvin määritelty, jolloin sitä voidaan kutsua jäsenytyneeksi ongelmaksi (Anttila 1992, 73). Graafisen suunnittelun alalla tällainen ongelma voisi olla esim. kirjan suunnitteleminen silloin, kun siihen tulevan sisällön muoto ja määrä on selvillä ja kun siinä on toteutettava tietyt tuotannolliset ja kaupalliset vaatimukset (koko, sivumäärä, hinta, jne.).

Ongelma voi myös olla luonteeltaan hankalampi, ns. jäsenytymätön ongelma. Asiakas voi esim. pyytää graafista suunnittelijaa tekemään mainoksen, joka on ”hieno ja tyylikäs”. Tehävästä riippuen suunnittelijan täytyy viettää paljon aikaa ongelman määrittelyssä, jotta ratkaistavat kysymykset saadaan selvästi esille (Anttila 1992, 74). Hän voi esim. selvittää asiakkaan kanssa keskustelemalla, mitä tämä tarkoittaa ”tyylikkäällä” pyytää tätä näyttämään mielestään vastaavia esimerkkejä, jne. Oletettavasti ongelma näin jäsenyy ja voidaan siirtyä prosessin seuraavaan vaiheeseen.

HAUTOMISVAIHEESSA annetaan ajatuksen liikkua vapaasti, eikä tietoisesti yritetä ratkaista ongelmaa. Kyseessä on lepovaihe, jossa ongelma siirretään syrjään, jos se ei ole heti ratkennut. (Anttila 1992, 77.)

Monesti luova prosessi vaatii tällaiseen vaiheen. Tietoinen pyrkimys ongelmien ratkaisemiseksi voi virittää mielen helposti kulkemaan samoja uria, jolloin luovuus katoaa ja koko prosessi seisahtuu. Tällöin *tietoinen* ratkaisun etsiminen voi olla hyvä hylätä hetkeksi. Kuitenkin, suunnitteluprosessin aloitettuaan ja viritettyään itsensä ongelman ratkaisun etsi-

miseen luova mieli voi kiinnittyä aiheeseen ja tarkastella sitä tiedostamattaankin. Näin ratkaisu voi ilmaantua kuin itseltään.

OIVALLUSVAIHEESSA edellisten vaiheiden työn tuloksena syntyy oivallus. Kuuluisin tällainen lienee Arkhimedeeseen – väitetysti kylpyammeessaan – tekemä oivallus hydrostiikan peruslaista, jonka seurauksena hänen sanotaan huutaneen: ”Heureka! Olen keksinyt sen”. Usein luullaan, että näitä oivalluksen hetkiä tulee ns. ”luoville ihmisille” tällä tavoin: luojaan armosta ja keskimäärin enemmän kuin muille, tavallisille ihmisille. Todellisuudessa niitäkin kuitenkin usein edellyttää pitkä hautomis- eli inkubaatiovaihe ja ponnistelu ongelman parissa.

Useimmiten oivallukset eivät synny itsestään, ja monia tehtäviä leimaa tietoinen, systemaattinen ratkaisun etsiminen (Anttila 1992, 78). Jos ratkaisua ei synny, voidaan ottaa käyttöön erilaiset ideointitekniikat ja ryhtyä synnyttämään ideoita, joista joku mahdollisesti soveltuu ratkaisuksi. Näitä tekniikoita on kehitetty vuosien mittaan useita. Toisten on huomattu toimivan paremmin ongelmanratkaisussa muotoilun ja suunnittelun alalla, joten niitä on alettu käyttää osana näiden alojen suunnitteluprosesseja. Tunnettuja tällaisia ideointitekniikoita ovat esim. aivoriihi tai *brainstormaus* (engl. *brainstorming*), sekä käsitekartan eli *mind mapin* teko (engl. *mind mapping*).

Näitä tekniikoita ei kuitenkaan ole yleisesti jaoteltu paremmuusjärjestykseen. Käytetyllä tekniikalla ei ole merkitystä lopullisen ratkaisun laadun kannalta. Tärkeämpää suunnittelijalle, on itselle sopivien ideointimenetelmien löytäminen ja potentiaalisen idean tunnistaminen, kun sellainen mieleen

juolahtaa (Kettunen 2000, 71). Oleellisena pidetään myös usein eräänlaista *määrä korvaa laadun* -ajattelua. Potentiaalisia ideoita – varsinkin prosessin alkuvaiheessa – pitää siis synnyttää paljon, ennenkuin ratkaisuksi kelpaava löytyy. (Vrt. Koski & Tuominen 2005, 172-173.)

VIIMEINEN VAIHE, tällaisessa tyypillisessä, lineaarisesti etenevässä suunnitteluprosessin mallissa on arviointivaihe.

Arviointivaiheessa ratkaisuvaihtoehdot punnitaan sekä testataan. Tämän jälkeen ne joko hylätään, tai hyväksytään, josta niitä kehitetään edelleen. Tässä vaiheessa luova tuote lopulta syntyy. (Anttila 1992, 78.)

2.2 PYRKIMYS ITERATIIVISEEN SUUNNITTELUUN

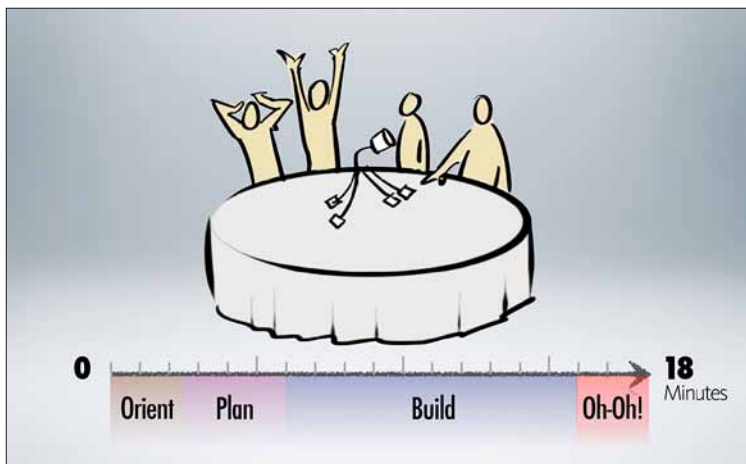
EDELLÄ KUVATTU hierarkkisesti etenevä lista suunnitteluprosessin vaiheista on tavanomainen, joskin ongelmallinen tapa hahmottaa suunnitteluprosessi. Kuten Anttila (1992) esittää, tämä tapa ei varsinaisesti kerro, miten suunnitteluprosessi etenee, vaan ainoastaan listaa toinen toistaan seuraavia vaiheita. Tosiasiassa luova työskentely on harvoin näin suoraviivaista.

Usein vasta suunnittelun ja tekemisen kautta hahmottuvat kaikki prosessin rajoitukset ja ongelmat. Tämän takia luovassa työssä tarvitaan mukautumiskykyä ja pelivaraa yksilölliselle yllätyksellisyydelle. Lopputulosta voi olla vaikeaa, ehkä jopa turhaa hahmottaa ennen työn aloittamista. Tämä tulisi tiedostaa jo suunnitteluprosessiin ryhdyttäessä.

SUUNNITTELIJA ja arkkitehti Tom Wujec esitteli vuoden 2010 TED-konferenssissa⁸ alunperin Peter Skillmanin kehittämän *vahtokarkkihaasteen*⁹. Kyseessä on design-harjoitus, jonka tavoitteena on antaa ryhmälle ihmisiä arvokkaita oppeja projektityöskentelystä, luovuudesta ja yhteistyöstä. Harjoituksessa osallistujat jaotellaan pieniin ryhmiin ja heille annetaan tehtävä: 18 minuutissa ryhmän on rakennettava mahdollisim-

8. TED = Technology, Entertainment, Design. Vuotoinen konferenssi jonne maineikkaita puhujia kutsutaan pitämään esityksiä.

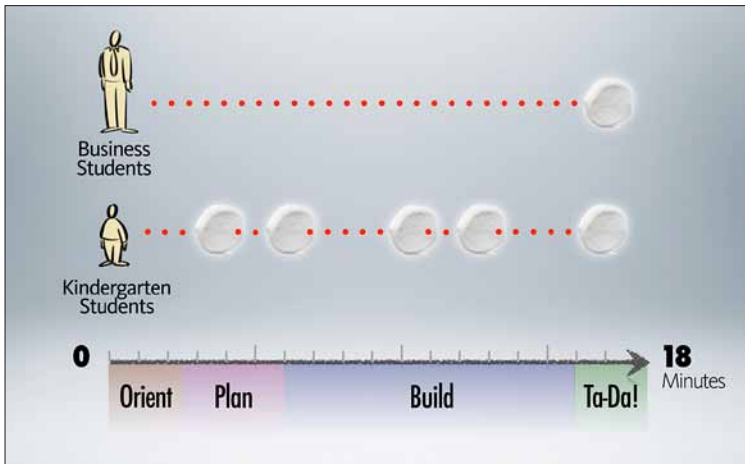
9. <http://marshmallowchallenge.com/Welcome.html>



KUVA 9. Tyypillisesti päättyvä vaahtokarkkihaaste.

man korkea torni 20 kuivasta spagettitikusta, n. metristä teippiä, n. metristä lankaa ja yhdestä vaahtokarkista.

Wujec on sittemmin vetänyt harjoituksen kymmenissä työpajoissa maailmanlaajuisesti. Työpajoihin on osallistunut niin yritysjohtajia, arkkitehtejä, taloustieteen opiskelijoita kuin lastentarhan oppilaitakin. Työpajoissa keskimäärin parhaiten ovat menestyneet lastentarhan oppilaat ja keskimäärin huonoiten taas taloustieteen opiskelijat. Tämä saattaa kuulostaa yllättävältä, mutta Wujec esittää, että yksinkertainen selitys piilee tavassa, jolla eri osallistujat lähestyvät tehtävää. Tyypillinen osallistujaryhmä aikuisia aloittaa tehtävän orientoitumalla siihen: he puhuvat tehtävänannosta, ottavat roolin tehtävän toteuttamisessa, kuvittelevat miltä se näyttää valmiina, ja suunnittelevat, miten aikovat tornin rakentaa. He valitsevat



KUVA 10. Miksi lastenlarhan oppilaat suoriutuvat vaahtokarkkihaasteesta parhaiten? He rakentavat valmiita prototyyppjeä alusta alkaen.

parhaan suunnitelmansa ja tämän jälkeen käyttävät suurimman osan määrätystä ajasta sen toteuttamiseen. Viimein, juuri ajan ollessa loppuillaan, joku vapisevin käsin asettaa vaahtokarkin rakennelman huipulle. Usein tästä seuraa katastrofi, sillä vaahtokarkin paino onkin odotettua isompi. Tämä saa koko rakennelman taipumaan tai kaatumaan. Lapset sen sijaan laittavat tornin miltei heti pystyyn, ja sen päälle vaahtokarkin. Jos tämä ei onnistu, he yrittävät uudestaan. Näin he ovat määräraajaan mennessä ehtineet rakentaa useita vaahtokarkkitornin prototyyppjeä ja oppineet, mitkä pysyvät pystyssä parhaiten.

Lasten toiminnassa piilee nk. *iteratiivisen suunnittelun* olemus. Iteratiivista¹⁰ eli toistuvaa, versiollista ongelmanratkaisumallia on ehdotettu perinteistä paremmaksi ja totuuden-

10. Iteratiivinen, (engl. iterative.): toistava, toistuva.

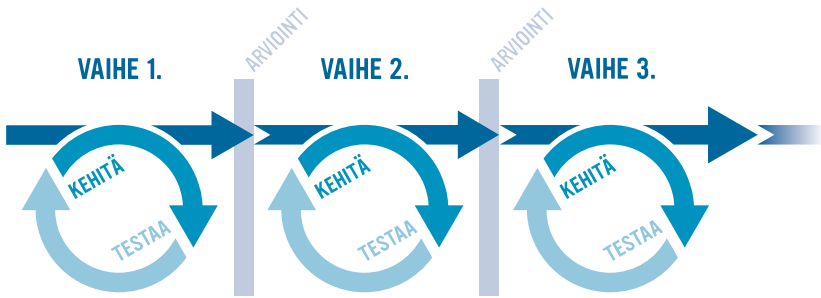
mukaisemmaksi tavaksi hahmottaa edestakaisin poukkoileva ja moniin suuntiin haarautuva suunnitteluprosessi (Anttila 1992, 95).

Tämän mallin keskiössä ovat palautesilmukat (feed-back loops) ja monien toisintojen tekeminen samoista prosessin osista (versiointi). Metodiin törmää usein esim. nettisivujen, tietokonepelien ja muiden nykyaikaisten käyttäjäkeskeisten palvelujen suunnittelusta puhuttaessa. Tämä malli ei kuitenkaan ole uusi, sillä jo 1960-luvun lopulla suunnittelutyön asiantuntija Bruce Archer esitti (perinteisenkin) suunnitteluprosessin etenevän iteratiivisesti (Anttilan 1992, 95 mukaan).

ITERATIIVINEN PROSESSI tarkoittaa samantyyppisten suunnitteluvaiheiden suorittamista yhä uudelleen samalla kun lähestytään ongelman tai tehtävän hyväksyttävää ratkaisua. Tämä jatkuva prosessin eri vaiheiden välillä liikkuminen nostaa esille uusia osa- ja alaongelmia, jotka voidaan suhteuttaa edellisiin ratkaisuihin. Samalla tapahtuu tutkimista, ymmärtämistä, tavoitteenasettelua, toimintaa ja arviointia. (Anttila 1992, 95.)

Pelkkä suunnitteluvaiheiden loputon toistaminen on kuitenkin hyödytöntä, jos vaiheiden välissä ei tehdä huolellista arviointia. Näin suunnittelun iteratiivisuuteen liittyy aina palautteen käsittely. Jos palaute jätetään huomiotta, joudutaan helposti yritys-erehdys-tilanteeseen, jossa asiat tehdään uudelleen ja uudelleen oppimatta mitään (Anttila 1992, 95).

Kuten lastentarhan lapsilta opimme, olennaista iteratiivisessa suunnittelussa on toimivan prototyypin valmistaminen mahdollisimman aikaisessa vaiheessa suunnitteluprosessia (vrt. Salen ja Zimmerman 2004, 11), ja tämän prototyypin testaaminen ja korjaaminen palautteen pohjalta. Prototyypin ei tarvitse olla hiottu, eikä sen tarvitse edes muistuttaa valmista



KUVA 11. Suunnitteluprosessin eteneminen iteratiivisesti läpi projektin.

lopputulosta. Tärkeintä on, että se *pysyy pystyssä*; että sen olennaiset yhdessä toimivat ja näkyvät osat ovat olemassa.

Vaahtokarkkihaastessa vaahtokarkki toimii vertauskuvana tekijöiden olettamuksille projektista. Usein oletetaan vaahtokarkin olevan kevyt, pehmeä ja helposti spagettitikkujen päässä pysyvä. Tornia rakennettaessa huomataan, etteivät vaahtokarkit olekaan niin kevyitä. Tämä on haasteen opetus: ollaksemme parempia suunnittelijoita meidän on tunnistettava oletuksemme työtehtävästä ja testattava niitä käytännössä – tarpeeksi aikaisessa vaiheessa.

Graafisen suunnittelijan työssä tämä voi yksinkertaisimmillaan tarkoittaa esim. vedoksen tulostamista suunniteltavasta esitteestä, niin että voi jo nähdä, miltä tämän kokoinen esite kyseisillä kirjaintyyppivalinnoilla näyttää ja tuntuu, kun sitä pitää käsissään.

Syvyyksien aarteet -lautapelin ulkoasua suunnitellessani olennaista oli se, että pelin eri osat hahmottuvat erikseen mutta kuitenkin toimivat yhteen. Siksi yritin soveltaa pelin ulko-

asun suunnittelussa iteratiivista työskentelytapaa tiedostavammin ja kattavammin kuin koskaan aikaisemmin. Eri osia oli vietävä yhtä aikaa eteenpäin, sillä kokonaisuutta pelissä oli vaikeaa hahmottaa vain sen yhden osa-alueen kautta. Tämä oli hankalaa, sillä olen tottunut työskentelemään lyhytkestoisempien ja pienempien projektien parissa.

2.3 HUOMIOITA OMASTA PROSESSISTANI

OMA SUUNNITTELUPROSESSINI myötäilee enemmän tai vähemmän edellä kuvailemiani perinteisen suunnitteluprosessin mallin vaiheita.

Suunnitteluprosessini alkaa lähes poikkeuksetta konseptoinnista ja ideoinnista. Ensimmäisen vaiheen tarkoitus on kartoittaa ideoita ja ajatuksia sekä joko kerätä uutta tietoa tai käydä läpi jo tietämääni tehtävään liittyen. Samalla pyrin ottamaan selvää, onko vastaavaa tehty aikaisemmin ja miten se on tehty.

Leimallista suunnitteluprosessilleni on pyrkimys yhden, selkeän ja vahvan idean tai konseptin löytämiseen. Idean, johon voin aina palata, jos prosessi ei etene. Monesti tämä idea on syntynyt minulle heti prosessin alussa. Miltei vaistomaisesti tai ajattelematta olen varma, että paras vaihtoehto on tehdä noin tai näin. Olen huomannut tässä piilevän ongelman: usein erehdyn pitämään tätä oivallusta jo valmiina ratkaisuna, vaikka se usein on vasta hahmotelma siitä.

Syvyyksien aarteet -lautapelin ulkoasun suunnittelu alkoi siten, että pyysin pelin suunnitellutta Hannu Pajulaa pelaamaan kanssani pelin prototyyppiä. Samalla halusin hänen esittelevän peliin jo itse toteuttamaansa ulkoasua ja kerto-

maan, mikä oli näiden ulkoasuvalintojen tarkoitus pelin toiminnan kannalta.

Ennen kuin edes näin Pajulan itsensä tuottamaa pelin ulkoasua, tiesin mitä sen ei pitäisi olla. Olen pelannut aika paljon lautapelejä ja halusin välttää niissä näkyviä visuaalisia ja teemallisia kliseitä, kuten pelin aiheen sijoittamista aitoihin historiallisiin tapahtumiin tai kuvituksen fotorealistista, yksityiskohdiltaan rikasta maalaustyylä (vrt. luku 1.).

ON TYYPILLISTÄ, että minulle jo toimeksiantoa annettaessa muodostuu selkeä mielikuva siitä, mitä lopputuloksen tulisi olla. Tätä vahvaa alkumielikuvaa voisi kutsua myös *visioksi*. Uskon tämän liittyvän siihen, että graafisena suunnittelijana olen aina töissä. Tämä voi kuulostaa kliseeltä, mutta graafinen suunnittelu on minulle enemmän elämäntapa, kuin ammatti. Havainnoidessani ympäristöäni teen tiedostamatta visuaalisia huomiota ja muistiinpanoja. Voisi siis sanoa, että olen jatkuvassa ideoiden hautomisvaiheessa. Ongelman tullessa eteeni, minulla saattaakin olla siihen jo miltei valmis ratkaisu.

Tämän voi nähdä sekä hyvänä että huonona asiana. Toisaalta vahva perusidea ohjaa läpi suunnitteluprossin ja toteutuksen estäen rönsyilemästä ja eksymästä liikaa aiheesta. Toisaalta luovassa prosessissa liian vahva tarrautuminen alkumielikuvaan voi rajata tekemistä turhaankin ja estää näkemästä kaikkia mahdollisuuksia. Se voi myös johtaa umpikujaan, josta on vaikeaa tai mahdotonta perääntyä.

KIRJASSAAN *Blink: The Power of thinking without thinking* (2005) Malcolm Gladwell puhuu nopean, vaistomaisen päätöksenteon puolesta. Hän väittää, että salamannopeat päätökset saattavat olla aivan yhtä oikeita tai jopa oikeampia kuin pitkään har-

kitut. Gladwellin mukaan näin on varsinkin tilanteissa, joissa lopputulokseen vaikuttavien muuttujien määrä kasvaa ja pohdittava pulma monimutkaistuu. Taustalla hänellä on ajatus että vaistomme on yleensä oikeassa.

Kirjassaan Gladwell kuitenkin varoittaa, että tällaiset pika-päätökset voivat mennä dramaattisesti pieleenkin. Ratkaiseva ero löytyy kokemuksesta. Jos esim. sinä tulisit luokseni vatsaasi pidellen ja valitellen suurta kipua, saattaisin tehdä väärän nopean johtopäätöksen luullen, että olet syönyt jotain pilaantunutta, ja ennen pitkää paranet. Lääkäri sen sijaan saattaisi päätyä epäilemään, että sinulla on umpisuolen tulehdus ja tutkisi sinut paremmin.

Lääkärin kokemus auttaisi häntä näkemään hienovaraisimmatkin vihjeet terveydentilastasi, ja näin hän pystyisi vaistomaisesti tekemään oikean päätöksen, vaikka hänellä olisi sen pohjaksi hyvin vähän tietoa. Lääkäri toki oletettavasti tekisi sinulle lisää testejä ollakseen varma, mutta hän olisi jo aavistanut oikeaan, yhtä kaikki. (vrt. Gladwell 2005.)

USKON TÄLLÄISEN inspiraation olevan vuosien kokemusten ja ajattelun summa, joka on varastoituna mieleemme perukoille sitä hetkeä varten, kun sitä tarvitsemme.

Kerrotaan, että **Pablo Picasso** pyysi kerran kolmessa minuutissa maalaamastaan työstä tähtitieteellistä summaa. Ostajaehdokas kysyi, miten tämä on mahdollista. Työhönhän meni vain 3 minuuttia. Picasso vastasti: ”Ei, siihen meni 30 vuotta ja 3 minuuttia.” Siis kolmekymmentä vuotta tietojen, taitojen sekä taiteellisen näkemyksensä kehittämistä. Kolme minuuttia varsinaista suoritusta. (Heinänen & Tuominen 2004, 192.)

Olennaista on kuitenkin tutustua riittävästi tehtävään ja tarkastella kriittisesti tehtävän sisällöllisiä puolia, kuten vä-

litettävän viestin muotoa ja kenelle viestitään. Ilman tällaista tarkastelua suunnittelu on kestävämpi, koska näin suunnittelija käyttää vain omaa henkilökohtaista kokemustaan ja ennakkoluulojaan hyväksi. Näin toteutetut ratkaisut ovat parhaimmillaankin enemmän tyyli- ja muoto- kuin sisältöpohjaisia. Niistä syntyy helposti pintaa vailla syvyyttä. Voisi sanoa, että tämänkaltainen intuitiivinen suunnittelu on hyvä renki mutta huono isäntä.

OLEN HUOMANNUT, että intuitiivinen, vahvaan alkumielikuvaan nojaava tapa suunnitella on toiminut minulle paremmin lyhyissä kuin pitkäkestoisissa ja monivaiheisissa projekteissa. Minulle ei ole vaikeaa tuottaa paljon erilaisia ideoita nopeasti. Jos on suunniteltava esim. juliste kahdessa päivässä, pystyn usein valitsemaan ideoista sopivimman ja ehdin myös toteuttaa sen.

Pelkään kuitenkin, että tällaiset kokemukset ovat tehneet minusta laiskan suunnittelijan. Koska minulla on vielä vain vähän kokemusta laajemmista projekteista, jossa tarvitaan pitkäjänteistä iteratiivista suunnittelua, oli esim. tämän lautapeliprojektin suunnittelu ja toteutus varsin hidasta ja hankalaa.

Projektista saamani alkumielikuva ei ollut tarpeeksi selkeä, ja prosessin alussa koin hankalaksi hahmottaa, miltä jokainen pelin osa valmiina näyttäisi.

Tässä teinkin virheen. Minun olisi pitänyt siirtyä eteenpäin kokonaisuuden hahmottamisesta työn seuraaviin vaiheisiin jo aiemmassa vaiheessa. Pelattava prototyyppi olisi pitänyt tehdä paljon aikaisemmin ja paljon nopeammin. Sen sijaan, että ryhdyin työstämään pelin osia erikseen siirtyen seuraavaan vasta, kun ensimmäinen oli mielestäni valmis, minun olisi pi-

tänyt työstää pelin jokaista osaa nopeasti ja yhtä aikaa, limit-täin. Näin yksittäiset kysymykset esim. sopivan kirjaintyyppin valinnasta olisivat varmasti ratkenneet paljon helpommin, ja kokonaisuuden kannalta tärkeimmät kysymykset, kuten värit, olisivat hahmottuneet ja saaneet ansaitsemaansa huomioita aikaisemmin. Jatkossa pyrkisin olemaan tietoisempi omasuunnitteluprosessistani ja noudattamaan suunnittelussani enemmän iteratiivisen suunnittelun perusperiaatteita.



SYVYYKSIEN AARTEET

3.1 TOIMEKSIANTO

HANNU PAJULA oli alun perin suunnitellut Syvyyksien aarteet -lautapelin *Suomen lautapeliseuran* kilpailuun, joka toteutettiin yhdessä *Tuonela Productions* -lautapeliyhtiön kanssa. Kilpailulla etsittiin lautapelejä, jotka toimisivat seuraavan kokoisilla ja muotoisilla osilla:

Laatikko: 25 cm × 25 cm × 6 cm

Pelilauta: 48 cm × 48 cm, kaksi taitetta

Muita osia:

120 pahvilaattaa, 3 cm × 3 cm

30 pelikorttia, 6 cm × 9 cm

4 näkösuojaa, 25 cm × 10 cm

Pistelauta 20 cm × 20 cm

Pistekuutiot, 4 puista

Pussi laattoja varten

Kilpailu ohjeistettiin lokakuussa 2008 Suomen lautapeliseuran keskustelupalstalla, ja valmiit peliehdotukset tuli jättää seuraavan vuoden tammikuussa.¹¹

Tuona syksynä Pajula tiedusteli minulta, voisinko suunnitella ulkoasun hänen lautapeliinsä. Sain Pajulalta lyhyen toi-

11. <http://www.lautapeliseura.fi/foorumi/viewtopic.php?f=2&t=5825>

meksiannon suullisesti. Hän antoi minulle edellä mainitun listan osista, joille tulisi suunnitella uusi ulkoasu. Pajula oli tuolloin itse jo nopeasti toteuttanut pelinsä prototyypin ulkoasun, voidakseen testata peliä toiminnassa.

Pelattuani prototyyppiä Hannu Pajulan kanssa totesin, että monimutkaisuutensa takia peli soveltuu paremmin kokeneemmille pelaajille kuin lapsille tai vasta-alkajille.

Pajula oli myös miettinyt pelille teeman ja taustatarinan. Pelaajat olisivat opportunistisia arkeologeja, jotka etsivät aarteita tai muinaisjäänteitä myydäkseen ne eniten tarjoaville. Pajula oli antanut pelille tuolloin työnimen *Syvyyksien aarteet*.

ALOITTAESSANI LAUTAPELIN ulkoasun suunnittelun tiesin, mitä osia pelin tulisi sisältää ja mitä tietoa niiden pitäisi välittää. Tiesin myös, mihin kokoon pelin osat olisi suunniteltava sekä kenelle peli oli tarkoitettu. Minun työkseni jäi löytää oikea muotokieli kuvaamaan pelin aihetta ja valita tähän sopivat värit, kuvamaailma ja kirjaintyytit.

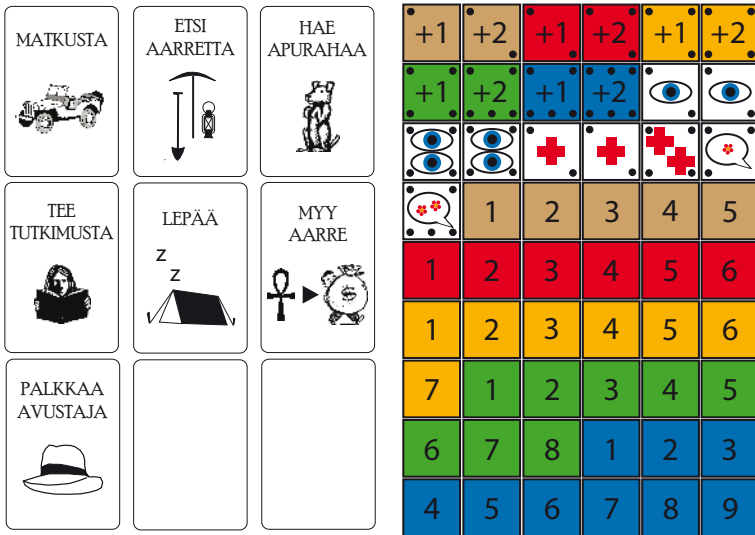
Pajula antoi minulle hyvin vapaat kädet suunnittelun suhteen. Koska kilpailun deadlineen oli niin vähän aikaa, sovimme, että tekisin ulkoasun osana opinnäytetyötäni, mutta omalla aikataulullani. Pajula antoi myös luvan kehittää pelille kokonaan uuden teeman ja nimen, mikäli se palvelisi paremmin suunnittelemaani ulkoasua.

PAJULA OSALLISTUI lopulta SLS:n kilpailuun pelillä *Osa-aikaiset aarteetsijät*. Kilpailun voitti peli nimeltä *Laava*, mutta Pajulan peli sai tuomaristolta paljon kehuja¹²:

Osa-aikaiset aarteetsijät on mielestäni erittäin lupaava peli. Tämä on jopa siinä määrin totta, että pelin suurin heik-

12. <http://www.lautapeliseura.fi/foorumi/viewtopic.php?f=2&t=5825&start=30>

kous tämän kisan kannalta on, että se on liian hyvä kisan puitteisiin - tämä peli ansaitsee tulla toteutetuksi ison laatikon toteutuksena, jossa ei säästellä komponenteissa.



KUVA 12-13. Hannu Pajulan SLS:n pelikilpailua varten toteuttaman prototyypin ulkoasua. Vasemmalla kortteja ja laattoja, seuraavalla sivulla pelilautaa.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
							26																		
											27														
		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	28														
		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	29														
		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	30														
		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	31														
		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	32														
		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	33														
		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	34														
		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	35														
		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	36														
		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	37														
		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	38														
		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	39														
		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	40														
		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	41														
		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	42														
		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	43														
		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	44														
		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	45														
		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	46														
		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	47														
		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	48														
		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	49														
		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>	50														


Osa-aikaiset aarteensijat

3.2 MIELIKUVA HAKEE MUOTOA

OSA-AIKAISTEN aartenetsijöiden säännöissä Hannu Pajula kiteytti suunnittelemansa pelin teeman ja aihe maailman seuraavasti:

Pelaajat ovat yliopiston palkkalistalla – ja uuden palkkausjärjestelmän takia menettämässä puolet palkastaan. Kriisistä selvitäkseen he ovat päättäneet valjastaa akateemisen tietämyksensä kaupallisiin tarkoituksiin eli, arvasit oikein, ovat luonnollisesti siirtymässä osa-aikaisiksi aartenetsijöiksi. Pelissä pelaajat voivat matkustaa, etsiä aarteita, palkata avustajia, opiskella, hakea apurahaa, myydä aarteita sekä tietysti levätä; päämäärän ollessa tulla tienoon rahakkaimmaksi akateemikoksi.

MIETITTYÄNI TEEMAA ja tutkittuani Pajulan prototyyppiä varten tekemiä pelin osia päädyin nopeasti siihen, että pelin aihe ja teema tulisi tarkastella uudestaan.

Kerroin edempänä, että halusin välttää lautapelin ulkoasussa kliseitä ja konventioita. Uskoin, että tämä tekisi tehtävästä paitsi itselleni mielekkäämmän, myös pelistä puoleensavetävämmän. Olisi varmasti kiinnostavampaa pelata jotain muu-

ta, kuin taas yhtä versiota Afrikan tähden teemasta. Lautapeleille epätyypillinen aihe maailma voisi myös auttaa pelaajia muistamaan pelin ja eläytymään siihen paremmin, koska vastaavaa ei löytyisi vain muista peleistä, vaan pikemminkin oikeasta elämästä. Toisaalta on myönnettävä, että konventiot ja kliseet ovat tehokkaita ja tarpeellisia, etenkin visuaalisessa hahmottamisessa.

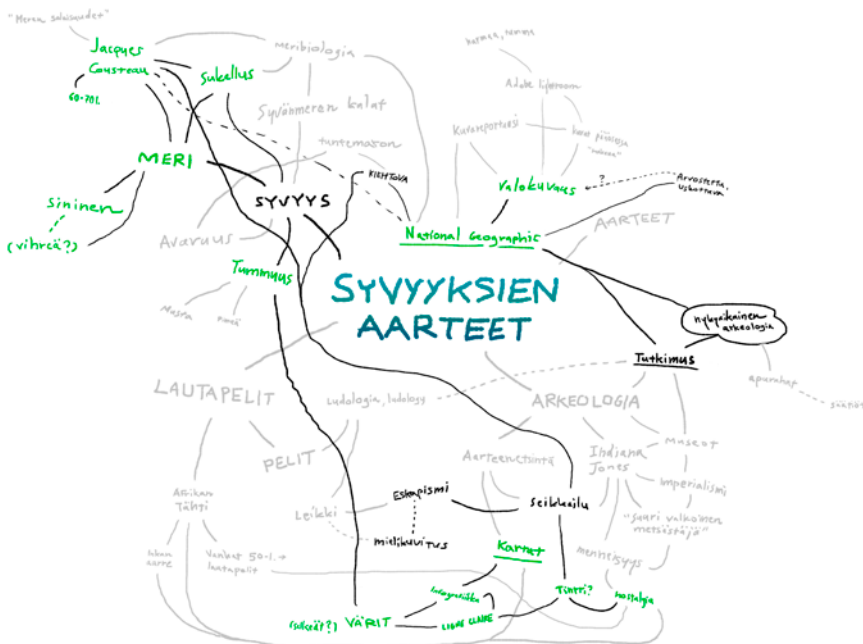
Minun oli siis mietittävä, miten yhdistäisin lautapelien tutut merkit ja visuaaliset koodit ja toisaalta epäkonventionaalisemman kuvamaailman toimivaksi kokonaisuudeksi. Pelissä tulisi olla jotain vanhaa, jotain uutta ja jotain lainattua.

KARTOITTAAKSENI mahdollisuuksia tämän toteuttamiseen, sekä selventääkseni tunteitani ja ajatuksiani tehtävään liittyen käytin mind map -ideointimenetelmää, joita olen tottunut käyttämään aikaisemminkin.

Mind map, miellekartta tai käsittekartta on menetelmä ideoiden ja käsitteiden suhteiden graafiseen hahmottamiseen.

Mind map -menetelmässä aihe, tai keskeinen kysymys sijoitetaan kartan keskelle. Tästä ensimmäisestä merkinnästä miellekartan rakenne kasvaa puumaisesti ulospäin. Karttaan lisättävät uudet käsitteet ovat alisteisia kartan keskeiselle aiheelle. Uudet käsitteet usein myös haarautuvat alikäsitteisiin ja muodostavat näin karttaan hierarkian. Toisiinsa liittyvät käsitteet yhdistetään viivoilla. Tällä tavoin syntyvä miellekartta voidaan myös järjestää ja jäsenellä uudelleen, siirtämällä käsitteiden paikkoja tai piirtämälle ne uusiksi. Tämä käsitteiden hahmottamisen malli mahdollistaa myös uusien ideoiden ja käsitteiden lisäämisen karttaan, vaikka niille ei heti löytyisi paikkaa.

Mind map ideointimenetelmää kehittänyt Tony Buzan ke-



KUVA 15. Toinen versio miellekartasta jossa tärkeimmät avainsanat on korostettu.

(KUVA 14.). Tähän kokosin kaikki ajatukseni, joita tulvi mieleeni tehtävästä sekä pelin aihe maailmasta ja sen alkuperäisestä työnimestä. Tästä kartasta kehittelem edelleen kaksi eri versiota, joissa analysoin ylös kirjaamiani ajatuksia. Ensimmäisessä versiossa korostin ne avainsanat ja käsitteet, joiden katsoin olevan konkreettisimpia ja helpoimmin kuvattavia lopullisessa ulkoasussa. Ensimmäisen version avainsanat liittyivät siihen, miten ajattelin kuvittaa pelin ja miltä se voisi näyttää.

Toiseen versioon merkitsin ne ideat, joista uskoin olevan hyötyä etsiessäni sopivaa ratkaisua pelin ulkoasuksi (KUVA 15.). Samalla jätin korostamatta ne ideat, joita pidin epäolennaisina.

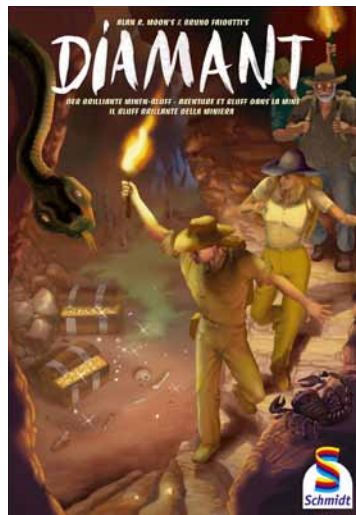
Miellekarttoja tehdessäni ja analysoidessani minulle selkeytyi, mitä mielikuvia halusin pelin kuvamaailman herättävän ja mitä pelin aihe maailman tulisi käsitellä. Muun muassa sellaiset avainsanat ja käsitteet, kuten *syvyys*, *meri*, ja *nykyaikainen arkeologia*, nousivat esiin. Kuten edellä mainitsin, halusin myös välttää niitä ensimmäisiä mielikuvia, mitä sanat *aarre*, *seikkailu* tai *arkeologia*, toivat mieleen.

PÄÄTIN, ETTÄ pelin ulkoasussa tulisi ainakin välttää kuluneita kliseitä lierihattupäisestä seikkailija-arkeologista, jotka usein populaarikulttuurissa yhdistetään aarteenetsintään ja arkeologiaan (KUVA 16.). Yleisen käsityksen mukaan tämä seikkailukertomusten genre on alkanut jo yli sata vuotta sitten H. R. Haggardin *Kuningas Salomonin kaivokset* -teoksen ilmestyttyä¹⁴. Genren viime vuosien suosiosta populaarikulttuurissa on taas vaikea olla syyttämättä *Indiana Jonesin* hahmoa. Hän jatkaa osaltaan suuren valkoisen metsästäjän -roolia, joka nykyään tuntuu imperialistisen, eurosentrisen maailman jäänteeltä.

Aloin pohtia, voisiko pelin teeman ja aihe maailman sijoittaa ennemmin meriarkeologian pariin, tarkemmin sanottuna 60–70-luvuille, Jacques Cousteaun luontodokumenttien ja sen ajan kuvakirjojen popularisoimaan maailmaan. Itseäni on kiehtonut pienestä pitäen nykyaikainen meriarkeologia tai ainakin ne mielikuvat, joita Cousteaun *Meren salaisuudet* -tv-ohjelma minussa lapsena herätti. Uskon, että kyseisen ohjelman tieteellinen (joskin myöhemmin kyseenalaistettu¹⁵), ja samalla seikkailuhenkinen kuvaustapa on vaikuttanut itseni lisäksi 70- ja 80-luvulla kasvaneiden sukupolven. Ajattelin, että pe-

14. vrt. http://en.wikipedia.org/wiki/Lost_World_%28genre%29

15. http://fi.wikipedia.org/wiki/Jacques_Cousteau#Kritiikki_ja_kiistanalaisuudet



KUVA 16. Tyypillisiä seikkailu-arkelogian maailmaan sijoittuvia lautapelejä.

lissä pelaajat voisivat eläytyä keskenään kilpaileviksi Jacques Cousteau -henkisiksi tutkijoiksi, joiden tärkeimpänä motiivi-

na olisi kuitenkin raha ja oman maineen pönkittäminen tieteellisen totuuden etsimisen sijaan. He tekisivät tutkimuksiin merellä ja hakisivat apurahoja koko ajan etsien mereltä uusia aarteita tai oikeammin arkeologisia löytöjä, joita he voisivat myydä eteenpäin ja saada näin rahaa ja mainetta.

Peli henkisi aikaa, jolloin meren tutkiminen miellettiin uudeksi ja villiksi ammatiksi, ja meret kesyttämättömiksi erämaiksi. Etäisimmätkin maanpäälliset kolkat alkoivat olla tuona aikana jo kartoitettu, mutta löytöretket meren syvyyteen ja avaruuden pimeyteen jatkoivat, ja jatkavat edelleen, ihmisten mielikuvituksen ruokkimista.

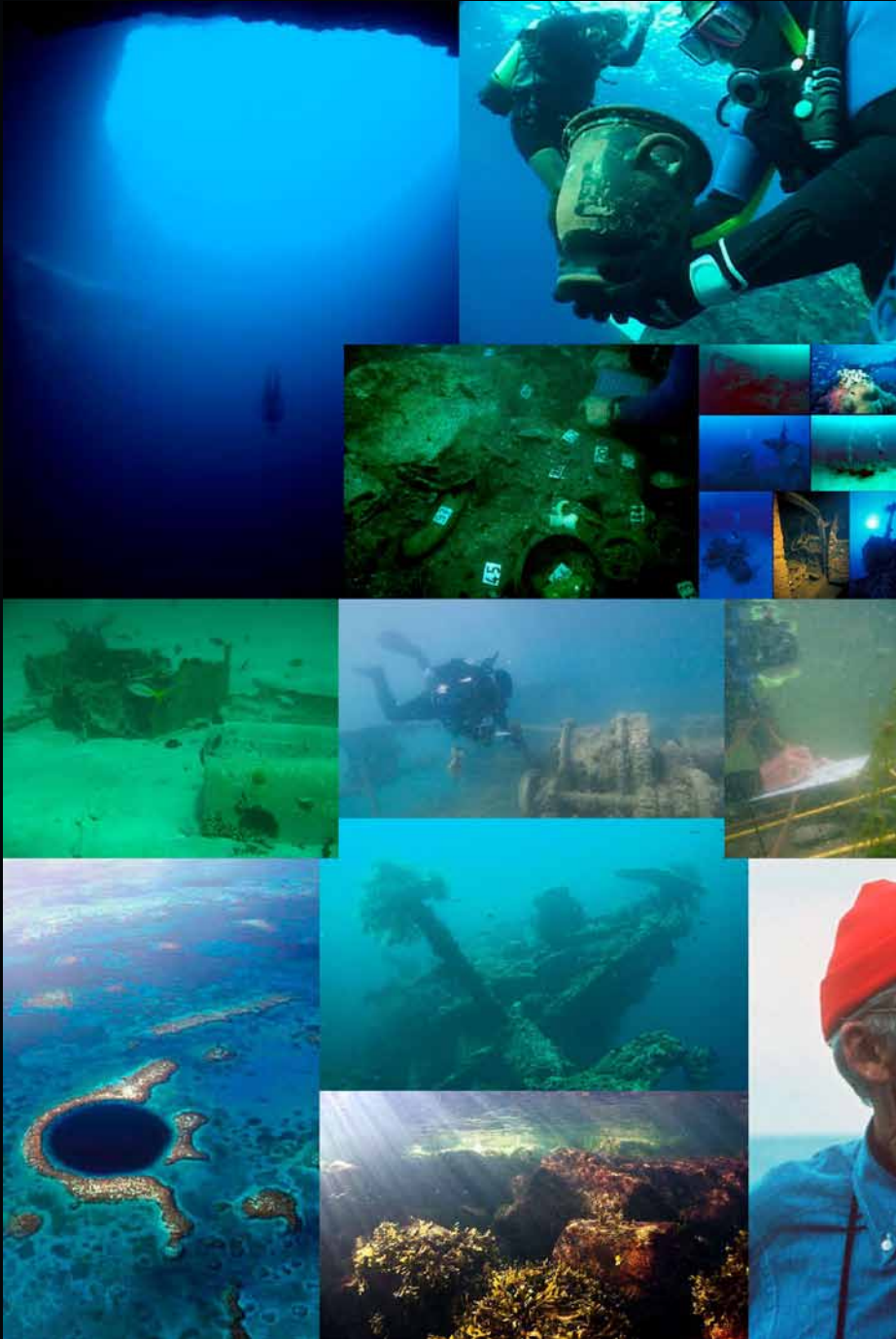
Samassa päätin hylätä pelin nimen Osa-aikaiset aarteenet-sijät ja palata takaisin työnimeen Syvyyksien aarteet. Tämä nimi vastasi paremmin niitä mielikuvia, joita halusin pelin teeman herättävän.

HAHMOTTAAKSENI TÄMÄN konseptin paremmin, tehdäkseni sen itselleni näkyväksi ja eritelläkseni sen visuaalisia ilmentymismuotoja ja -kuvitustapoja käytin toista suunnittelijoiden usein käyttämää metodia. *Moodboard* on eräänlainen kuvakollaasi, ikään kuin kuvallinen miellekartta, jonka tarkoitus on koota yhteen inspiraation lähteitä sekä vertailla ja rajata idean visuaalisia ilmentymismuotoja. Moodboardia varten suunnittelija visualisoi ajatuksiaan ja asettaa ne esille rinnastettaviksi. Tätä varten suunnittelija joko kerää häntä inspiroivaa visuaalista lähdeaineistoa tai tuottaa sitä itse. Yhteistä miellekartoil- le ja moodboardeille on se, että niitä tehdessä ei ole tarkoitus toimia itsekriittisesti vaan pikemminkin intuitiivisesti. Liika kriittisyys saattaa tässä vaiheessa johtaa itsesensuuriin, ja on vain hyvä jos valmiista moodboardista syntyy suunnittelemattomia mielle yhtymiä ja rinnastuksia.

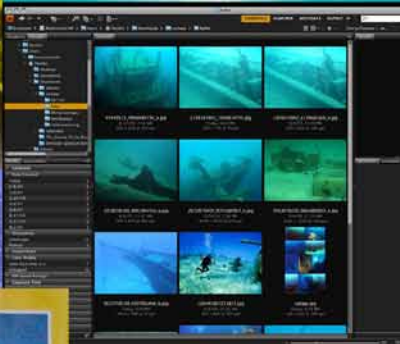
Suurin ero miellekartan ja moodboardin välillä on se, että moodboardit ovat yleensä pelkästään kuvallisia esityksiä. Moodboardeissa ajatuksia ja tunnelmia ei pyritä niissä selittämään, tai sanallistamaan.

VALMISTA MOODBOARDIA tarkastellessa idean muoto- ja kuvakieli usein tarkentuu. Syvyyksien aarteet -peliä varten tekevästäni moodboardista (KUVA 17.) esiin nousivat ainakin valokuvien käyttö kuvituksena, kirkkaat ja kyläiset sinisen ja vihreän sävyt, 1960–70-lukujen julisteiden ja julkaisujen estetiikka, populaarien tieteellisten julkaisujen, kuten *National Geographic* -lehden estetiikka sekä vanhat, sävykyläiset ja tekstuuriset valokuvat. Totesin varsinkin valokuvien käytön olevan tärkeää niiden mielikuvien luomisessa, joita pelin ulkoasun halusin herättävän. Valokuvat tuovat esille yhtäältä tieteellistä uskottavuutta, toisaalta niiden rosoisuus viittaa menneeseen aikaan, jolloin merentutkimuksen voi kuvitella olleen vielä uutta, jännittävää ja villiä. Ajattelin valokuvien vievän pelaajien ajatukset aikaan, jolloin Cousteaun kaltaiset hahmot joutuivat taistelemaan rahoituksensa eteen, mutta toisaalta saivat toimia kenties vapaammin kuin nykyaikaiset meriarkeologit.

Valitsin valokuvat myös siksi pelin kuvituksen pohjaksi että valokuva mielletään usein uskottavammaksi, ja todenmukaisemmaksi, kuin piirros. Valokuva on totta, piirros satua. Valintani takana on ajatus, että pelin ulkoasu voisi mielikuvien luomisen lisäksi välittää tietoa myös nykyaikaisen arkeologian maailmasta. Maailmasta, joka on pikemminkin apurahahakemusten täyttämistä kuin kadonneiden temppelien löytämistä. Näin valokuvilla voisi myös purkaa esimerkiksi Cousteauhun helposti liitettviä sankaritutkijamyyttejä ja nostaa esiin



KUVA 17. Suunnittelutyötä varten tekemäni moodboard.



ristiriitoja vanhojen arkeologiaa koskevien ennakkoluulojen ja nyky maailman tietämyksemme välillä. Näissä ristiriidoissa piilee mielestäni huumoria, jonka esiin tuominen viehätti minua. Mielikuva ahdistuneesta Cousteau-tyylisestä pipopäisestä herrasta täyttämässä apurahahakemusta huvitti minua suuresti.



KUVA 18. Tärkeitä avainsanoja moodboardin pohjalta. Kalvo opinnäytetyön väliseminaaria varten tekemästäni esityksestä.

3.3 VÄRIEN VALINNASTA

ASETIN PELIN väreille kolme tavoitetta. Ensiksikin niiden tulee toimia toisaalta yhdistävänä, toisaalta erottavana tunnisteenä pelin eri osien välillä. Toiseksi niiden täytyy luoda ja vahvistaa mielikuvia pelin taustatarinasta ja sen aihe maailmasta. Tämän lisäksi niillä on esteettinen tarkoitus: niiden tulisi yhdessä luoda harmoninen kokonaisuus ja näyttää kauniilta.

Kun olin päättänyt pelin teeman sijoittuvan meriarkeologian pariin, oli luontevaa päätyä merellisempään väriasteikkoon ja hylätä Hannu Pajulan alkuperäisen version väriskaala, johon kuuluivat punainen, vihreä, keltainen ja sininen. Valitsemani väriasteikko koostui sinisen, sinivioletin ja sinivihreän sävyjen lisäksi muutamista harmaasävyistä. Aksenttiväreinä käytin keltaista, mustaa ja valkoista.

Keltainen toimii valitsemassani väriskaalassa hyvin aksenttivärinä, koska se on sinisen ja violetin vastaväri, jolloin niitä ei helposti sekoita toisiinsa, koska keltainen tai kulta mielellään luontaisesti aarteen väriksi ja koska se vahvistaa mielestäni hyvin kehittämäni teeman kuvamaailmaa. Yhtenä vahvana inspiraationa teeman kuvalliseen maailmaan minulla oli National Geographic -tiedelehti. Lehti on tieteellinen, mutta

hyvin populaari julkaisu, joka omalla tavallaan jatkaa löytöretkeilyn perinnettä. Lehdellä on vahva perinne vaikuttavien valokuvareportaasien julkaisijana halki 1900-luvun, ja sen tavaramerkiksi muodostunut kannen keltainen kehys on noussut lähes ikoniseen asemaan. On hauskaa kuvitella, miten pelissä seikkailevat hahmot uneksivat pääsevänsä lehden kanteen, saaden mainetta ja kunniaa. Ajattelinkin, että keltaisten kehysten ja parin vuosikymmenen takaisten valokuvien yhdistäminen tuottaa varmasti pelin pelaajissa aiheamaailmaan soivia mielle yhtymiä ja auttaisi eläytymään peliin.

Harmaan sävyjen tehtäväksi jää merkata satamassa tapahtuvia toimintoja pelissä. Siis kaikkea, mikä ei tapahdu meillä, kuten arkeologisten löydösten myyminen eteenpäin keräilijöille (ja näin pelin voittoon tarvittavien pisteiden kartuttaminen), jne.

Sinisen sävyt viittaavat tietysti mereen ja veteen. Niiden seassa on kuitenkin myös vihreää ja lilaa. Osittain siksi, että meri todellisuudessa on harvoin pelkästään sininen, toisaalta siksi, että halusin luoda pelilaudan alueiden väreille syvyyssasteikon. Syvyyssasteikossa lämpimämmät ja vihreämmät sävyt viittaavat matalimpiin syvyyksiin ja tummemmat, kylmemmät sekä enemmän sinivioletit sävyt syvempiin merialueisiin, joilla pelaajat liikkuisivat.

Tämän ajatuksen taustalla oli osittain **Johannes Ittenin** havainnot värin tilavaikutelmasta. Klassisessa teoksessaan *Värit taiteessa* Itten sanoo lämpimien värien vaikuttavan tulevan katsojaa lähemmäs, ja kylmempien työntävän taustalle. Itten tosin myöntää, ettei tämä ole aivan yksiselitteistä. Vaikutelman syntyy ja tehoon vaikuttavat monet seikat, kuten tarkasteltavien värien taustan tummuus ja sävy sekä värien keskinäinen kontrasti. (Itten 1989, 77–78.)



KUVA 19. Ensimmäinen versio syvyyalueiden väriasteikosta. Vasemmalta oikealle mentäessä sävyt tummenevat ja niiden kylläisyys vähenee.

AJATTELIN KUITENKIN, että näiden sävyjen vihjaama tilavai-kutelma olisi tarpeeksi selvä, kun sävyjen kylmenemisen yh-distäisi sävyjen tummenemiseen aina syvemmille merialueille mentäessä. Käyttämäni värit loisivat tästä huolimatta tietysti eräänlaisen pseudoväriytyksen¹⁶, jolla ei olisi varsinaista yhteyt-tä todellisen maailman havaintoihin.

Kuitenkin Arnkilinkin (2008, 145) mukaan erilaisiin as-teikkoihin perustuvat väriytykset ovat osoittautuneet havain-nollisimmaksi tavaksi esittää asteittaisia muutoksia sisältä-vää tietoa. Tapa on tuttu esimerkiksi korkeuseroja kuvaavista kartoista, joissa merenpinnan tasoa lähinnä olevat alueet ovat vihreitä, korkeat vuoret taas ruskeita ja niiden huiput valkoisia riippumatta siitä, ovatko ne todellisuudessa lumen tai kas-villisuuden peitossa.

Hierarkian luominen värisävyjen välille auttaa pelaajaa hah-mottamaan monia visuaalisia tasoja pelilaudasta ensisilmäyk-

16. Pseudoväri = esimerkiksi lääketieteellisessä kuvantamisessa käytetty näennäisväri, jolla ei ole suoraa yhteyttä kohteen todelli-seen väriin. (ks. Arnkil 2008, 144.)

sellä (vrt. Arnkil 2008, 144). Pelilautaa katsoessaan pelaaja saattaa todeta kummemmin ajattelematta sen, että vaaleammat ja vihreämmät värialueet ovat todennäköisesti lähempänä meitä, siis enemmän pinnalla ja näin helpommin saavutettavissa, kuin tummemmat värialueet. Varsinkin, jos pelilauta on pohjasävyltään tumma, nousevat vaaleammat sävyt helpommin esiin. Näin toivottavasti pelilaudan syvyytsvaikutelma korostuu.

Edellä mainittuun nojaten määritin pelille viiden merellisen perusvärin asteikon, joka merkitsisi pelilaudalla meren eri syvyyalueita (KUVA 19.). Asteikon sävyjen tuli toisaalta erottua tarpeeksi selkeästi toisistaan ja toisaalta niiden tuli olla yksinäänkin tunnistettavissa. Esimerkiksi syvyytsalue neljä tuli tunnistaa väristään vaivatta, ilman että se tarvitsisi syvyytsalue kolmen tai syvyytsalue viiden värejä ympärilleen. Tämän asteikon värien tuli olla pelissä pääosassa, koska ne toimivat myös pohjana muille pelin väreille. Aksenttivärien sekä neutraalimpien harmaan sävyjen tuli esiintyä alisteisessa suhteessa näihin merialueiden pääväreihin nähden.

3.4 VÄRIT INFORMAATION VÄLITTÄJÄNÄ

KUTEN HANNU Pajulan alkuperäisessä versiossa, minunkin luomassani asteikossa tietyt perusvärit merkkavat pelilaudan tiettyjä alueita, joilta aarteita voi löytää. Syvyyksien aarteet -pelissä on paljon merkitystä sillä, minkä väriseltä alueelta aarteen löytää. Tässä suhteessa Hannu Pajulan alkuperäinen väriskaala toimi hyvin, koska se erotteli pelilaudan eri alueet selkeästi toisistaan ja samalla toimi loogisesti tiedon merkkajana (aavikko = keltainen, merenpohja = sininen, jne.).

Nähdäkseni Pajulan alkuperäisessä versiossa värien tämä funktio korostui kuitenkin liikaa, paljolti estetiikan kustannuksella.

On yleistä, että tiedon havainnollistamisessa värejä käytetään Pajulankin käyttämällä tavalla: lähes koko sateenkaaren kirjoa hyödyntäen. Tämänkaltainen esitystapa toki toimii sikäli, että näin esitettynä värisävyjä on lähes mahdotonta sekoittaa toisiinsa. Tällaisen esitystavan heikkous on kuitenkin se, että katsojan huomio kiinnittyy itse väreihin, jolloin värien merkkama varsinainen asia jää vähemmälle huomiolle. (Vrt. Tufte 1990, 92). Toinen asia, joka hämärtyy värejä tällä tavalla käytettäessä on värialueiden hierarkia.

Pajulan versiota pelattaessa eri aluiden vaikeusjärjestys aar-

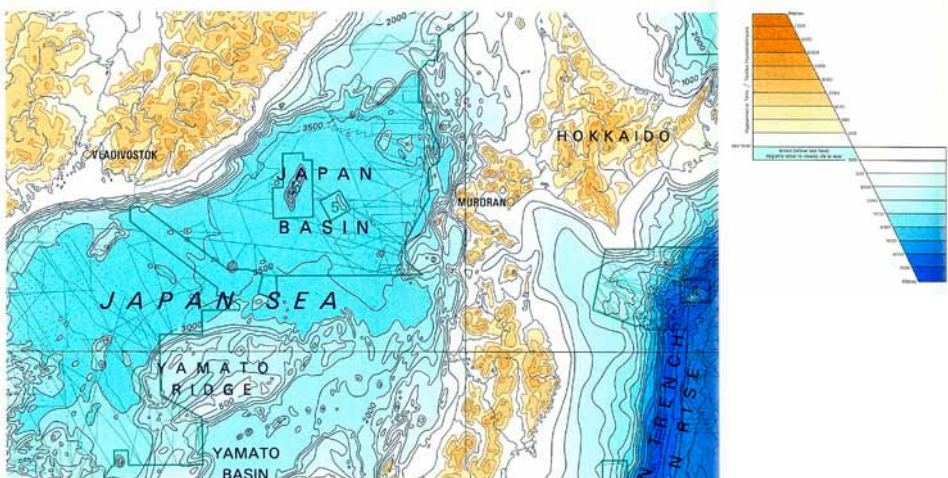
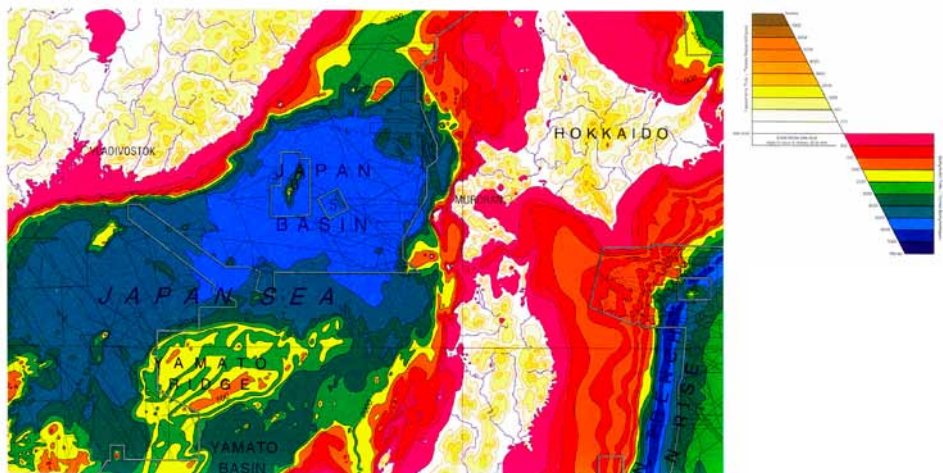


KUVA 20. Hannu Pajulan pelin prototyyppiä varten valitsemat värit.

teiden etsimisessä ei hahmotu tarpeeksi selkeästi. Voisimme yhtä hyvin aloittaa aarteiden etsinnän kirkkaan sinisestä kuin kirkkaan punaisesta ruudusta.

Toki voisi olettaa, että arkeologisten löydösten etsiminen merenpohjasta on vaikeampaa kuin vaikkapa suolta. Alkuperäiset värit eivät kuitenkaan synnyttäneet tämänkaltaisia viiheitä. Vaikka olemme tottuneet näkemään värejä järjestettynä tähän näkyvän valon spektrin saatenkaariasteikkoon esimerkiksi tieteellisissä kuvituksissa, mielemme eivät todellisuudessa järjestä värejä tällä tavoin (vrt. Arnkil 2008, 145). Keltainen ei tule mielessäme ennen oranssia, ainakaan neuvomatta. Yhtä kylläiset ja kirkkaat värisävyt ovat, ainakin toistettuna kaksiulotteiselle pinnalle saman kokoisina, yhtä arvokkaita. Vertailevaa, hierarkkista asteikkoa värien kesken ei synny (KUVA 21.).

PAJULAN RATKAISU on toki on ymmärrettävä. Hän todennäköisesti ajatteli, että syvyysvaikutelmaa tärkeämpää on se, että eri värialueet erottuvat selkeästi toisistaan varsinkin, kun pelissä on monia eri osia ja erikokoisia väripintoja. Pelin prototyyppissä olennaisinta oli tavoittaa selkeä pelattavuus ja Pajula piti toteuttaa ulkoasu prototyyppiä varten nopeasti. Totta pu-



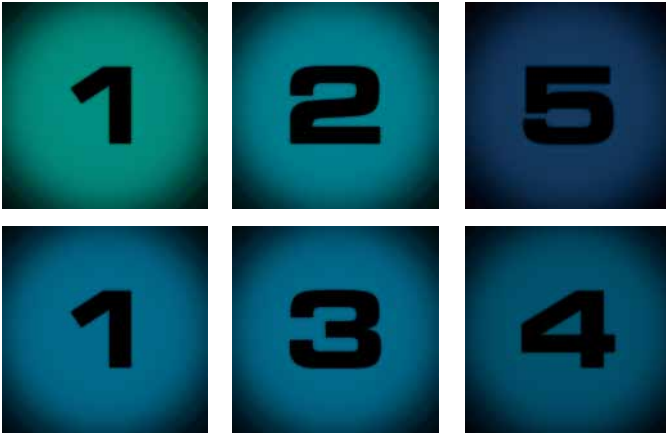
KUVA 21. Vaikka ylempässä kartassa erotamme selkeästi kartan eri korkeusalueet toisistaan, on vaikeaa silmäillen havaita, mikä alue on toista syvemmällä tai korkeammalla, ilman että joudumme jatkuvasti viittaamaan selitteeseen kartan syvyyksistä. Alemman kuvan sävyskala riittää mainiosti kuvaamaan eri syvyydet niin, että vaistomaisesti ymmärrämme ruskeiden sävyjen olevan korkeuseroja ja sinisten sävyjen merenpohjan syvyyksiä, ja ettemme sekoita eri sävyjä toisiinsa. Kuvat: Tuftte 1997, 76–77.

huen, siinä missä ensimmäiset luomani päävärit onnistuivat mielikuvien luomisessa ja näyttivät yhdessä harmonisilta, ne epäonnistuivat toimimaan tehokkaana tunnisteena pelin eri osien välillä. Pajulan alkuperäisen version värit toimivat tässä suhteessa selkeämmin kuin luomani väriasteikko.

Huomasin tämän pelatessani minun versiotani pelistä ensimmäistä kertaa opinnäytetyön ohjaajani **Christoffer Lekan** kanssa. Pelissä oli vaikeaa tunnistaa tiettyä syvyysaluetta pelkästään sen väristä. Esimerkiksi pelaajan hallussa olevan pienen pelilaatan taustaväriä (jonka tuli merkata syvyysaluetta laudalla) ja pelilaudan suurempia värialueita vertaamalla ei voinut olla varma siitä, minkä alueen väriin laatan taustaväri viittasi. Tämä oli ongelmallista koska, pelissä on merkitystä sillä, miltä alueelta pelaaja on aarteen löytänyt, ja lisäksi pelaajan pitäisi ryhmittää ja yhdistää pelin eri osia näiden päävärisävyjen avulla.

Löytäessään aarteen pelaaja saa muistutukseksi laatan, jossa näkyy, miltä alueelta hän on aarteen löytänyt. Myöhemmin pelissä hän yrittää myydä tämän aarteen parhaiten tarjoavalle ostajalle, joka suostuu ostamaan vain tietyiltä värialueilta (tietyistä meristä, tai syvyyksistä) löytyneitä aarteita. Nämä värialueet on merkattu ostajia edustaviin pienempiin laattoihin, jotka ovat näkyvissä pelilaudalla. Mikäli pelaajalle ei tule selväksi, miltä alueelta hänen aarteensa oli löytynyt, hän ei voi tietää, kenelle hän voisi tarjota aarretta myytäväksi.

Tämä ongelma ilmeni vasta peliä pelatessa, koska silloin pelin osien toimivuutta yhdessä pystyi kokeilemaan. Peliä pelatessa suunnittelemani osat saattoi myös vihdoinkin nähdä yhdessä, oikeassa suhteessa, ja näin ollen niitä pystyi kunnolla vertailemaan. Ryhdyin korjaamaan ongelmaa miettimällä viiden sinivihreän päävärin asteikkoa uudelleen. Näytin värias-



KUVA 22. Ensimmäisiä versioitani syvyysalueiden väreistä oli peliä pelatessa vaikeaa erottaa toisistaan.

teikkaa opiskelutoverilleni Arto Vaverkalle, ja hän huomautti, että voisin tehdä asteikon värisävyistä helpommin toisistaan erottuvia, yksinkertaisesti niiden valoisuusarvoa muuttamalla.

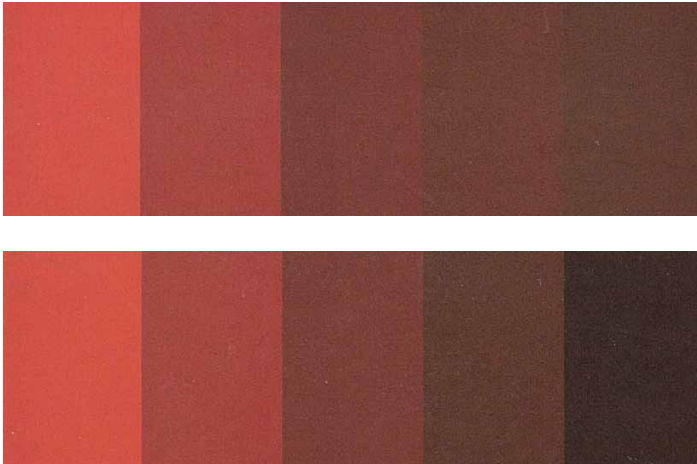
MINUA HIEMAN nolotti, etten ollut huomannut tätä aikaisemmin. Olin näköjään jo unohtanut väriopin kurssilla oppimani *Weberin-Fechnerin havaintopsykologisen lain*. Tämän teorian mukaan havainnon intensiteetti kasvaa logaritmisessa suhteessa ärsykkeen fysikaaliseen intensiteettiin (Arnkil 2004, 83). Jos esimerkiksi mustaa väripigmenttiä sekoitettaisiin vihreään tasaisissa määrissä, ei näillä sävyillä maalattu asteikko näyttäisi tummenevan tasaisesti. Ei, vaikka värit sekoitettaisiin absoluuttisen tasaisesti.

KUTEN ALBERS (1978, 70) toteaa:

Samanlaisia värikerroksia jatkuvasti lisättäessä tummeminen vähenee, kunnes väri saavuttaa kyllästymispisteen ja muuttuminen loppuu.

Jotta saataisiin oikea vaikutelma tasaisesti tummenevasta perättäisten värisävyjen asteikosta, täytyisi mustaa väriä lisätä aina kaksi kertaa edellistä askelta enemmän. Siis suhteessa 1, 2, 4, 8, ja niin edelleen (KUVA 23.).

Vaikka Weberin-Fechnerin laki oli hyvä muistaa pelin päävärien tarkkoja sävyjä määrittäessä, kuitenkin siihen ei kan-



KUVA 23. Weberin-Fechnerin laki havainnollistettuna mustan värin intensiteettiin suhteessa punaiseen. Varsinkin kaukaa katsottaessa tämä ilmiö tehostuu. Kuvat: Albers 1991.



Kuva 24. Pelin lopullisen version syvyysalueiden nimet ja värit.

nattanut hirttäytyä. Oli tärkeämpää tuottaa omiin alueisiinsa helposti yhdistettävät tunnussävyt, kuin vaikutelma oikeassa suhteessa tummenevasta syvyysasteikosta.

Huomasin, että oli ehkä liian suuri riski jättää syvyysalueiden tunnistettavuus vain näiden värisävyjen varaan. Muuten esimerkiksi värisokeiden voisi olla hankalaa pelata peliä. En kuitenkaan halunnut tinkiä harmonisesta kokonaisvaikutelmasta. Siksi päätin nimetä eri väriset syvyysalueet merenkäyntiin liitettävillä termeillä. Satamasta lähtiessä pelaaja kohtaa ensin *rantavedet*, joiden kautta hän etenee *matalikkoon*. Yhä pidemmälle satamasta mentäessä tulee vastaan *aava meri*, *syväanne* ja lopulta *ulappa*. Nämä merenkulkutermit helpottavat pelaajia tunnistamaan millä syvyysalueella he kulloinkin liikkuvat samalla autten heitä uppoutumaan pelin teemaan.

PELIN LOPULLINEN väritys on kompromissi selkeyden ja esteettisen harmonian välillä. Vaikka pelin värit eivät erottuisi selkeästi toisistaan kaikissa tilanteissa ja valaistusolosuhteissa, ne ovat riittävän selkeitä yhdessä muiden visuaalisten vihjeiden kanssa. Värien lisäksi pelaajat voivat tarkastella syvyysalueiden nimiä ja sijaintia laudalla, tulkitakseen pelin välittämää informaatiota.

3.5 PELIN LOGO

YHDISTÄVÄNÄ TUNNISTEENA pelin eri osien välillä toimii paitasi värit, myös pelille suunnittelemani logo. Pelissä on monia erikokoisia osia, ja kaikille niille ei voi luoda yhtenäisyyttä pelkillä väreillä. Logo auttaa hahmottamaan pelin kokonaisuutena, ja se vahvistaa peliin liitettäviä mielikuvia nykyisyyden ja menneisyyden kohtaamisesta. Logoa voisi myös käyttää tulevaisuudessa pelin markkinoinnissa monin eri tavoin.

Minulla oli alusta alkaen vahva alkumielikuva ankkurista pelin logona. Ankkurin symbolia on käytetty monissa logoissa kautta aikojen. Tein mielikuvaani vastaavista ankkurisymboleista pienen moodboardin (KUVA 25.). Muun muassa wc-istumia valmistavan *Gustavsbergin* logo oli suuri innoittaja, koska se on ollut minusta aina varsin toimiva logo: muodoiltaan sopusuhtainen, yksivärisenäkin tunnistettava monessa eri koossa ja ajaton.

Valmis logo pelille syntyi nopeasti. En tehnyt siitä monia versioita, ja olen jopa yllättynyt, miten hyvin se toimii nykyisessä muodossaan ja vastaa alkumielikuviani. Lähtöajatuksena oli yhdistää ankkuri ja tutka. Logon keskellä oleva poikki-viiva toimii sekä ankkurin tukkina että tutkan keskipisteenä, johon merenpohjassa makaava aarre on mahdollisesti kohdis-

tettu. Logossa yhdistyvät menneisyys ja nykyisyys. Kliseiset, ikoniset mielikuvat merenkäynnistä ja aarteiden etsinnästä, sulautuvat siinä nykyaikaiseen muotokieleen. Logosta voi nähdä pelin sijoittuvan aikaan, jolloin ennemminkin laivat olivat rautaa, kuin niillä seilaavat miehet. Logon pyöreä ja geometrinen muoto muistuttaa nykyaikaisista, esimerkiksi nettisovelluksissa käytettävistä pienistä ikoneista. Paksut, kontrastittomat viivat saavat sen toimimaan hyvin myös erikokoisina.



Kuva 27. Valmis logo toimii hyvin erikokoisena ja värisenä.

3.6 SOPIVAN KIRJAINTYYPIN LÖYTÄMINEN

HALUSIN MYÖS pelissä käytettävien kirjaintyyppien tukevan niitä mielikuvia, joita erittelin luvussa 3.2. Tavoitteena oli siis jälleen paljon käytettyjen symbolien ja nykyaikaisen tiedon yhdistäminen.

Aluksi rajasin valintani muutamaaan kirjaintyyppiin ja suunnittelin käyttäväni kahta erityylistä niistä pelissä. Ajattelin, että pelissä näkyvä teksti muistuttaisi 1970-luvulla merillä olevan tutkijan päiväkirja- ja lokimerkintöjä. Lähdin siis etsimään sopivia kirjaintyyppejä, jotka muistuttaisivat käsin tai vanhanaikaisella kirjoituskoneella kirjoitettua tekstiä. Ohjaajani **Christoffer Leka** kuitenkin huomautti, että olisi järkevämpää valita yksi sopiva kirjaintyyppi. Mitä enemmän ulkoasussa on hallittavia elementtejä, sitä suurempi on mahdollisuus etteivät ne sovi toisiinsa kanssa kaikissa tilanteissa. Yksi kirjaintyyppi varmasti riittäisi välittämään oikeita mielikuvia ja korostaisi sopivasti pelin ulkoasun muita piirteitä.

Käsin kirjoitetun näköiset kirjaintyypit ovat enemmän aikaan sidottuja ja persoonallisempia, kuin vaikkapa tavanomaiset päätteettömät fontit. Siksi ne myös vanhenevat nopeasti. Päätteetön *Eurostile* sen sijaan on omiaan synnyttämään mielikuvia nykyaikaisesta merenkulusta ja toisaalta parin viime

Syvyyksien Aarteet 12345 SYVYYKSIEN AARTEET

Eurostile LT

Syvyyksien Aarteet 12345 SYVYYKSIEN AARTEET

TUTKIJA, SUKELTAJA tutkija, sukeltaja

Typewriter - a602

Syvyyksien Aarteet 12345 *SYVYYKSIEN AARTEET*

TUTKIJA, SUKELTAJA tutkija, sukeltaja

Tintin

KUVA 28. Aluksi suunnittelin käyttäväni pelin ulkoasussa useaa kirjaintyyppiä

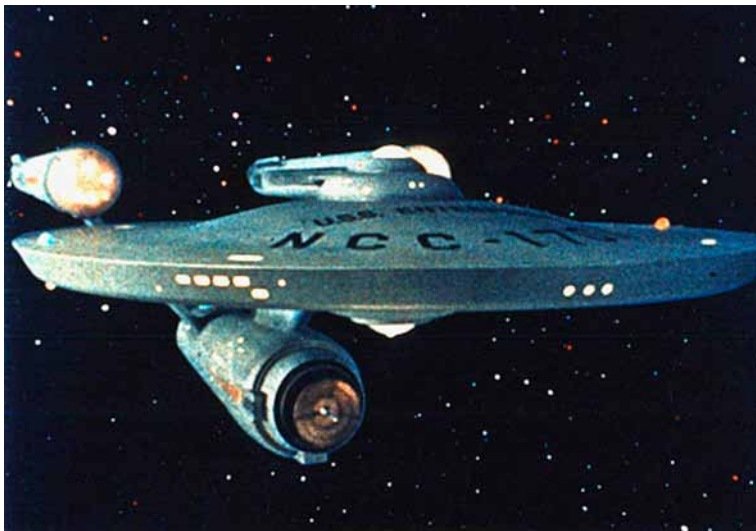
vuosikymmenen takaisesta maailmasta. Itse asiassa, italialainen Aldo Novarese suunnitteli Eurostilen vuonna 1962, *Microgramma*-nimisen kirjaintyyppin pohjalle¹⁷.

Tästä lähtien sitä on käytetty monissa yritysilmeeissä ja logoissa sekä tieteiselokuvissa. Voimme olettaa, että kirjaintyyppin paksut maskuliiniset viivat ja tiukat, neliskulmaiset kulmat ovat syy sen suosioon miehistä teknologista edistystä ja avaruuden tutkimusmatkailua kuvaavissa tarinoissa. Eurostilen pohjana ollutta Microgrammaa on käytetty paljon muun muassa *Star Trek* -tieteissarjassa (KUVA 29.) sekä vuonna 1968 ilmestyneessä elokuvassa *Avaruusseikkailu 2001*¹⁸.

Varsinkin Eurostilen versaali- eli suuraakkos-muodon, voi

17 <http://en.wikipedia.org/wiki/Eurostile>

18 http://en.wikipedia.org/wiki/Microgramma_%28typeface%29



KUVA 29. Eurostilen pohjana olleen Microgramma-kirjaintyyppin versaalialia avaruusaluksessa Star Trek -tieteissarjassa.

hyvin kuvitella sopivan merten tutkimusaluksen kylkeen. Kirjaintyyppin maskuliininen muoto ja olemus sopivat myös hyvin yhteen suunnittelemani logon kanssa, ja näin ne yhdessä vahvistavat logon luomia mielikuvia.

Käytin pelissä lopulta vain kahta kirjaintyyppin leikkausta. Otsikoissa käytin paksua *Eurostile LT Bold Extended 2:a*. Pidemmissä teksteissä, kuten kortteihin merkityissä sääntökuvauksissa käytin ohutta *Eurostile LT Std Extended 2:a*.

Mielestäni nämä fonttivalinnat yhdessä rakeisten, parin vuosikymmenen takaisten valokuvien kanssa onnistuvat hyvin luomaan niitä mielikuvia, joita pelin ulkoasun halusinkin synnyttävän (ks. luku 3.2).

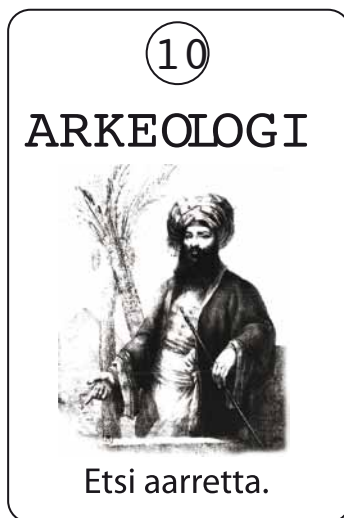
3.7 PELIN KORTIT

KORTIT OVAT pelin ehkä tärkein osa. Niiden avulla pelaajat toimivat ja saavat aikaan asioita. Esimerkiksi kortin *matkusta* pelaaminen antaa pelaajalle vuorollaan mahdollisuuden liikkua pelilaudalla.

Kaikista pelin osista korteissa oli helpointa käyttää monimutkaista kuvitusta, kuten valokuvia. Muissa osissa olennaisempaa oli tunnistaa nopeasti symboleista ja merkeistä, kuten väreistä, mihin toimintaan ne liittyivät.

Hannu Pajulan pelin prototyyppiin toteuttamissa korteissa oli yksinkertainen symboli, jonka avulla oli helppo tunnistaa nopeasti, mikä korteista oli kyseessä. Lisäksi peliprototyypin korteissa oli pelattavan toiminnon nimi hyvin näkyvänä tekstinä kortin yläreunassa. Uskoin, että tämä teksti riittäisi korttien tunnisteksi, ja muu kuvitus voisi olla niissä pääroolissa, luomassa mielikuvia. Kortteja pidetään pelissä paljon kädessä, lähellä pelaajaa, ja niitä järjestetään samalla miettien strategiaa: missä järjestyksessä toiminnot olisi parasta pelata.

Tämän takia toimintojen nopea tunnistaminen toisistaan ei ole niin ensiarvoisen tärkeää, ja toimintakortit ovat paras paikka, jossa monimutkainen, mielikuvitusta ruokkiva kuvitus voisi pelissä olla.



KUVA 30. Pelin prototyyppin kortteja.

Ensimmäiset versioni korteista olivat yksityiskohtiltaan rikkaita, ja käytin niissä yhden valokuvan lisäksi muutakin kuvitusta (kuva 31). Lisäksi käytin niissä useita kirjaintyyppejä (ks. edellinen luku). Uskoakseni näissä ensimmäisissä versioissa näkyi kokemukseni lautapeliä pelaajana ja mielikuva niistä, millainen estetiikka viehättää pelaajia. Etenkin viime vuosina suureen suosioon tulleissa lautapeleissä on runsaasti visuaalisia yksityiskohtia ja rikas kuvamaailma. Kuten luvussa 2. tulkitsin, nämä pelit ovat suunnattu miespuolisille nörteille, joksi tosin itsekkin tunnustaudun. Nyt jälkikäteen voin todeta langenneeni aluksi suunnittelemaan jotain tälle kohderyhmälle, vaikka halusin tätä alun alkaen välttää.



KUVA 31. Ensimmäiset versiot kortteista olivat värikkäämpiä ja yksityiskohdiltaan rikkaampia kuin lopulliset versiot.

Yhden kirjaintyyppin valinnan myötä myös korttien ulkoasu selkiintyi. Päätin vähentää yksityiskohtia ja antaa yhdelle kuvalle suuremman roolin korttien kuvituksessa. Kuva voisi joko tukea kortissa lukevaa toimintoa tai olla sen kanssa riskitiriidassa, jolloin se voisi synnyttää ajatuksia nykyaikaisesta aarteensinnästä. Osa kuvista voisi olla myös humoristisia yhdessä kortin nimen kanssa.

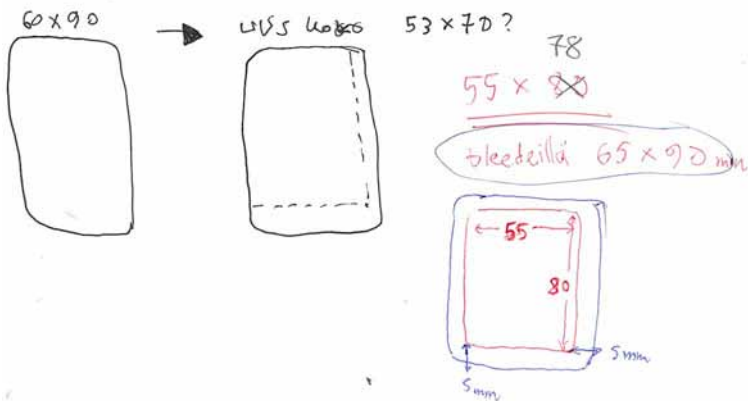
OIKEIDEN VALOKUVIEN käytössä ongelmaksi muodostui sopivien kuvien löytäminen. Huomasin, että juuri tietynlaisen valokuvan löytäminen kuvituskuvaksi on todella aikaa vievää ja hankalaa puuhaa. Monesti jouduin muuttamaan alustavia



KUVA 32. Lopullinen kortti oikeassa koossaan. Oikealla siinä käytetty kuva alkuperäisessä muodossaan Jacques Costeauta käsittelevän kirjan kannessa.

ideoitani ja tyytymään kompromisseihin. Myös kuvien käyttöoikeudet mietityttivät. Löysin suunnittelemani ulkoasun tyyliin sopivia kuvia, esimerkiksi Jacques Cousteauta käsittelevistä tietokirjoista, mutta en juuri lainkaan kuvituskuvia tarjoavista palveluista. Onneksi opettajamme Eero Aulio neuvoi, että opinnäytetyöni loppuun saattamisen kannalta tämä ei ollut ongelma. Varsinaiseksi ongelmaksi se muodostuisi vasta, jos haluaisimme julkaista pelin. Koska tämä ei ollut vielä ajankohtaista, päätin olla välittämättä kuvien käyttöoikeuksista sen enempää.

Kun olin löytänyt sopivat kuvat kortteihin, rupesin hiomaan niiden fyysistä, itse pelissä käytettävää kokoa. Pelilautaa suunniteltaessa päädyin siihen, että pelaajien kannalta selkeintä olisi, jos pelissä olisi kaksi lautaa: pelaajakohtainen, jokaisen pelaajan edessä oleva lauta ja itse pelilauta. Koska molemmille laudoille täytyi mahtua sekä kortteja että lukuisia laattoja (mitoiltaan 3×3 cm), Pajulan alkuperäinen korttien koko (6×9 cm) osoittautui aivan liian suureksi. Pienensin korttien kokoa aluksi hieman ($5,5 \times 8$ cm), tämäkään ei kuitenkaan vielä riittänyt, sillä halusin mahdollistaa enemmän kortteja pelaajakohtaiselle laudalle, johon toimintakortteja pelin edessä sijoitettaisiin. Seuraava koko ($5 \times 7,2$ cm) osoittautui hyväksi kompromissiksi: valokuvat ja pelaamiseen tarvittavat tiedot näkyivät kortteista ja kortit mahtuivat hyvin käteen ja pelipöydälle.



KUVA 33. Korttien formaatin kehittymistä luonnoskirjastani.

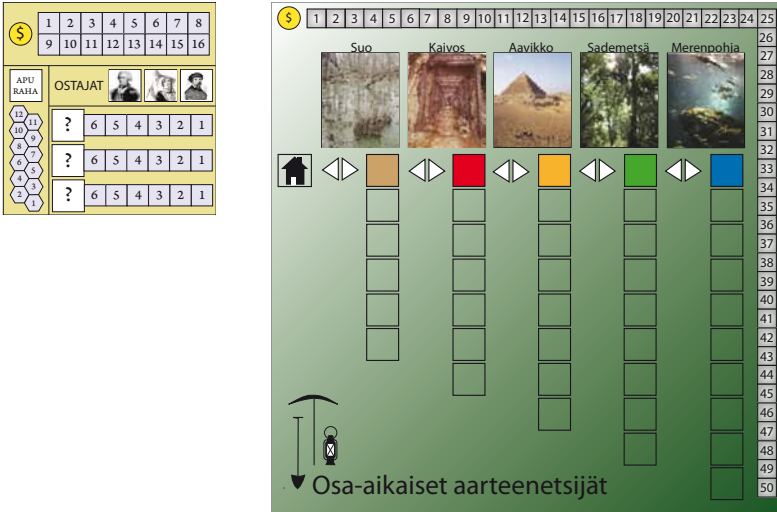
3.8 PELILAUDAT

SYVYYSKSIEN AARTEET oli alun perin suunniteltu Suomen Lautapeliseuran kilpailuun, jonka säännöissä oli tarkat ohjeet siitä mihin kokoon pelin osat tuli sovittaa (ks. luku 3.1). Tämän takia alkuperäisessä pelin suunnitelmassa oli kaksi pelilautaa: ns. *päälauta*, joka osoitti pelaajien liikkumisen ja toimimisen eri syvyysalueilla sekä *pistelauta*, johon pelaajien tuli merkitä etenemisensä apurahan hakuprosessissa ja tutkimuksissaan. Molemmat pelilaudat olivat melko suurikokoisia, ja tuntui, etteivät niiden muoto ja koko sopineet Hannu Pajulan suunnittelemaan peliin. Kilpailun tuomaristo teki saman havainnon:

[Peli] on selkeästi sullottu -- väkisin tämän kisan raamiin. Heikommalta peliltä tämän hyväksyisi, mutta tämä peli on niin lupaava, että olisi vastuutonta rohkaista ketään pakottamaan tällaista nimikettä sellaiseen keskikokoiseen laatikkoon --.¹⁸

Lähdin uudistamaan pelilautaa tavoitteenani tehdä siitä sen kokoinen, että pelilaudan toiminnot mahtuvat siihen ja ettei se olisi tarpeettoman iso. Aivan aluksi tutkin mitä muita muotoja pelilaudassa voisi käyttää (KUVA 35).

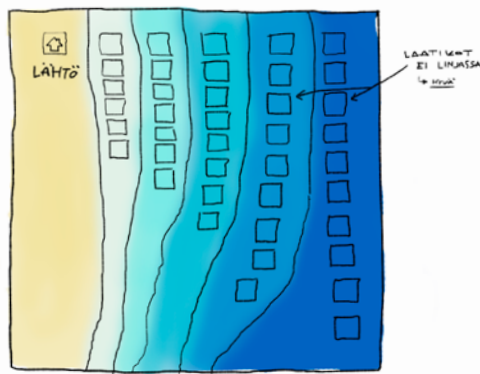
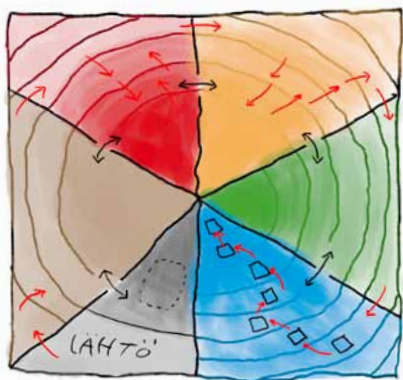
18. <http://www.lautapeliseura.fi/foorumi/viewtopic.php?f=2&t=5825&sid=1c6f8a26f73e64cd55779aa47c63432b&start=30>



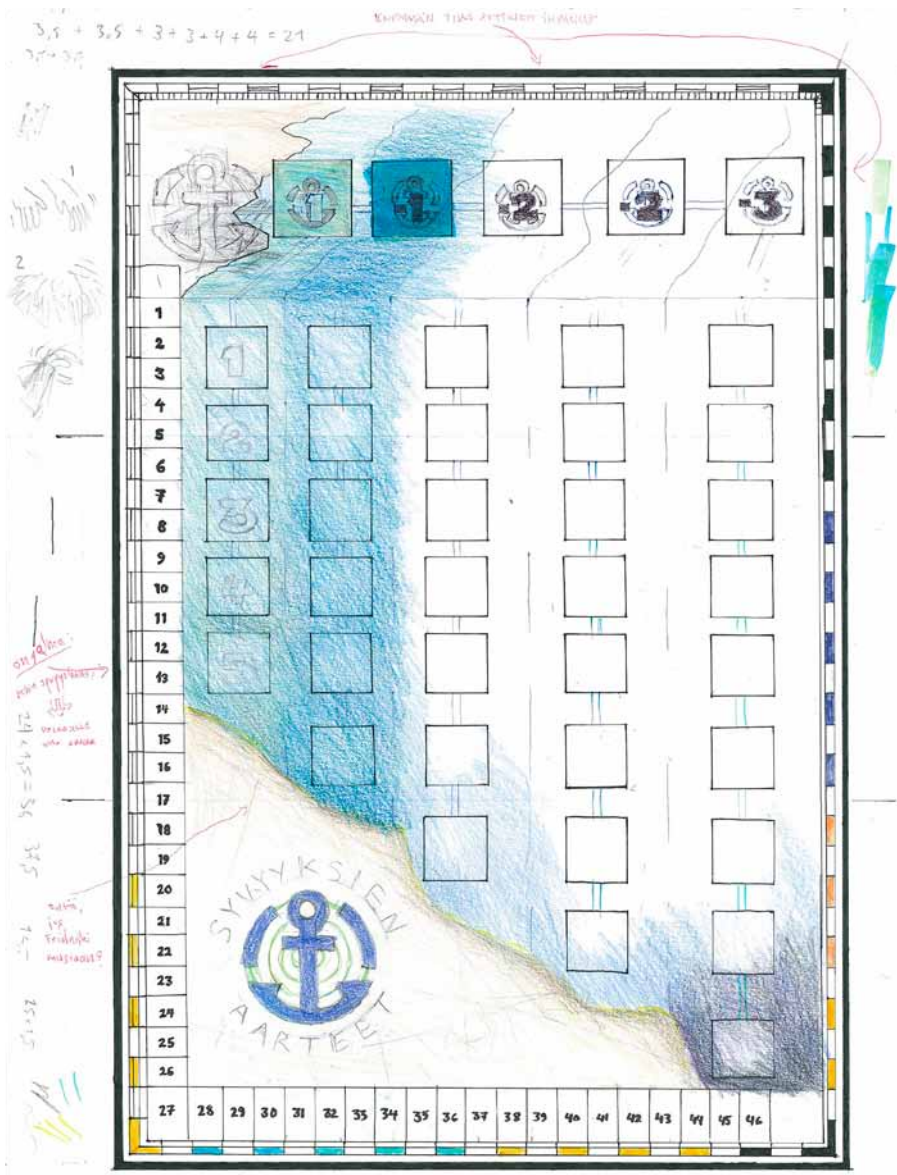
KUVA 34. Pelin prototyypin versiot päälaudasta ja pienemmästä pistelaudasta.

POHDIN ESIMERKIKSI, voisiko aarteiden paikat laittaa ympyrän muotoon kehälle niin, että syvemmällä olevat aarteet olisivat lähempänä pelilaudan keskustaa ja enemmän pinnalla olevat olisivat ylempänä kehällä. Nopeasti kuitenkin huomasin, että tällainen kehämuoto olisi luultavasti sekava pelin toiminnan ymmärtämisen kannalta. Pelaajat voivat liikkua pelilaudalla vain kahteen suuntaan: alkupisteestä syvemmille merialueille ja takaisin. Liikuttuaan syvimmälle merialueelle pelaajien täytyy peruuttaa päästäkseen takaisin alkuun. Pelaajan voisi olla hankalaa hahmottaa laudalla, ettei kehän toisesta päästä voikaan jatkaa kehää pitkin takaisin sen alkupisteeseen.

Hylkäsin nopeasti nämä kokeilut ja huomasin, että pysty-
 asennossa oleva suorakulmion muoto palvelee parhaiten pe-
 lilaudalle asettamiani tavoitteita. Laudan pystysivu olisi noin
 puolitoista kertaa lyhyempää sivua pidempi (KUVA 36.). Tämä
 muoto kertoisi aarteita etsittävän meren syvyydestä. Ylhäällä
 vasemmalla olisi alkuruutu eli satama, josta pelaajat lähtisivät
 laivoillaan tutkimusretkilleen. Vasemmalta oikealle liikuttaes-
 sa pelaajat tulisivat aina syvemmille vesialueille, jotka tunnisti
 värisävyn muuttumisesta. Viidennellä syvyyssalueella, oikeal-
 la laudan toisessa päässä olisivat kaikkein rikkaimmat mutta
 myös syvimmät ja haasteellisimmat tutkimusvedet.



KUVA 35. Kokeilin luonnosten kautta eri rakenteita pelilaudalle.



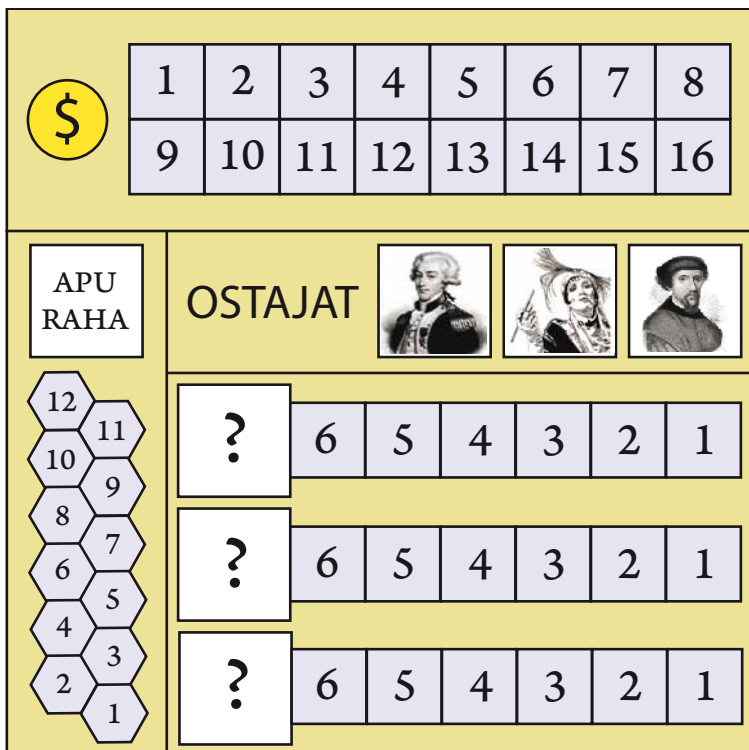
KUVA 36. Käsin tekemäni isompi luonnos pelin päälautaa varten.

3.8.1 Pistelauta yhdistyy pelilautaan

TÄSSÄ VAIHEESSA yritin vielä tehdä omaa versiotani pistelaudasta, jota käytettäisiin apuna eri toimintojen etenemisen seuraamisessa. Kokeilin erilaisia tapoja sommitella laudan osat uudella tavalla, mutta mikään niistä ei lopulta tuntunut kovin toimivalta. Testipelatessani peliä ystäväieni kanssa totesin myös, että pelaajien käytettävissä olevista apurahoista oli todella hankala pitää kirjaa pistelaudan avulla.

Pistelaudalla oli alkuperäisessä muodossaan (KUVA 37.) liikaa tehtäviä, jotka sekoittuivat toisiinsa. Lisäksi jokainen pelaaja tarvitsi kaikkiin toimintoihin eri värisiä pelinappuloita, joita oli mielestäni jo muutenkin liikaa; yhteensä seitsemän pelaajaa kohti. Lisäksi huomasin, että osa pelaajista ei ensimmäisessä testipelissä heti ymmärtänyt apurahojen ja voittopisteinä laskettavien rahojen eroa: molempia pystyi käyttämään miehistön palkkaamiseen, mutta aarteiden myymisestä saadut rahat olivat arvokkaampia, sillä niitä eniten kerännyt pelaaja voittaisi pelin.

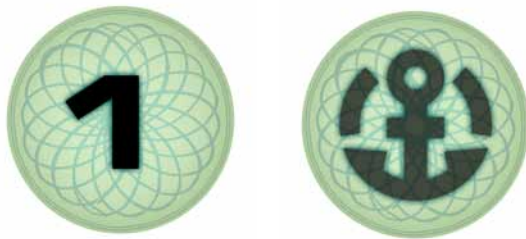
Tämän takia päätin luopua pistelaudan apurahakentästä, joka näytti kunkin pelaajan apurahan määrän. Apurahat jaettaisiinkin pyöreinä kolikkomaisina osina. Niiden muoto muistuttaisi pelaajia siitä, että toisin kuin aarteiden myynnis-



KUVA 37. Apurahakenttä on ylinnä pelin alkuperäisessä pistelaudassa (§: 1-16).

tä saatavat rahat, apurahat oli tehty käytettäväksi. Apurahakolikot oli myös helpompi erottaa pelin voittoon tarvittavista myyntirahoista, mistä pelaajat pitivät kirjaa päälaudan avulla. (KUVA 38.)

Poistettuani apurahakentän pistelaudasta, päätin ettei koko apulautaa tarvittaisi. Huomasin, että se vei yllättävän paljon



KUVA 38. Valmiin apurahakolikon etu- ja takapuoli.

tilaa pöydältä. Päälaudalla oli tyhjää tilaa sen verran, että olisi yksinkertaisinta mahdollista loputkin pöydällä pelattavat toiminnot yhteen pelilautaan.

Säilytin pelin päälaudan rakenteen muutamaa muutosta lukuun ottamatta lähes samanlaisena pelilaudan viimeiseen versioon asti. Korostaakseni aarteiden metsästämistä yhä syvemmältä merestä, kasvatin välimatkoja aarrelaattapaikkojen välillä alkuruudusta oikealle ja alaspäin mentäessä. Tämän ajatuksen kuitenkin hylkäsin laudan lopullisessa versiossa, sillä pelattuani peliä totesin, etteivät pelaajat oikeastaan huomanneet tätä laattapaikkojen etäisyyksien hienovaraista kasvamista.

MONISSA PELEISSÄ pelin tapahtumat on sijoitettu kartalle. Arvelen, että tämä oikeasta elämästä tuttu esitystapa on tehnyt monen pelin maailmasta uskottavamman ja helpottanut eläytymistä niihin. Tästä tyyppillisimpänä esimerkkinä on lautapeliklassikko Afrikan tähti. Minäkin halusin pelilaudan muistuttavan pelaajia kartasta. Kartoista tutut elementit ja niistä tunnistettava esitystapa muistuttaisivat pelaajia muista, tu-



KUVA 39. Afrikan tähden pelilaudan kuvakerronnalla on yhtäläisyyksiä vanhoihin karttoihin.

tummista peleistä ja tekisivät pelistä helpommin lähestyttävemmän. Samalla ne loisivat pelaajille mielikuvia tutkimusmatkailusta ja seikkailusta.

Halusin kuitenkin välttää niitä konventioita, joita symbolisten karttojen esittämisellä on populaarikulttuurissa. Nämä konventiot tuntuvat enemmän tottumuksen kuin ajattelun aikaansaannoksilta, ja ovat usein myös anakronistisia. Esim. Afrikan tähden piirretyssä kartassa on yhtäläisyyksiä keskiajalla laadittuihin karttoihin (KUVA 39.). Niihin vuoret tai esim. kaukunkien maamerkit oli merkitty suhteettoman isolla siksi, että ne toimivat symboleina tunnistettaville paikoille, joiden avulla matkajaat suunnistavat (vrt. Lunde 2009, 164). Niiden tunnistavuus oli sijainnin määrittämisen kannalta noissa kartoissa ymmärrettävästi tärkeämpää kuin esimerkiksi rantaviivan tarkat muodot, sillä noita muotoja ei tuohon aikaan olisi kuitenkaan pystytty mittaamaan objektiivisesti.

Afrikan tähdessä nämä pienet kuvitukset lienevätkin vain



KUVA 40. Lautapelien ulkoasuja suunnitellut Mike Doyle pohtii pelikuvituksen abstraktion ja esittävyiden suhdetta pelien teemaan *Art Play*-blogissaan. Kuviossa (yllä) vasemmalla ovat yksityiskohdiltaan rikkaat ja enemmän esittävät pelikuvitukset ja oikealla enemmän abstrahoidut. Doylen mielestä enemmän esittävässä kuvituksissa pelaajien eläytyminen teemaan vahvistuu.

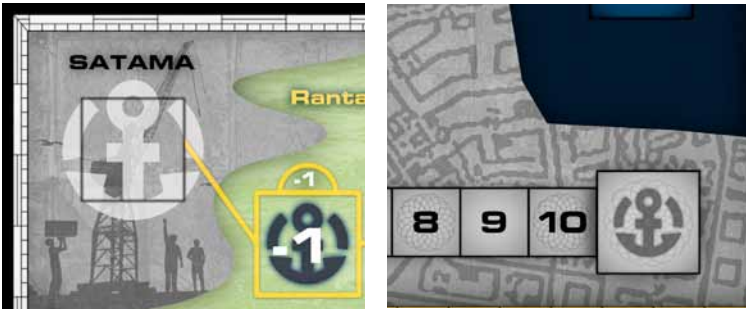
ruokkivan pelaajien mielikuvitusta, mutta minusta on kiinnostavaa miettiä, kuinka tällaisia konventioita välttämällä voisi raikastaa pelaajien mielikuvia lautapeleistä. Pelilauta on vain abstraktio pelissä tapahtuvista asioista, ja toivon laudalle suunnittelemani ulkoasun nostavan tämän ajatuksen esiin. Toimintakorteissa olevat valokuvat ovat ensisijainen eläytymisen kanava peliin, pelilaudan tulisi vain tukea tätä. Pelilaudan tärkein tehtävä, pelin toiminnan ja kulun selkeä kuvaus, ei saisi kärsiä kuvituksen takia.

Halusin pelilaudan näyttävän aluksi kartalta, mutta lähempää tarkasteltuna paljastuvan vain abstraktioksi tästä. Tämän vaikutuksen aikaansaamiseksi käytin päälaudassa kartoista tuttuja elementtejä ja visuaalisia merkkejä. Yksi tällainen on pelilaudan reunaa kiertävä marginaali, joka muistuttaa nyky-

aikaisen merikartan pituus- ja leveyspiiri-asteikkoja. Toinen on satama-alueen pohjalla heikosti näkyvä kaupunkikartta.

Pelilauta on jaettu satama-alueeseen, siis maihin, ja mereen, joka on jaettu sinisen ja vihreän sävyisiin eri syvyysalueisiin. Harmaan värinen satama-alue kuvastaa kaupunkia, ja sen päällä tapahtuu kaikki pelaajien maissa tehtävä toiminta, kuten apurahojen hakeminen, miehistön värvääminen jne. Ollessaan satamassa ja tämän harmaan alueen päällä pelaajien on helpointa tehdä näitä toimintoja. Tämän muistamista tukee toimintakorttien värit: niissä toiminnoissa, jotka on helpointa tehdä maissa (joihin ei vaikuta ns. etäisyysakko satamasta), on harmaasävyiset kuvat.

Vaikka halusin pelilaudan kuvituksen säilyvän yksinkertaisena selkeine väripintoineen, lopullinen ulkoasu vaati vielä hiiven kuvitusten rikastamista. Pienen kohinan ja tekstuurin lisääminen väripintoihin antoi pelilaudalle viimeisen silauksen ja teki siitä houkuttelevamman. (vrt. Doyle 2007¹⁹)



KUVA 41-42. Yksityiskohtia pelilaudan lopullisesta ulkoasusta. Vastakkaisella sivulla valmis pelilauta suhteessa 1:3.

19 vrt. <http://mdoyle.blogspot.com/2007/02/thematic-approaches-in-euro-design.html>

SATAMA



Rantavedet

Matalikko

Aava meri

Syvänne

Ulappa



\$

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

1

1

1

1

1

2

2

2

2

2

3

3

3

3

3

4

4

4

4

4

5

5

5

5

5

6

6

6

6

7

7

7

8

8

9

OSTAJAT



6 5 4 3 2 1



6 5 4 3 2 1



6 5 4 3 2 1

TUTKIMUKSET

APURAHJA

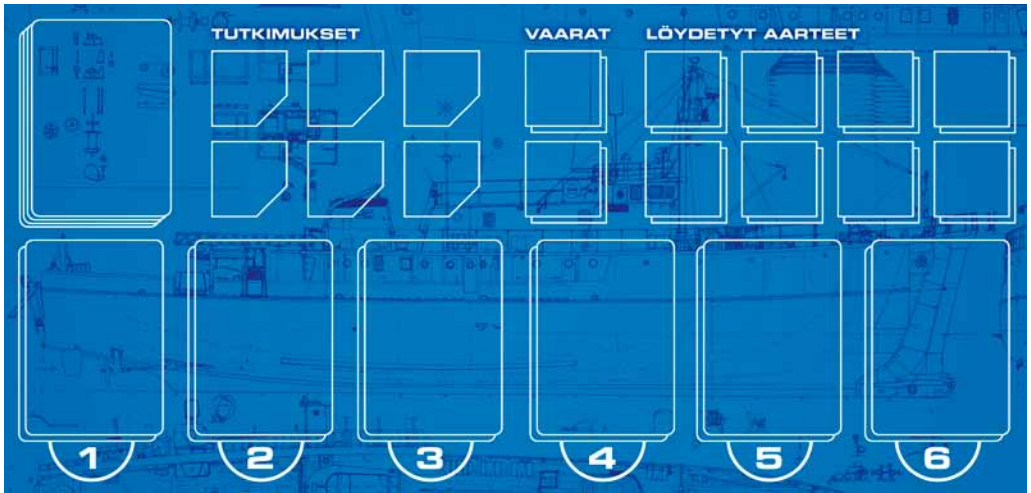
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52

3.8.2 Pelaajakohtainen lauta

PELATESSANI PELIÄ sekä ystäväieni että opinnäytetyön ohjaajani kanssa muiden pelaajien oli aluksi vaikea ymmärtää toimintakorttien käyttöä pelissä. Yllätyin tästä aluksi, sillä pelaessani peliä ensimmäisen kerran Pajulan kanssa tämä oli yksi helpoimmista ja mielestäni toimivimmista piirteistä pelissä. Muiden pelaajien reaktiot todistivat kuitenkin siitä, että olisi syytä selkeyttää toimintakorttien käyttöä pelaajille.

Suunnittelin pelaajakohtaisen apulaudan apuvälineeksi tähän. Se ei ole välttämätön pelin pelaamisen kannalta mutta helpottaa sääntöjen sisäistämistä ja pelin kokonaisuuden hahmottamista, varsinkin aloitteleville pelaajille. Tätä lautaa olisi pelissä yksi jokaista pelaajaa kohti. Sen päälle laitetaan pelattavat toimintakortit ja löydetyt aarteet sekä muut pelaajan hallussa olevat laatat. Laudan taustakuvituksena on Jacques Cousteaun laivan *Calypson* siluetti ja pohjapiirros. Tällä korostetaan laudan tapahtumien liittyvän pelaajien toimimiseen merellä, ja viitataan myös pelin taustatarinaan.



KUVA 43-44. Yksityiskohta pelaajakohtaisesta laudasta oikeassa koossaan. Yllä lauta kokonaisuudessaan.

3.9 PELIN LAATAT JA MUUT OSAT

JO AIEMMIN mainitussa pelikilpailussa, johon Hannu Pajula alun perin pelin suunnitteli, laattojen kooksi oli määrätty 3×3 cm. Koin tämän hyväksi, enkä nähnyt syytä muuttaa tätä formaattia. Laattoja oli paljon ja pienempinä niitä olisi ollut hankala käyttää. Laattojen suunnittelussa haasteellisinta oli niiden suuri määrä ja tunnistettavuus. Eri tarkoitukseen tulevien laattojen piti erottua toisistaan. Ne piti myös tunnistaa kaukaa, ja niissä olevan tiedon oli hyvä välittyä pelaajille nopeasti, jotta peli etenisi jouhevasti. Koska laatat olivat melko pienikokoisia, ei niihin voinut myöskään ajatella niin rikasta ja kertovaa kuvitusta kuin kortteihin. Monien korttien toiminta viittasi kuitenkin suoraan laattoihin, ja joidenkin korttien tarina kappasi kuvallista jatkoa. Tämän takia osassa laatoista olen käyttänyt monimutkaisempaa kuvitusta, kuten valokuvia, ja osassa yksinkertaisempia symboleita, tai numeroita.

Pelissä on neljänlaisia laattoja:

- 1) *tutkimuslaattoja*, jotka merkkäävät pelaajien tutkimuksen kautta saamia etuja
- 2) *apurahalaattoja*, jotka osoittavat, kuinka paljon apurahaa pelaajat voisivat saada
- 3) *ostajalaattoja*, jotka kertovat kuinka paljon pelaajat voisi-

vat saada rahaa (= voittopisteitä) myymällä löytämiään aarteita (ja näin päästä lähemmäksi voittoa).

- 4) *aarrelaattoja*, jotka näyttävät, odottaako kyseisestä merenkohdasta etsivää pelaajaa rahanarvoinen löytö vai ongelmia vaaran muodossa.

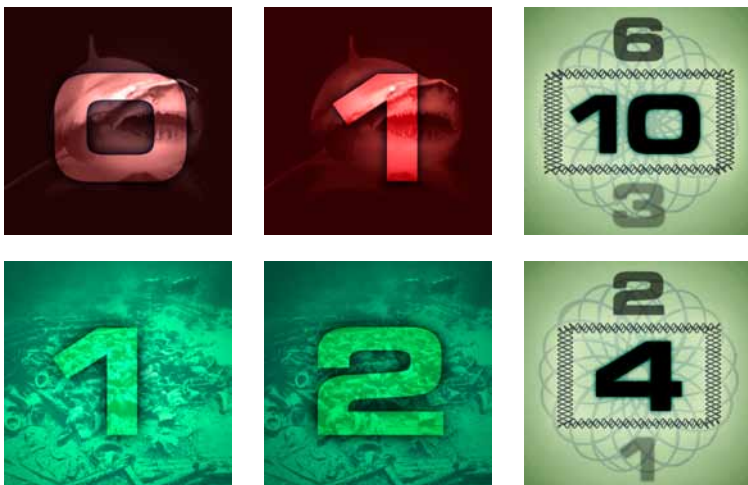
Kaikissa laatoissa on kaksi puolta. Pelin kannalta oleellinen tieto on toisella puolella, joka on aluksi alaspäin pelilautaa tai pöytää vasten. Toisella puolella on merkityksettömämpi taustakuvitus.

SAIN HELPOSTI luotua ulkoasusuunnitelmani mukaiset aarrelaatat. Minulla oli alusta alkaen selvä idea niihin: halusin jatkaa korttien tarinaa kuvallisesti vahvistaakseni eläytymistä peliin. Suunnitelmani mukaiseen aarrelaattojen ulkoasuun ei tarvinnut tehdä paljon muutoksia prosessin edetessä. Laattojen värejä piti vain hieman muuttaa ja kirkastaa tulostamisen jälkeen, sillä ruudulla sävyt näyttivät aivan erilaisilta, eikä tuloista tarpeeksi hyvin erottanut sävyjen vaihteluita.

Myös apurahalaatat syntyivät lähes tulkoon yhdellä kertaa, eikä niihin ei tarvinnut tehdä juurikaan muutoksia suunnitteluprosessin edetessä.

Tutkimuslaatoissa oli taas eniten päänvaivaa. Tutkimuslaatat ovat pelissä tutkimustyön hedelminä saatavia etuja. Jotkut niistä ovat kertakäyttöisiä, toisten tuomia etuja voi pelissä käyttää rajattomasti. Erilaisia tutkimuslaattoja oli enemmän kuin muita laattoja, ja niihin piti sisällyttää enemmän tietoa kuin muihin laattatyyppeihin.

Pelaajat saavat tutkimuslaattoja pelissä haltuunsa panostamalla tutkimukseen. Toiminnan tehosta riippuu, kuinka paljon pelaajat liikkuvat tavoiteltavaa tutkimusetua kohti pe-



KUVA 45. Vasemmalla vaara- ja aarrelaatat. Oikealla kaksi apurahalaattaa.

lilaudalla. Se, kuinka pitkälle pelilaudan tutkimuspolulla on liikuttava, on merkitty jokaiseen tutkimuslaattaan erikseen. Hannu Pajulan suunnittelemissa laatoissa tämä oli merkitty useilla laatan ulkoreunaa kiertävillä pisteellä (KUVA 46.). Ajatus lienee ollut, että tarvittavan pisteluvun voisi lukea nopeasti, kuten nopista. Pisteet eivät myös sekoitu laatoissa oleviin numeroihin.

Mielestäni tämä oli kuitenkin sekava ja varsin vaikealuokainen tapa ilmaista kyseinen asia. Omassa versiossani tutkimusedun saavuttamiseen tarvittava pistemäärä on merkitty selkeästi numerolla jokaisen tutkimuslaatan vasempaan yläkulmaan.

TOINEN ISO ongelma liittyi numeromerkkien tunnistettavuuteen niissä tutkimuslaatoissa, jotka tuovat etua aarteen löytämiseen tietyltä syvyysalueelta. Olin suunnitellut, että valkoisilla numeroilla tarkoitettiin korteilla toteutettavan toiminnon voimaa, tai tehoa. Laatoissa luki valkoisella tekstillä ”+” ja numero, esimerkiksi ”+2”. Tämän piti tarkoittaa, että pelaaja, jolla on tällainen tutkimuslaatta, saisi +2 aarteen nostamisen tehokkuuteensa tietyllä syvyysalueella, ja näin aarteen löytäminen sillä syvyysalueella helpottui. Mutta laattoja tehdessä en muistanut, että aarteen paikalta saattoi samalla tavalla löytyä myös ”vaara”, Afrikan tähden rosvoa vastaava epätoivottava kohtaaminen. Miten tutkimuslaatan pelissä hankkineen pelaajan tulisi siis ymmärtää tilanne, jossa hän nostaa yhdeltä tietyltä syvyysalueelta aarteen, koska ajattelee sen tulevan helpommin hänelle, mutta saakin vaaran käteensä, koska hän on tehokkaampi tekemään löytöjä tältä alueelta? Tämä tuntuisi vähintäänkin epäkannustavalta.

Pajulan laatimissa säännöissä selitettiin kyllä, että oikeastaan luvut näissä laatoissa olivat muuntimia. Siis lukuja, jotka pelaaja saattoi aarretta nostaessaan lisätä tehoonsa tai vähentää siitä. Toisin sanoen pelaaja voisi lisätä tehoa ja todennäköisyyttä löytämiseen, mikäli luvassa oli aarre, tai vähentää sitä, mikäli hän olisi joutumassa vaaraan. Näin kyseinen tutkimusetu kuvasti kokemusta ja tietoa tietyntyyppisellä syvyys- tai merialueella toimimisesta. Näitä kuvastavissa alkuperäisissä tutkimuslaatoissa oli siksi vain numero (esim. ”2”), eikä sen edessä ”+”-liitettä.

Peliä pari kertaa testimielessä pelattuani ja sääntöjä tarkemmin luettuani ymmärsin tämän. Silti, alkuperäinen tapa merkitä saatavaa etua jäi näissä laatoissa mielestäni liian epäselväksi. Siksi päätin käyttää lopullisessa versioissa täysvalkoisen



KUVA 46. Syvyyседun tuoman tutkimuslaatan kehitystä. Vasemmalta punaisella pohjalla Hannu Pajulan prototyypissä käytetty versio, itse suunnittelemani ensimmäinen versio ja viimeisenä oikealla lopullinen versio samasta tutkimuslaatasta.

numeromerkin sijaan samaa merkkiä valkoisella ääriiviivalla. Lisäksi lisäsin numeron eteen \pm -merkin. Tämä auttaisi pelaajia muistamaan, että kokemuksen tuoma tutkimusetu toimii merellä sekä yritettäessä löytää aarteita, että välttää vaaroja.

Ostaja- ja apurahalaatat syntyivät varsin nopeasti, eikä niiden toteuttamisessa ollut varsinaisia haasteita sen jälkeen, kun olin löytänyt idean niihin.

LAATTOJEN LISÄKSI lautapelin prototyypissä käytetyt pelinappulat tarvitsivat kehittämistä. Pajulan alkuperäisessä versiossa pelaajia pelilaudoilla edustivat 7 puukuutiota, jonka värin pelaajat olivat aluksi valinneet itselleen. Päätin vaihtaa nämä kuutiot puukiekoiksi, koska totesin niiden pyöreän muodon tuovan miellyttävää vaihtelua pelin osissa jatkuvasti toistuvalla neliömuodolle. Lisäksi totesin, että pelaajien liikkumista merellä kuvastava pelinappula tarvitsi karaktääriä. Pieni puinen laivaa edustava nappula sopi tähän tarkoitukseen hyvin.

KUVA 47. Yhden tutkimuslaatan anatomia:

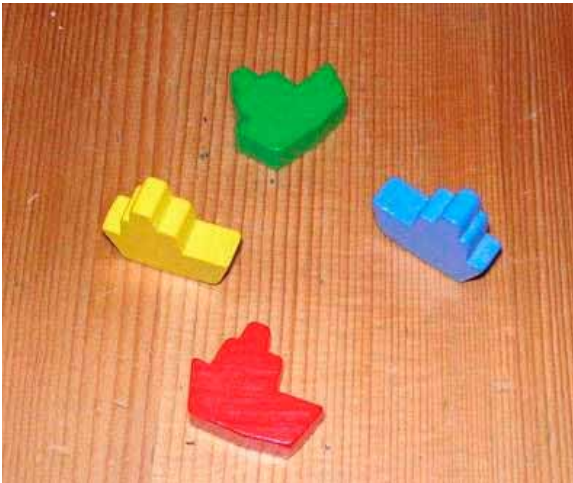
Tavoiteltavan tutkimuksen *vaikeusaste*. Kuinka paljon vaivaa tutkimuksen eteen on tehtävä, sen tuoman tutkimusedun saavuttaakseen.



Ensiapu -tutkimusedulla torjutaan vaaroja.

Tutkimusedulla voi vähentää etsinnän tehokkuutta yhdellä, jos on joutumassa vaaraan.

x tarkoittaa, että tutkimusedun voi käyttää vain kerran. Tutkimusedut, joita voi käyttää rajattomasti on merkitty äärettömyysmerkillä (∞).



Kuva 48. Pelaajia pelilaudalla edustava pelinappula on pieni puinen laiva.

IV

LOPUKSI

4.1 YHTEENVETO

ESITTELIN OPINNÄYTETYÖN aiheeni 28.11.2008 Lahdessa. Nyt keväällä 2011 kirjoitan viimeisiä sanoja sen kirjalliseen osaan. Tämä on ollut polveileva, hankala ja pitkä prosessi, jonka aikana olen oppinut paljon mutta ollut myös hyvin turhautunut.

Aiheen valinnan jälkeen työ osoittautui yllättävän hankalaksi. Esimerkiksi lähdeteoksia lautapeleistä ja niiden tekemisestä löytyi kourallinen, lautapeliien ulkoasun suunnittelusta ei yhtäkään. Prosessin eteneminen pysähtyi alkuinnostuksen jälkeen, ja mitä enemmän aikaa kului, sitä vaikeampaa siihen oli tarttua ja syventyä. Tuntui myös siltä, ettei kukaan voinut auttaa minua työssäni eikä ollut ketään, kenen puoleen kääntyä työhöni liittyvissä ongelmissa.

Projekti oli moniosainen ja laaja. Se oli laajin projekti, jonka opiskeluaikanani tein. Jos aloittaisin opinnäytetyöni tekemisen nyt, valitsisin työn aiheen toisin. Valitsisin aiheeksi jotain sellaista, josta minulla olisi jo kokemusta, ja prosessin jo tuntisin. Jotain, joka olisi lähempänä mukavuusalueuttani.

SEN LISÄKSI, että valitsin itselleni tuntemattoman aiheen, asetin työlleni liikaa tavoitteita, joita oli vaikea täyttää. Aihese-

minaarissa 28.11.2008 listasin tavoitteikseni:

- 1) visuaalisen ilmaisuni kehittämisen kuvitusten kautta
- 2) projektinhallinta- ja ajankäyttötaitojeni ja työskentelytapojeni kehittämisen
- 3) informaatiografikan ja värien roolin tutkimisen lautapelin ulkoasussa
- 4) olla paljon vuorovaikutuksessa työn tilaajan kanssa, yrittäen näin oppia paremmin kuuntelemaan asiakastani ja antaa hänelle luonnollisen sijan osana suunnitteluprosessia.
- 5) pohtia lautapeliä viimeaikaisen suosion syytä, ja pelejä itsessään nykyajan ilmiöinä.

Olisi ollut varmasti helpompaa lähteä kulkemaan kohti näitä tavoitteita, jos olisi edes tiennyt, mistä aloittaa. Minulla kului prosessin aikana kohtuuttomasti aikaa sen selvittämiseen, tämän itse luomani esteen purkamiseen.

Toisaalta kun olin päässyt tämän esteen ohitse, eteneminen helpottui, ja nyt koen savuttaneeni osan tavoitteistani. En tosin kovin paljon tutkinut pelin kuvituksen mahdollisuuksia, toisaalta en mielläkään itseäni kuvittajaksi. Eniten olen oppinut projektinhallinnasta ja omasta tavastani työskennellä. Tarkasteltuani prosessia kriittisesti ja pitkällä aikavälillä toivon vastaisuudessa käyttäväni työssäni enemmän iteratiivisen suunnittelun peruseräiteitä. Nyt, prosessin päätyttyä olen tyytyväinen lopputulokseen. Haaviin jäi helmiäkin.

4.2 LÄHTEET JA LIITTEET

Käytetty kirjallisuus ja painetut lähteet

ALBERS, JOSEF (1978). *Värien vuorovaikutus*. Vapaa Taidekoulu, Helsinki, 1991.

ANTTILA, PIRKKO (1992). *Käsityön ja muotoilun teoreettiset perusteet*. Wsoy, Porvoo, 1996.

ARNKIL, HARALD (2008). *Värit havaintojen maailmassa*. Taideollinen korkeakoulu, Helsinki (Gummerus Jyväskylä), 2008.

GLADWELL, MALCOLM (2005) *Blink : The Power of thinking without thinking*. Little, Brown & Co, New York, 2005.

ITTEN, JOHANNES (1989). *Värit taiteessa*. Kustannus oy Taide, Helsinki, 2004.

KESKITALO, JUSSI (2010). *Katsaus uuteen lautapelikulttuuriin Suomessa 2000-luvulla*. Pelitutkimuksen vuosikirja 2010, s. 120–131. toim. jaakko suominen ym, Tampereen yliopisto, 2010.

KETTUNEN, ILKKA (2000). *Muodon palapeli*. Bookwell, Porvoo, 2001.

KOSKI, JUSSI T. JA TUOMINEN, SAKU (2004).

Kuinka ideat syntyvät. Wsoy, Porvoo, 2005.

LUNDE, PAUL (2009).

The Secrets of Codes: Understanding the World of Hidden Messages.

A & C Black Publishers Ltd, Lontoo, 2009.

RAJAMÄKI, TIINA (2009). *Lautapeli vie taktikkoa ja humoristia.*

Helsingin Sanomat - Hinta & Laatu - 16.12.2009 - 1. painos

SAARI, MIKKO (2007). *Uudet lautapelit.*

BTJ Kustannus, Jyväskylä (Gummerus kirjapaino), 2007

SALEN, KATIE JA ZIMMERMAN, ERIC (2004). *Rules of Play.*

MIT Press, Lontoo, 2004.

TALVIO, OTTO (2010). *Nyt viileää: lautapelit.*

Helsingin Sanomat NYT, nro 45/2010, s. 19

TUFTE, EDWARD R. (1990). *Envisioning Information.*

Graphics Press, Yhdysvallat, 1990.

(1997) *Visual Explanations.*

Graphics Press, Yhdysvallat, 1997.

VUORELA, VILLE (2007). *Pelintekijän käsikirja.*

BTJ Kustannus, Vaajakoski (Gummerus kirjapaino), 2007.

Sähköiset tekstilähteet

ANDREJCZAK, MATT (MARKETWATCH, 2010).

Hasbro's profit climbs 77%, exceeding estimates

<http://www.marketwatch.com/story/hasbros-profit-climbs-77-topping-estimates-2010-02-08>

Tarkistettu 21.4.2011

CURRY, ANDREW (WIRED, 2009).

Monopoly Killer: Perfect German Board Game Redefines Genre

http://www.wired.com/gaming/gamingreviews/magazine/17-04/mf_settlers

Tarkistettu 21.4.2011

DOYLE, MIKE (2007).

The Function(s) of Game Art

<http://mdoyle.blogspot.com/2007/12/functions-of-game-art.html>

Tarkistettu 21.4.2011

Thematic approaches in Euro design

<http://mdoyle.blogspot.com/2007/02/thematic-approaches-in-euro-design.html>

Tarkistettu 21.4.2011

SAARI, MIKKO (2009). *Vuoden peli*

<http://www.lautapeliopas.fi/artikkelit/palkinnot/vuoden-peli/>

Tarkistettu 21.4.2011

Wikipedia

LAUTAPELIT

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Lautapeli>

Tarkistettu 21.4.2011

SPIEL DES JAHRES

http://en.wikipedia.org/wiki/Spiel_des_Jahres

Tarkistettu 21.4.2011

EUROSTILE

<http://en.wikipedia.org/wiki/Eurostile>

Tarkistettu 21.4.2011

MICROGRAMMA

http://en.wikipedia.org/wiki/Microgramma_%28typeface%29

Tarkistettu 21.4.2011

Lost WORLD (kirjallisuusgenre)

http://en.wikipedia.org/wiki/Lost_World_%28genre%29

Tarkistettu 21.4.2011

Muut lähteet

HEINONEN, SIRKKA (2009): *Slow Life elämäntapana, työssä ja ammattina.*

Tulevaisuuden tutkimuksen kesäseminaari Hämeen ammatti-
korkeakoulun Evon Metsäopistossa 21.8.2009

TOM WUJEC (2010): *Build a tower, build a team*

Videotallenne luennosta TED-tapahtumassa.

http://www.ted.com/talks/lang/eng/tom_wujec_build_a_tower.html

Tarkistettu 21.4.2011

Keskusteluketju Suomen lautapeliseuran keskustelualueella, missä julistettiin pelisuunnittelukilpailu, johon Hannu Pajula pelillä osallistui:

<http://www.lautapeliseura.fi/foorumi/viewtopic.php?f=2&t=5825&start=30&sid=f52b7bb473964c595b7fbb47eb38de41>

Tarkistettu 21.4.2011

Liitteet

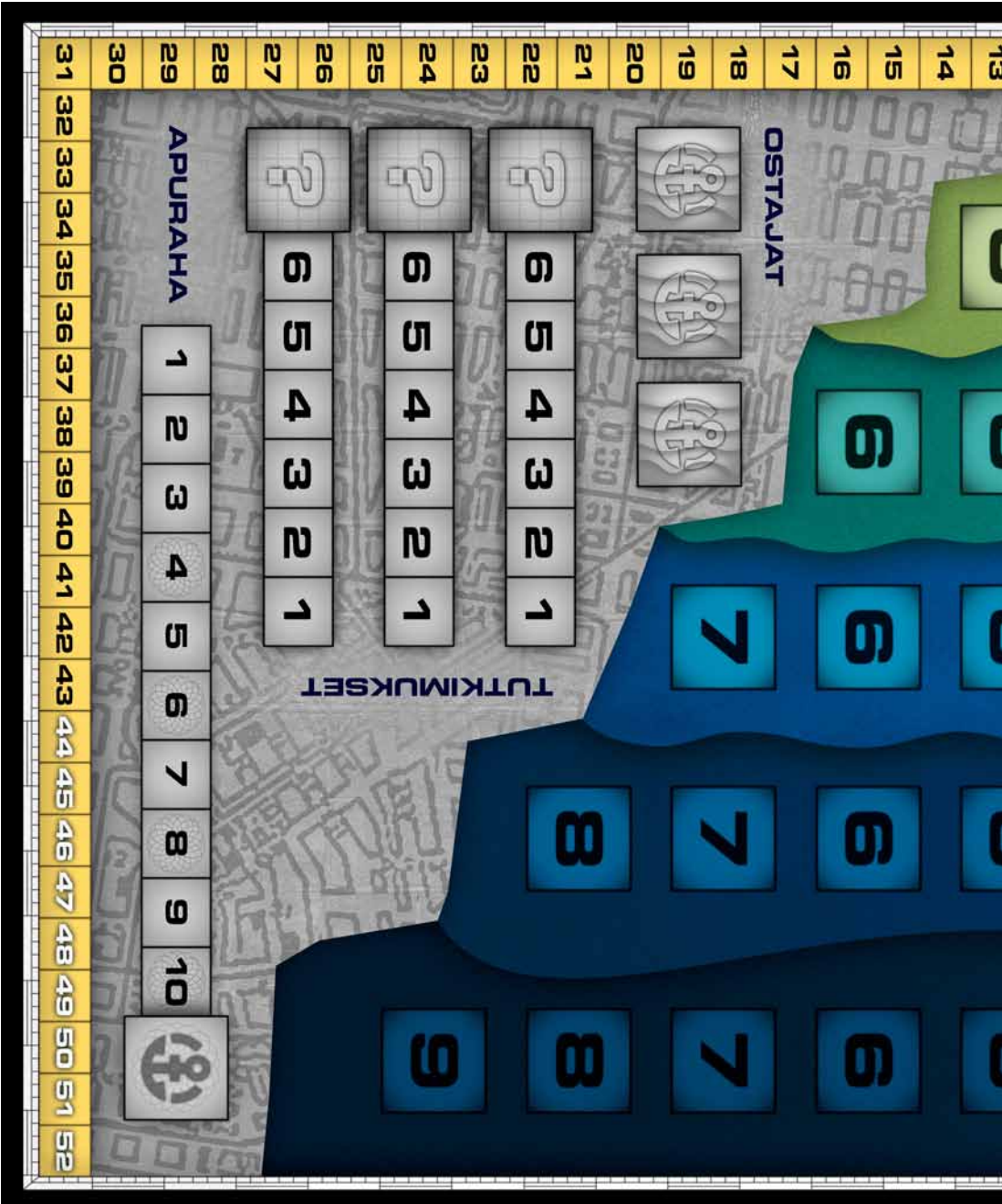
Lautapelin valmiit osat: Pelilauta, pelaajakohtainen lauta, 11 toimintakorttia, 79 erilaista pelilaattaa, 4 apurahakolikkoa.

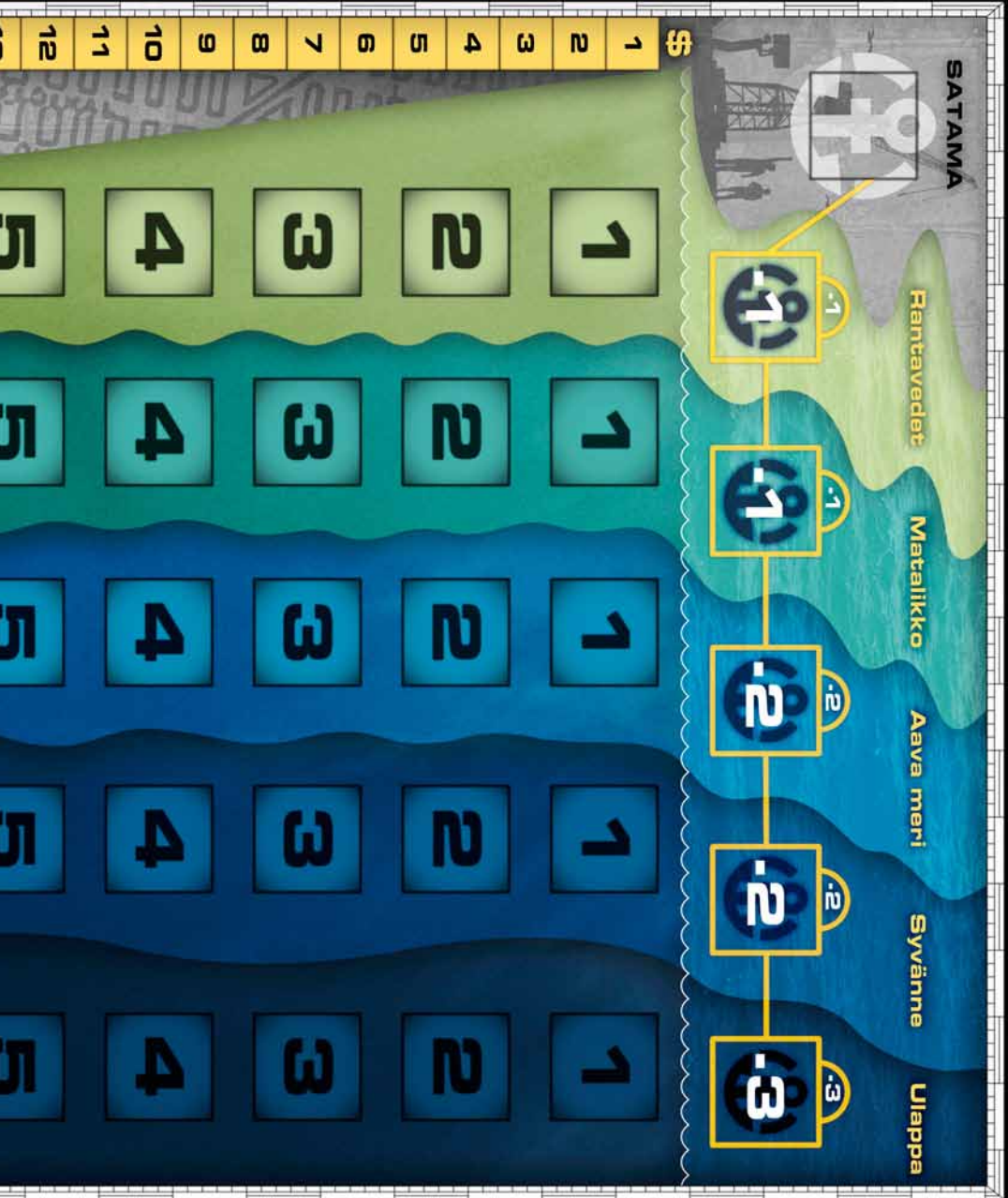
KIITOS

Hannalle jaksamisesta
ja Lauralle pilkun viilaamisesta.

Kiitokset myös Kari Halmeelle
Hannu Pajulalle,
Pekka Pekkalalle ja GR05:lle.

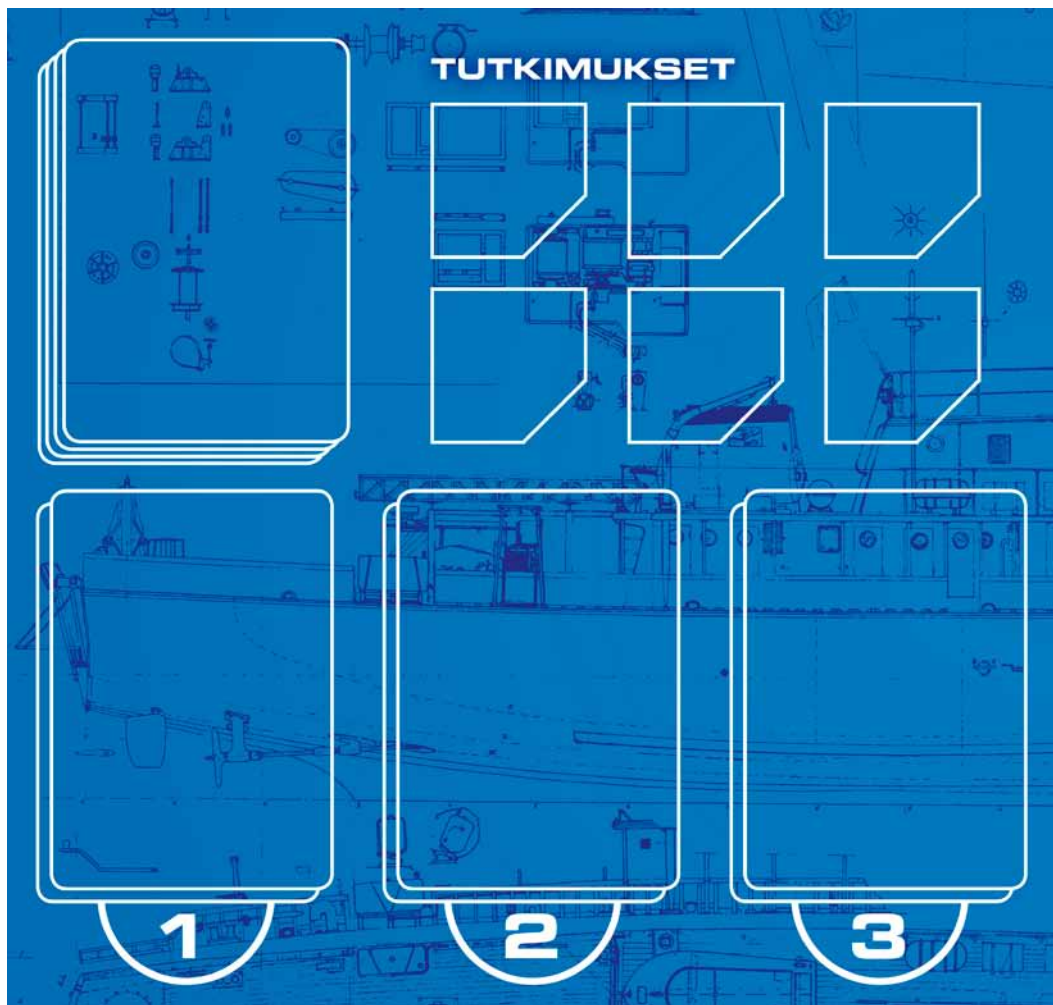
SYVYYKSIEN AARTEET -PELIN OSAT 1 Pelilauta (1:2)





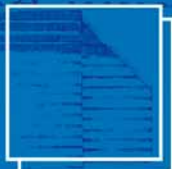
SYVYYKSIEN AARTEET -PELIN OSAT 2

Pelaajakohtainen lauta (1: 1,5)



VAARAT

LÖYDETYT AARTEET



4



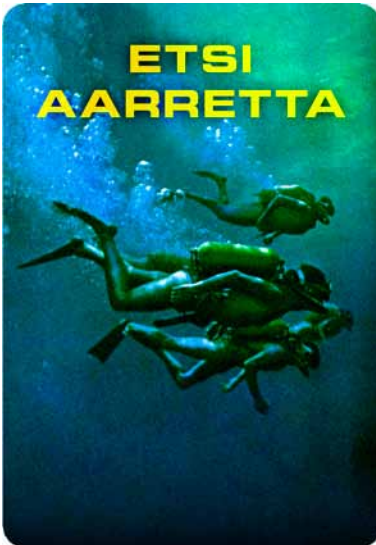
5



6

SYVYYKSIEN AARTEET -PELIN OSAT 3 Toimintakortit 1 (1:1)

Merellä tehtävät toiminnot

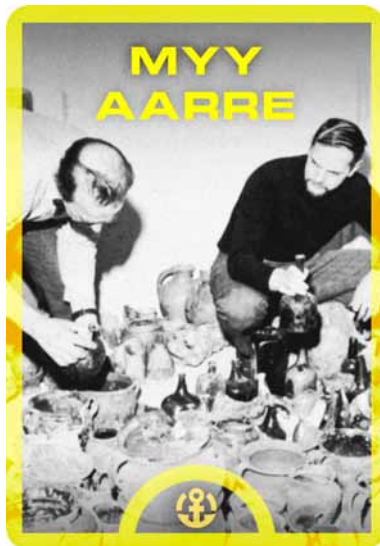
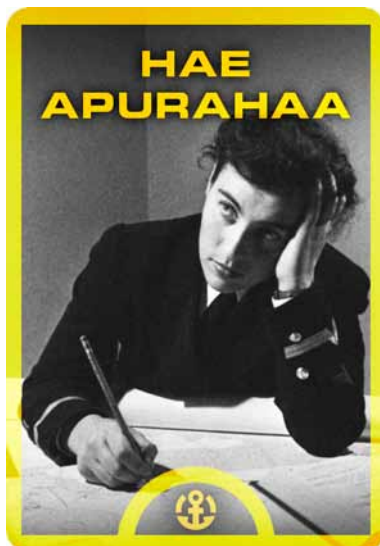
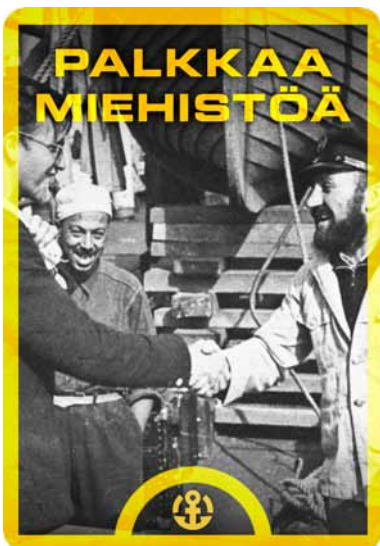


Kaikkien korttien taustakuva



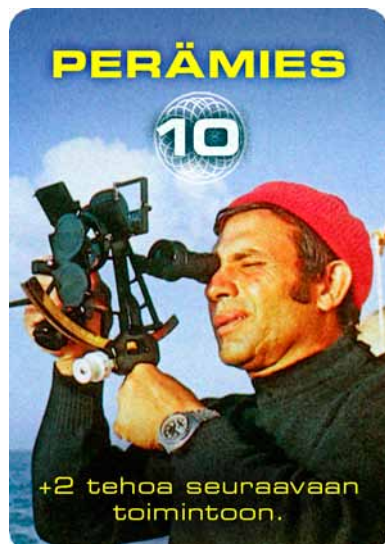
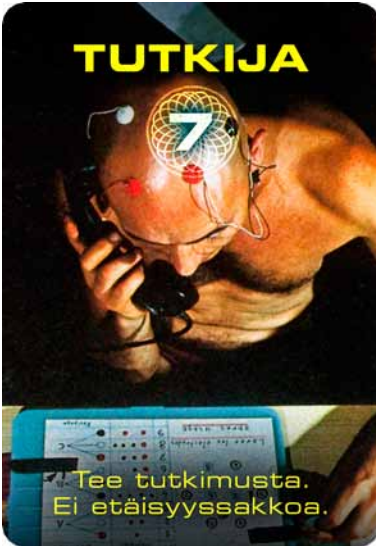
SYVYYKSIEN AARTEET -PELIN OSAT 4 Toimintakortit 2 (1:1)

Satamassa tehtävät toiminnot



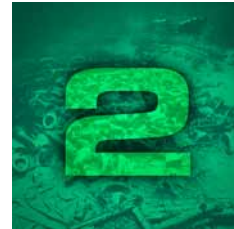
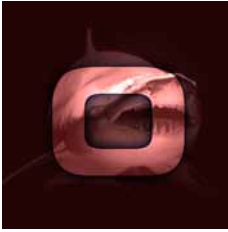
SYVYYKSIEN AARTEET -PELIN OSAT 5 Toimintakortit 3 (1:1)

Miehistökortit

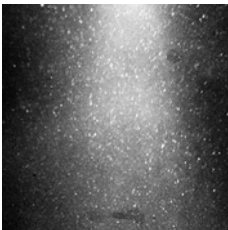


SYVYYKSIEN AARTEET -PELIN OSAT 6 Laatat 1 (1:1)

Aarrelaatat



(tyhjä /ei aarretta)



Aarrelaatat, tausta



Apurahalaatat, tausta



Apurahalaatat



SYVYYKSIEN AARTEET -PELIN OSAT 7 Laatat 2 (1:1)

Ostajalaatat

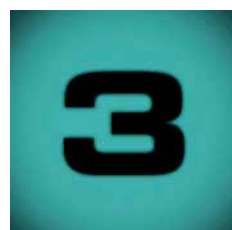
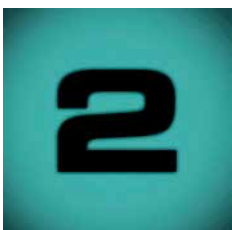


SYVYYKSIEN AARTEET -PELIN OSAT 8 Laatat 3 (1:1)

Ostajalaata, tausta



Syvyysalueiden laatat A



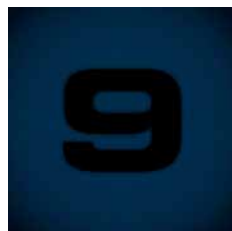
SYVYYKSIEN AARTEET -PELIN OSAT 9 Laatat 4 (1:1)

Syvyyssalueiden laatat B



SYVYYKSIEN AARTEET -PELIN OSAT 10 Laatat 5 (1:1)

Syvyyalueiden laatat C

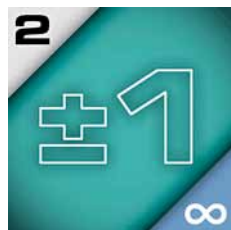
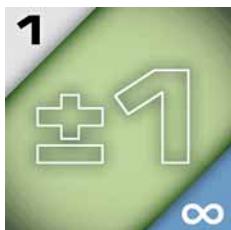


Tutkimuslaatat A



SYVYYKSIEN AARTEET -PELIN OSAT 11 Laatat 6 (1:1)

Tutkimuslaatat B



Tutkimuslaatat, tausta



Apurahakolikot



