

PELIPAKKAUKSEN SUUNNITTELU

kohderyhmälähtöisesti
Voihan muna! -perhepelille

Venla Eklund
Pakkaus- ja brändimuotoilu
LAB-ammattikorkeakoulu
Muotoiluinstituutti
Opinnäytetyö
Kevät 2024



SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	4	6 PAKKAUSRAKENTEEEN SUUNNITTELU	48
1.1 Ratkaistava tehtävä ja menetelmät	6	6.1 Ulkopakkaus rakenne	49
1.2 Tavoitteet	8	6.2 Komponenttipussukat	51
1.3 Prosessikuvaus	9	6.3 Sisäosajakaja	54
2 PELIESITTELY: VOIHAN MUNA!	10	7 GRAAFINEN SUUNNITTELU	57
2.1 Pelin tekniikka, idea ja graafinen ilme	11	7.1 Lähtökohdat	58
2.2 Brändi: Maisa Kola	18	7.2 Lopullinen kartoitus	62
3 KOHDERYHMÄLÄHTÖISYYS	19	7.3 Grafiikkaprogessio	63
3.1 Ostotottumukset	21	8 INFORMAATIOGRAAFISET ELEMENTIT	70
3.2 Ruutuajan ja lautapeliin vaikutukset	22	9 PAKKAUKSEN VALMISTUS OSANA JULKAISUPROSESSIA	74
4 PELIPAKKAUSSUUNNITTELUN PÄÄKOHDAT	26	10 TESTAAMINEN JA JATKOKEHITYS	80
4.1 Markkinoinnilliset keinot	27	10.1 Kohderyhmättestaus	81
4.2 Kuluttajasuojaa edistävät merkinnät	30	10.2 Jatkokehittäminen	83
4.3 Pakkaus rakenne ja -materiaalit	32	11 LOPPUTULOS JA ARVIOINTI	84
4.4 Graafisen ilmeen keinot	35	LIITTEET JA LÄHTEET	
4.5 Informaatiografiikan ja typografian keinot	36		
5 PELIPAKKAUSTEN VERTAILUANALYYSI	38		
5.1 Graafinen ilme	39		
5.2 Sisäosarakenteet	44		

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyön aiheena oli luoda **pakkaus Voihan Muna! -perhepelille**. Pakkauksen tyyli perustuu pelin tuottamalle **Maisa Kola -brändille**. Opinnäytetyö kokonaisuudessaan ilmentää prosessin, jossa **suunnitellaan kohderyhmälle sopivin pelipakkaus** noudattamalla **pelipakkaussuunnittelun sääntöjä** ja toisaalta, **luomalla jotain uutta** pelipakkaustarjontaan.

Opinnäytetyö toteutettiin **kohderyhmälähtöisesti** tutustumalla kohderyhmän ostotottumuksiin sekä kanssakäyntiin lautapelien kanssa. Kohderyhmätuntemusta sovellettiin pelipakkausten suunnittelussa yhdessä **perustutkimuksen** tulosten kanssa, joka tutkii **pelipakkaussuunnittelun pääkohtia** keskittyen **markkinoinnin ja graafisen suunnittelun** eri elementtien tärkeyteen pakkaussuunnitteluprosessissa. Suunnittelu-prosessiin sisällytettiin myös suunnitteluratkaisut varmistava ja kehittävä **käyttäjättestaus**.

Valmistusprosessia tutkittiin osana **julkaisuprosessia** ja hypoteettiseksi valmistusmenetelmäksi valikoitui **käsityönä toteuttaminen** lahjavaramarkkinoille.

Avainsanat:

pakkaussuunnittelu, graafinen suunnittelu, pelipakkaus

ABSTRACT

The thesis subject was to create **a packaging for a family game** named **Voihan muna! by Maisa Kola** whose style was the basis of the style for the packaging. The thesis expresses the process of **a target group oriented design** in which a number of **board game packaging rules** are followed as well as the idea of creating a **new experience** amongst all the existing packaging supply.

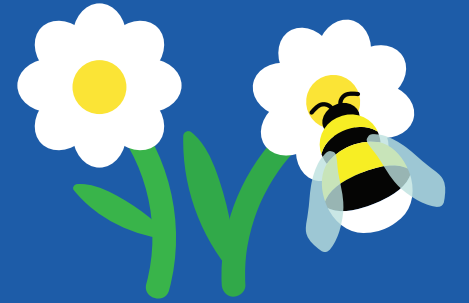
The target group orientation was executed with studies about the groups **purchasing habits, interactions with board games** and how different **marketing and graphic design** elements affect the group. With the help of a **user test** the packaging structure could be alternated to the needs of the target group.

The **manufacturing process** of the packaging was viewed **as a part of a publishing process** in which the hypothetical manufacturing style was chosen to be based on a **hand-crafted finish**.

Key words:

packaging design, graphic design, game packaging

1 JOHDANTO



Lyhyesti

1.1 Ratkaistava tehtävä ja menetelmät

1.2 Tavoitteet

1.3 Prosessikuvaus

LYHYESTI

MITÄ?

Stimuloiva **pakkauskokonaisuus** Voihan muna! -perhepelille. Monikomponenttinen peli tarvitsee pakkauksen, joka vaatii monimuotoisen pakkaussuunnitteluprosessin.

MIKSI?

Pakkaus **luodaan tarpeeseen**: pakattavalle pelille halutaan käyttäjävaatimukseen sopiva ja sen brändiä kuvastava pakkaus.

KENELLE?

Voihan muna! -peli on toteutettu itsenäisenä projektina Venla Eklundin **henkilöbrändi Maisa Kolan** toimesta.

MITEN?

Pakkauksen suunnitteluun käytetään **pelipakkaussuunnittelun sääntöjä, kohderyhmälähtöisyyttä** sekä sovelletaan **graafisen suunnittelun elementtejä** markkinoinnin ja lapsille suuntautuvuuden näkökulmasta.

1.1

RATKAISTAVA TEHTÄVÄ JA MENETELMÄT

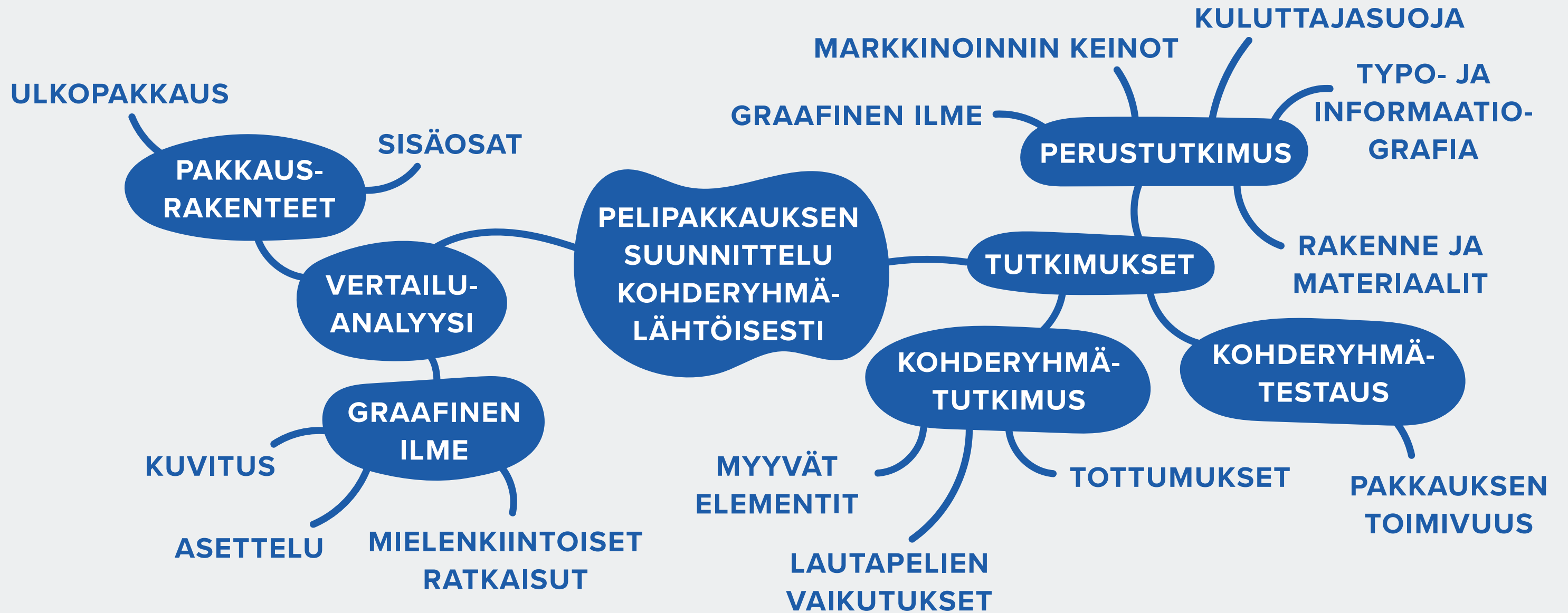
Kohderyhmälähtöinen suunnittelu toteutetaan kohderyhmätuntemuksen avulla: suunnittelussa otetaan huomioon kohderyhmään vaikuttavia elementtejä ja ratkaisuja, joita selvitetään **kohderyhmätutkimuksilla** (luku 3 ja 10) ja **perustutkimuksilla** (luvut 4 ja 8) sekä suorittamalla **vertailuanalyysi** (luku 5) kohderyhmälle suunnatuista jo olemassa olevista ratkaisuksista. Myös **kohderyhmätestaus** suoritetaan pakkauskokonaisuuden arvioimiseksi.

Kuviosta 1 nähdään **opinnäytetyön tehtävä**, sen ratkaisukeinot ja niiden sisällöt: perustutkimus keskittyy pelipakkaussuunnittelun pääkohtiin, kohderyhmätutkimus kohderyhmän ja lautapelien kanssakäyntiin sekä vertailuanalyysi suunniteltavan pakkauksen kanssa samantapaisiin pakkauksiin ja muihin osiin.

Suunnittelussa sovelletaan tutkimuksista selvinneitä graafisia ja rakenteellisia keinoja, jotta pystytään luomaan kohderyhmälle mahdollisimman vaikuttava pelipakkaus.

Pakkausvalmistusprosessia tutkitaan **materiaalinäkökulmasta** selvittämällä materiaalikulut sekä vaihtoehtoisia valmistusmenetelmiä pakkaukselle (luku 9). **Suunnitteluprosessia ilmennetään** esittämällä pakkausrakenteen suunnitteluprosessi (luku 6) ja graafisen ilmeen suunnitteluprosessi (luku 7) vaiheittain ja perustellen.

Lopputulos- ja arviointivaiheessa (luku 11) kootaan prosessin tavoitteet ja lopputulos vertailuun ja arviointiin analysoiden tavoitteiden toteutumisen.



Kuvio1: Opinnäytetyön tehtävä ja menetelmät

1.2

TAVOITTEET

Opinnäytetyöllä tavoitellaan **pelipakkaussuunnittelun pääkohtiin syventymistä** sekä **kohderyhmätuntemuksen lisäämistä**, joiden avulla pyritään kohderyhmää stimuloivan ja toimivan **pakkausrakenteen ja graafisen ilmeen luontiin**.

Pakkausosakokonaisuudessa huomioidaan **kohderyhmän tarpeet** ja pyritään luomaan käyttäjäkokemus, joka stimuloi käyttäjää ja antaa heille **uuden materiaalikokemuksen**.

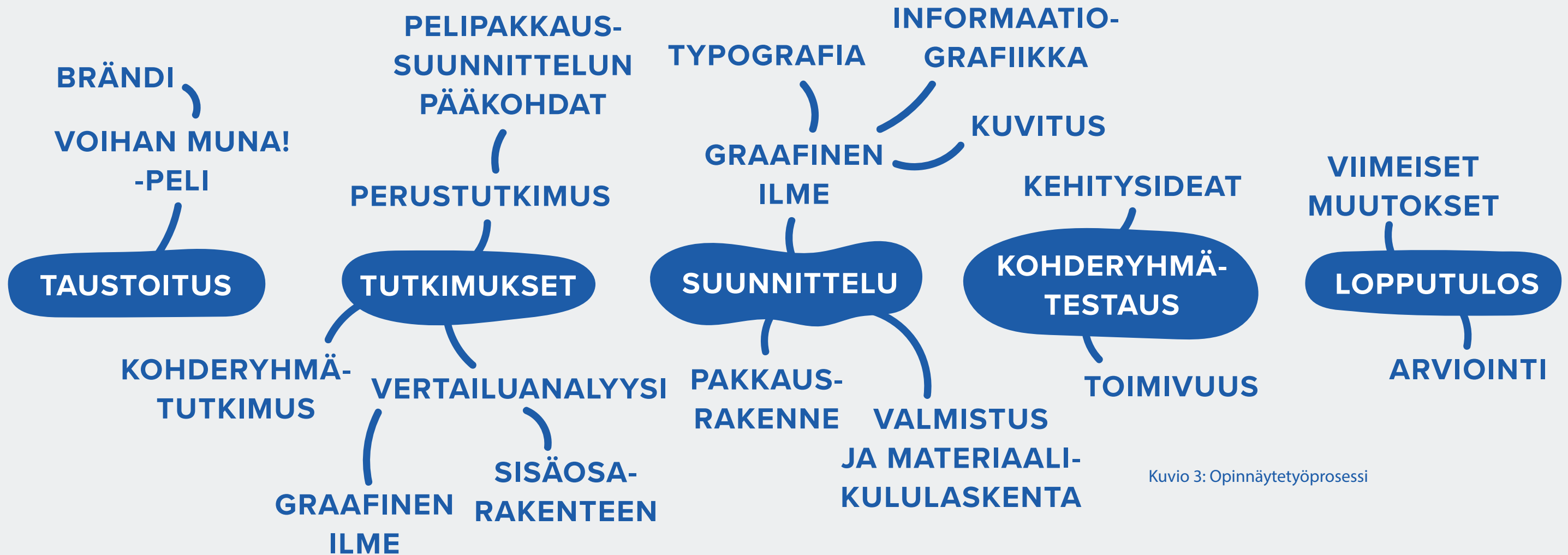
Pelipakkaukseen sisällytetään kuluttajan ostopäätöstä helpottavat pelikohtaiset tekijät niin **graafisin kuin sanallisin keinoin** ja näin houkutellessa kuluttaja ostamaan peli.

Lopputulokseen, eli **pelipakkausosakokonaisuuteen** pyritään saamaan suoraa kohderyhmävaikutusta sisällyttämällä suunnitteluprosessiin **kohderyhmätestaus**, jonka tuloksena saadaan pakkaukseen kehitysideoita.



Kuvio 2: Opinnäytetyön tavoitteet

1.3 PROSESSIKUVAUS

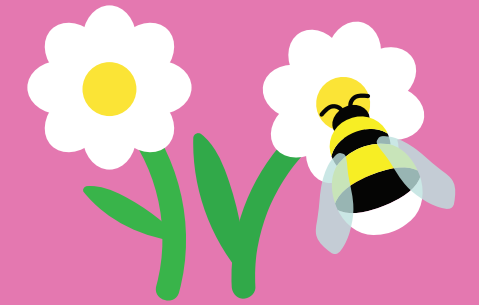


Kuvio 3: Opinnäytetyöprosessi

2

PELIESITTELY

VOIHAN MUNA!



Pelin tekniikka, idea ja graafinen ilme

2.1 Pelin graafinen ilme

Pelikomponentit

Värimäärittelyt

Typografia

Ohjevihko

2.2 Brändi: Maisa Kola

2.1

PELIN TEKNIikka, IDEA JA GRAAFINEN ILME

Voihan muna! -pelissä heitetään noppaa, nostetaan kortteja, pinotaan eläimiä sekä vältetään kananmunien keräämistä. Voittaja on vähiten kananmunia itselleen kerännyt pelaaja.

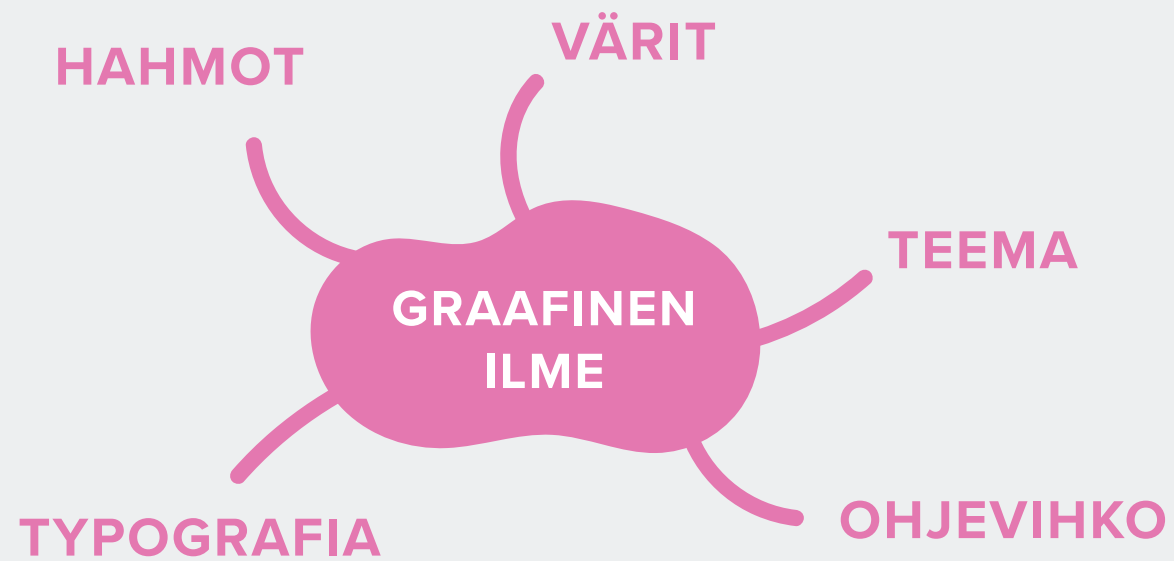
Pelissä on **eri variaatioita**, jotka erottuvat toisistaan vaikeusasteittain vähentämällä tai lisäämällä pelielementtejä: peliin kuuluu **pinottavat eläinhahmot, kananmuna -keräilykappaleet, kortit ja noppa**, joka määrää mitä pelaajat tekevät. Kortit antavat haasteita, hyötyjä, etuja tai raskaita.

Eläinkomponentit ovat helposti käsiteltäviä eikä liian vaikeita tasapainoteltaviksi sekä tunnistettavia, jolloin pelin sisäiset tiettyyn eläimeen liittyvät säännöt ovat vaivattomasti toteutettavissa.

Peli on suunnattu **leikki-ikäisille ja siitä vanhemmille**. Peli sujuu parhaiten lukutaitoisten perheenjäsenten tai kavereiden kesken rentona ajanvietteenä sen kevythenkeisyyden ansiosta. Leikki-ikäiset pystyvät käyttämään pelin eläinhahmoja lelujen tavoin tai opissaan eläimistä.

Pelin ikäryhmä on suuri pelin leluksi soveltuvuuden ja strategisten elementtien kautta: perheen pienimmät pystyvät käyttämään pelin eläinhahmoja lelujen tavoin sekä opetella eläinten pinoamisella motoriikkaa kun taas lukutaitoisille ja siitä kehittyneemmille peli tarjoaa mahdollisuuden strategisoimiseen etukorttien käytöllä.

Pelin graafiseen ilmeen osiin kuuluu pelikomponentit, värit, ohjevihko, typografia ja itse teeman kuvaaminen (kuvio). Graafinen ilme perustuu Maisa Kola -brändin tyyliin sekä perhepeilyteen. Tyyli on helppolukuinen, värikäs ja naiivi (kuva 1).



Kuvio 4: Voihan muna! -perhepeelin graafisen ilmeen osat



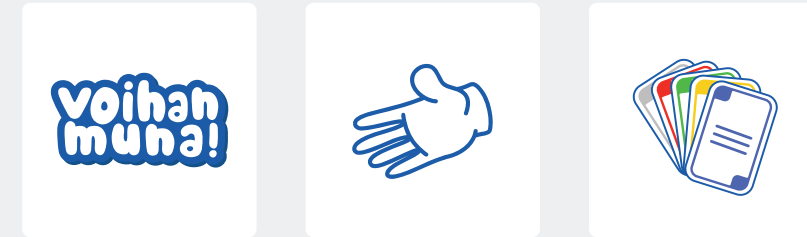
Kuva 1: Voihan muna! -perhepeelin naiivi tyyli

PELIKOMPONENTIT

Pelin hahmojoukko (kuva 2) koostuu ensisijaisesti maatilalan eläimistä, mutta joukossa on myös muutama metsän eläin sekä hyönteisiä. Kananmunat ja näin eläimistä kana on pääosassa pelin teemassa. Eläinhahmot ovat kaksiulotteisia, lapselle helposti tunnistettavissa. Ajatus siitä, että eläimet käyttäytyisivät tavalla, jossa ne tasapainottelisivat toistensa päällä on hyvin koominen. Tämä koomisuus näkyy hahmojen yksinkertaisessa, lapsekkaassa ja helposti ymmärrettävässä ilmeessä.



Kuva 2: Voihan muna! -perhepelin eläinhahmot



Kuva 3: Voihan muna! -perhepelin noppa

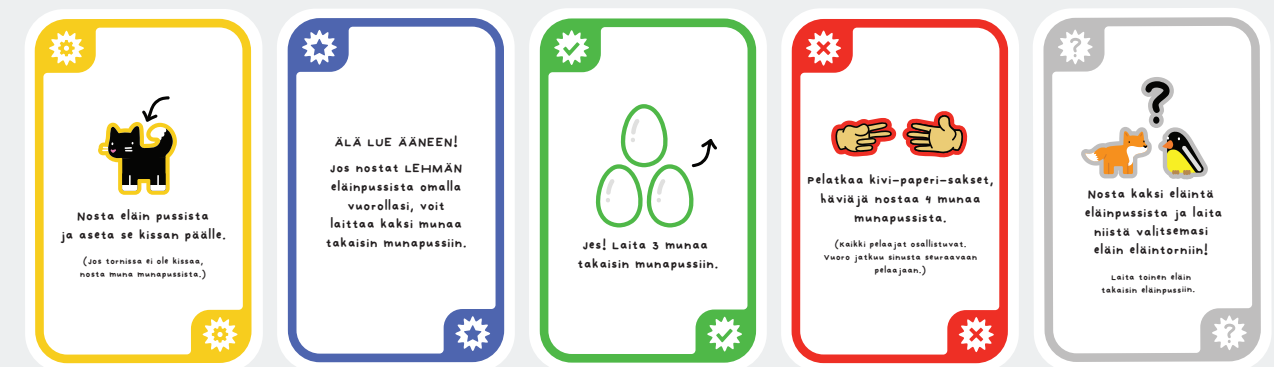
Pelin nopassa (kuva 3) on kolme erilaista puolta: keräilykappaleen, eläinpalikan sekä kortin nostamiseen käskevä puoli. Kuva-aiheina käytetään pelin logoa, kättä ja kortteja. Kuva-aiheet eroavat toisistaan ja ovat tunnistettavissa lukusuunasta huolimatta.



Kuva 4: Voihan muna! -perhepelin kananmunakomponentit

Pelin keräilykappaleet (kuva 4) määräävät häviäjän sekä voittajan. Munavarkaudesta synn ottava, eli pelin häviäjä on se, jolla on eniten kananmunia ja voittaja on niitä vähiten kerännyt.

Tapahtumakortit (kuva 5) tarjoavat pelaajalle tehtäviä, etuja, hyötyjä, rasitteita sekä haasteita.

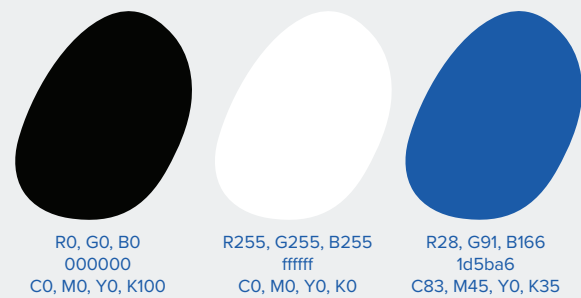


Kuva 5: Voihan muna! -perhepelin tapahtumakortit

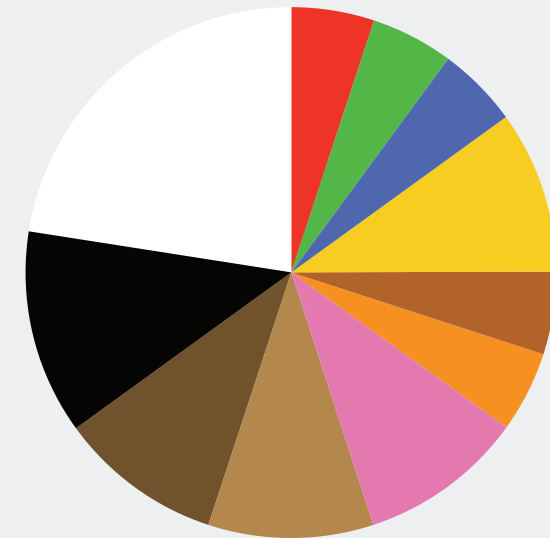
VÄRIMÄÄRITTELYT

Värimaailmaltaan peli on hyvin monipuolinen. Eläinhahmojen värit ovat lähelle sitä minkälaisena ne esiintyvät luonnossa. Korttien väreissä on tärkeintä, että ne erottuvat toisistaan. Värit eivät ole ainoa korttilaatuja toisistaan erottava tekijä, jolloin värisokeus ei hankaloita pelin pelaamista.

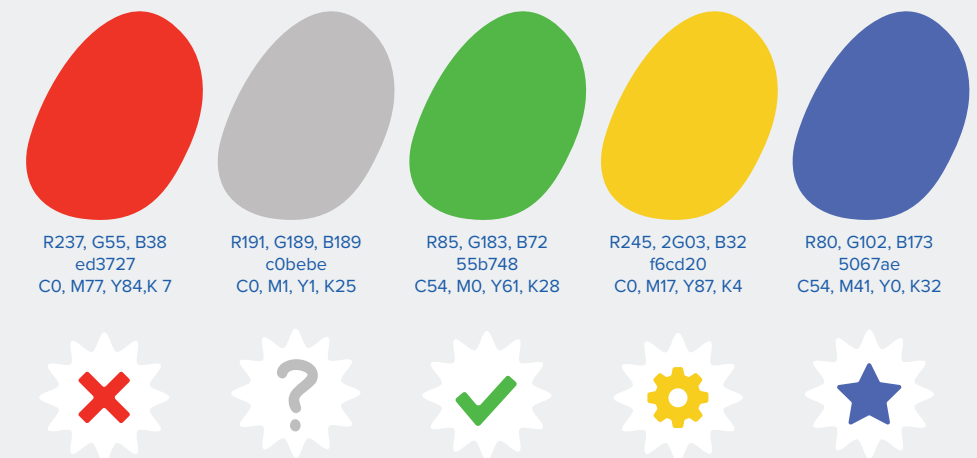
TYPOGRAFIAN VÄRIT



ELÄINKOMPONENTTIENTEN VÄRIJAKAUMA



KORTTIEN VÄRIJAKAUMA JA SYMBOLIT



TYPOGRAFIA

Kirjaisintyyppiltään peli on leikkisä: **Cartoonpop** on käsin kirjoitettu pehmeä ja kirjaisintyyppi, joka on Maisa Kolan käsialaa. Tämä päätteetön kirjaisintyyppi on helppolukuinen ja perhepeliteemaan sopiva.

Paikoin kirjainpaksuudeltaan vaihteleva **Berlin Sans FB Demi Bold** toimii otsikkotason kirjaisintyyppinä ja siitä käytetään pelkkiä suuraakkosia. Se tuo toimivan tasapainon Cartoonpop -kirjaisintyyppin rinnalle ja luo kontrastin otsikko- ja leipätekstitasojen välille.

Cartoonpop

Viime yönä ongin purossa jo kahdelta.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzäö

1234567890

!"#%&/()?.,-

Berlin Sans FB Demi Bold

Viime yönä ongin purossa jo kahdelta.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖ

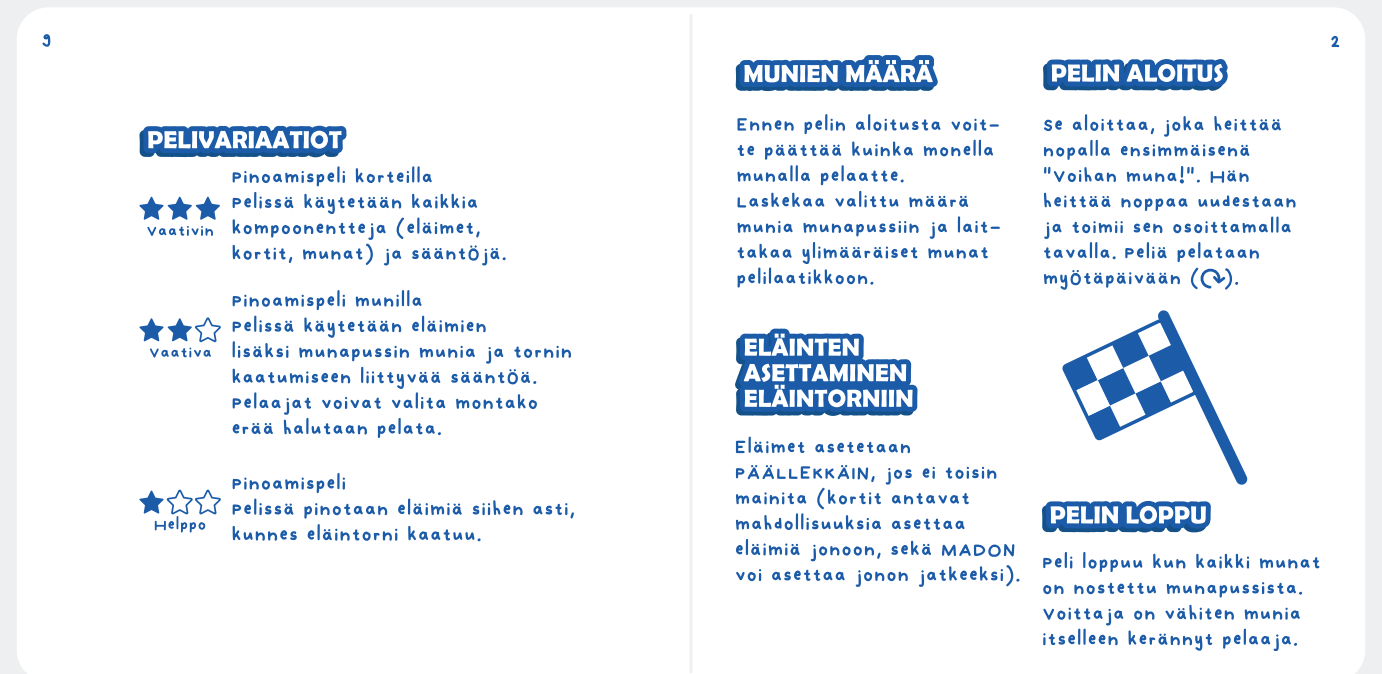
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzääö

1234567890

!"#%&/()=?.,-*^"

OHJEVIHKKO

Pelin ohjevihkon (kuva 6) tyyli on selkeä ja helppolu-
kuinen. Ohjevihkossa on kannet mukaan luettuina
kaksitoista sivua. Ohjevihkon kansi kuvitetaan pakkaus-
grafiikkasuunnittelun yhtenä osana.



Kuva 6: Osa Voihan muna! -perhepelin ohjevihkosta

2.2 BRÄNDI: MAISA KOLA

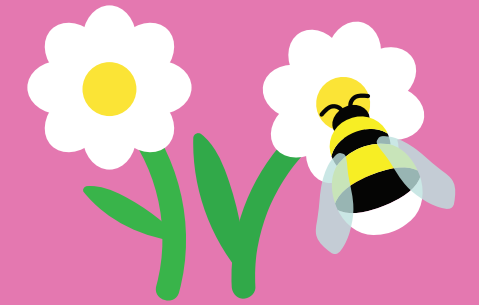
Maisa Kola on rohkea värivalinnoissaan ja pyrkii luomaan helposti tarkasteltavia graafisia elementtejä ja niiden yhdistelmiä. Maisa Kolan tunnusmaisuus perustuu erilaisiin **hahmoihin eläimistä esineisiin sekä rohkeaan värien käyttöön**. Brändin erikoisalaan kuuluu pakkaussuunnittelun lisäksi **graafinen suunnittelu, kuvittaminen ja brändäyksen monet tehtävät** logoista erilaisiin medioihin (kuvio 5).

Maisa Kola tuo naiiviutta kaikkeen muotoiluun, mutta erityisesti sitä tarvitseviin lasten materiaaleihin kirjoista leluihin ja elintarvikkeisiin. Maisa Kolan missio onkin **“muotoilla mageesti”** eli tehdä naiiviuden tyylistä sopiva sellaiseenkin, jossa sitä ei normaalisti nähdä.



Kuvio 5: Maisa Kola -brändi (Toy Appetit, Bao'd Up)

3



KOHDERYHMÄLÄHTÖISYYS

Perhepelit

3.1 Ostotottumukset

3.2 Ruutuajan ja lautapelien vaikutukset

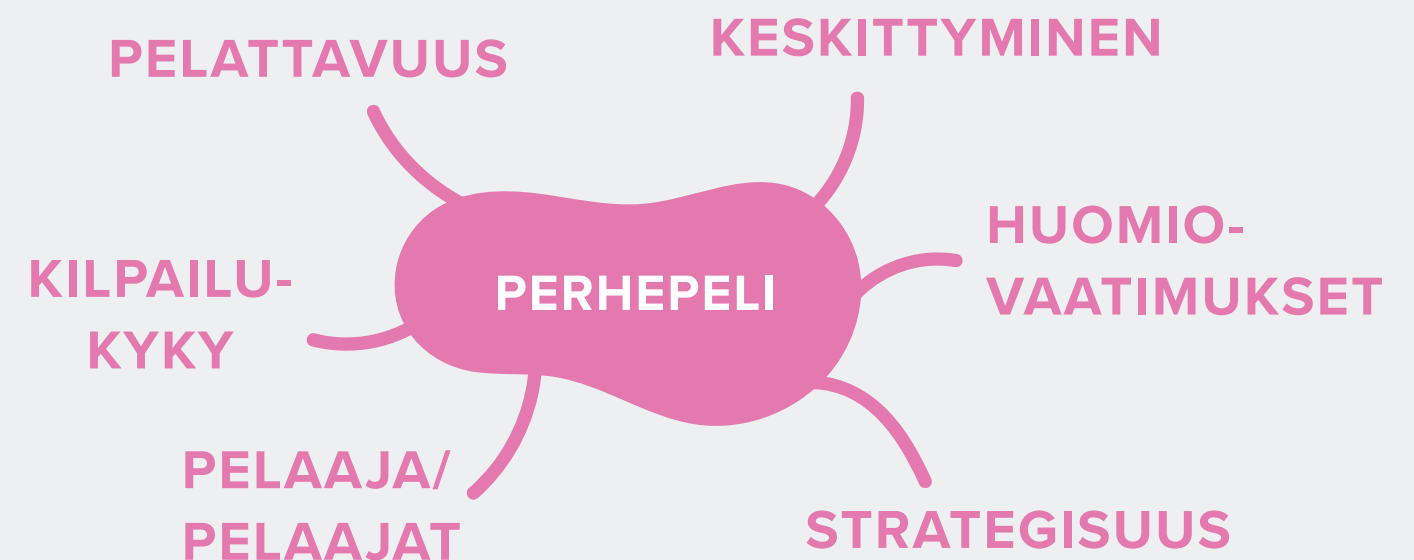
PERHEPELI

Perhepelejä voi pelata koko perhe: peli on tarpeeksi helppo, nopeasti opittava ja ymmärrettävä. Pelissä täytyy olla myös **teknillinen ulottuvuus**, jonka ymmärtämällä pelaaja tuntee valjastavansa pelimekaniikan. (Ryytty 2009)

On tärkeää tuntea lasten lautapelimieltymykset ja pelien soveltuvuus niiden vaatimusten (kuvio 6) osalta. Peliä pelaa usein yhden perheen kesken moni ikäluokka, jolloin pelin tulee olla monella tapaa viihdyttävä.

Perhepelin **pelaajamäärä** on usein kahdesta pelaajasta ylöspäin. Pelit, jotka tarjoavat soolopelimahdollisuuden, antavat mahdollisuuden nauttia pelistä yksinkin. Yhdessä pelejä pelatessa pelin pelattavuus, siihen vaadittava keskittymisen määrä ja huomio vaativat pelaajilta tietynasteisia kykyjä. Jos peli on liian monimutkai-

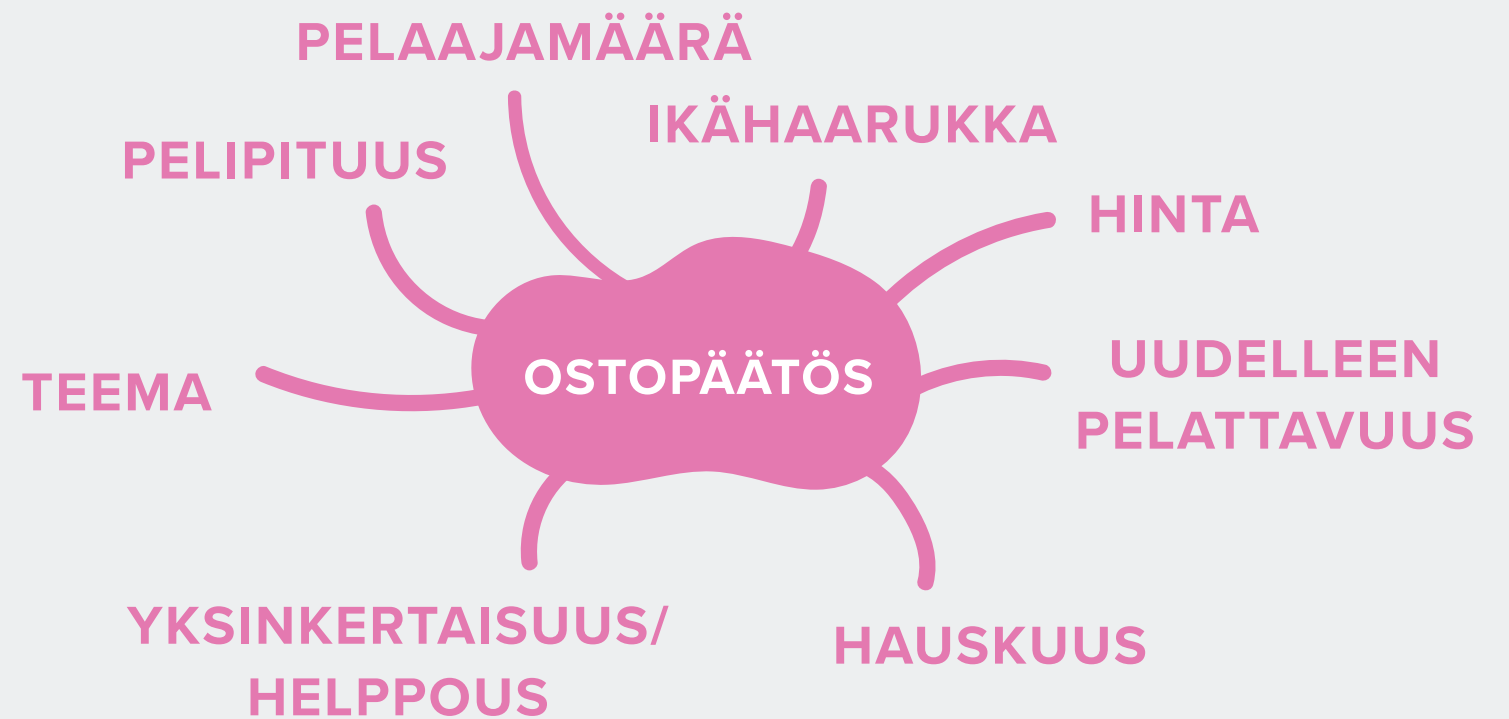
nen, huomio herpaantuu, pelattavuus laskee, kilpailusta voi syntyä huono mieli tai epäreiluuden tunne. Tämän vuoksi pelin täytyy olla **tasapainoinen, kevyt ja monella tasolla onnistumisen tunteen tuovaa**. Pelin aikana pelaajalle annettu etenemisen porrasteisuus pitää pelaajan mukana ja herättää motivaatiota jatkaa seuraavaan portaaseen.



Kuvio 6: Perhepelin vaatimukset pelaajilta. (mukaelma Pundir 2021)

3.1 OSTOTOTTUMUKSET

Lautapeli­harrastajat vaativat usein lautapeleiltä paljon enemmän, kuin perheelleen hauskaa ajanvietettä hankkiva aikuinen. Kuvio 7 näyttääkin, **mitä kohderyhmäläinen ensimmäiseksi tutkii** peliä ostaessaan: pelien halutaan olevan hauskoja ja yksinkertaisia sekä uudelleen pelattavia (McGrady 2020). Hauskuus säilyy, kun peli ei käy tylsäksi pelikertojen välillä, eikä peli ole liian vaikea perheen pienimmille. Näin myös pelin ikähaarukka ja pituus ovat ratkaisevia tekijöitä. Pelin teemalla on usein osansa pelin viehättävyydessä, koska teema ohjaa ostajan mielikuvaa pelin tarinasta ja yleisestä tunnelmasta.



Kuvio 7: Kuluttajan ostopäätöstä ohjaavat tekijät (mukaelma McGrady 2020)

3.2

RUUTUAJAN JA LAUTAPELIENTEN VAIKUTUKSET

Videopelien ja ruutuviihteen kirjon ja saatavuuden kasvaessa lautapelit ja niiden hyödyt voivat jäädä viihdykkeistä toisaalle. Digitalisaatio on mahdollistanut maailman pienenemistä tuomalla ihmiset yhteen online-videopelien ja muiden yhteisöjen kautta. Nämä yhteisöt ovat jopa liian helposti tavoitettavissa: lapset löytävät tiensä väkivaltaisten ja muuten järkyttävien pelien ja viihteen keskuuteen. **Moni ruutuajan haitta** perustuu aivojen dopamiinisäätelytoiminnan muutokseen: keho ja aivot palkitsevat hallitsemattoman ruutuajan käyttäjän antamalla tälle alitajuntaisen hyvänolontunteen (Dresp-Langley 2020).

Vaikka vanhempi pelaisi lastensa kanssa videopelejä, pelaaminen tapahtuu silti pelihahmojen välillä. Tässä tilanteessa pelihetki ei anna kokonaisvaltaista tunteellista sidettä pelaajien välille. Katsekontaktin ja merkityk-

sellisen keskustelun puute eivät riittävästi luo lapselle hänen tarvitsemaansa sidettä aikuiseen. (Hempe, Futch 2015.)

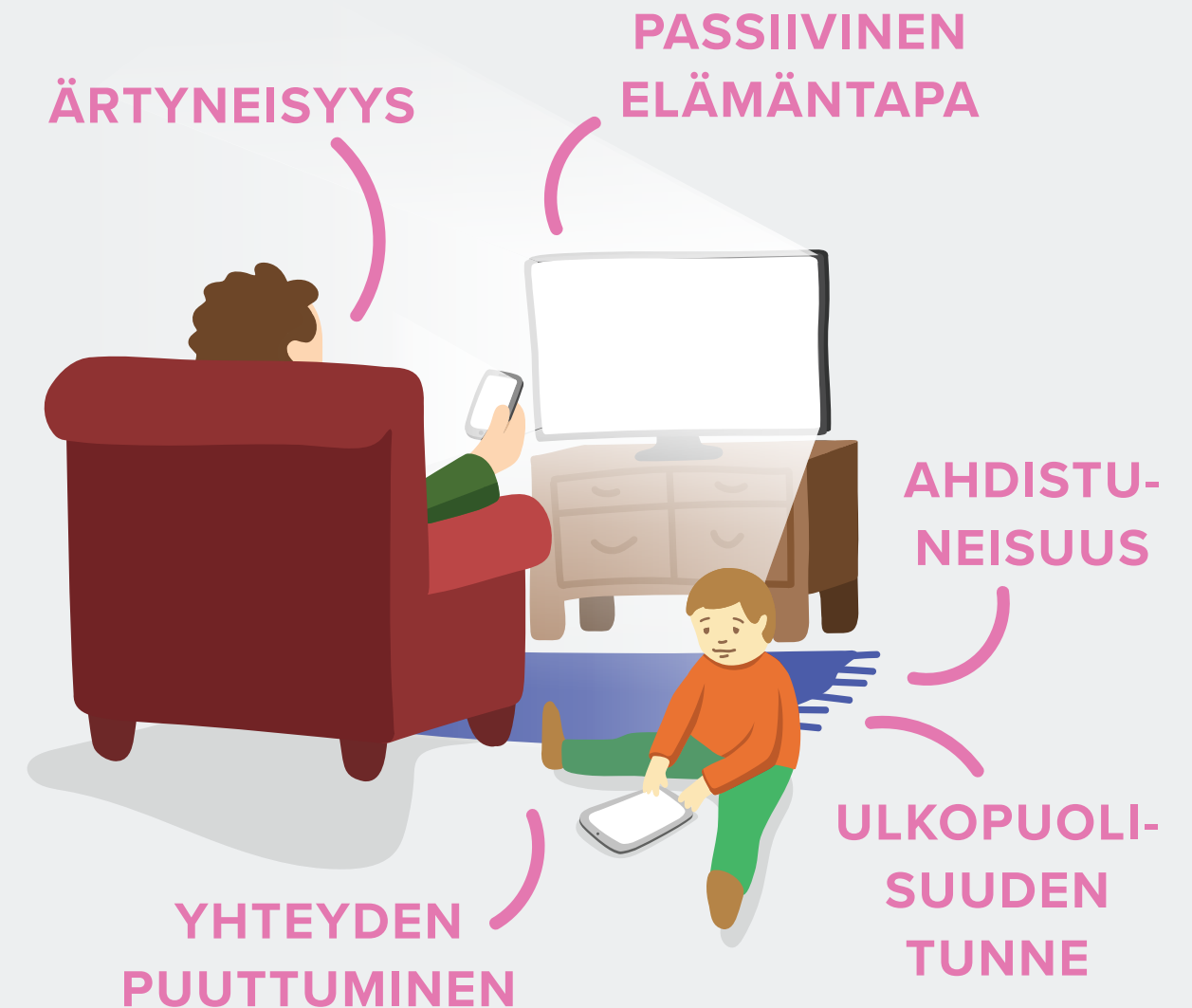
Ruutujen edessä vietetty aika vaikuttaa lapsen itsetuntoon ja sosiaaliseen elämään. Riski passiiviseen elämäntapaan ja riippuvuussuhteiden muodostumiseen antaa huonot lähtökohdat nuoren kasvulle. (Kaspersky.)

Ruutuaikaa ei tarvitse kokonaan kieltää, mutta sen kuluutus kohtuudella on enemmän kuin suositeltavaa. Myös sillä on väliä missä ja milloin ruutuaika täytetään: ruutuaikaa voidaan tarjota lapselle “palkintona” vastuullisten tehtävien jälkeisenä aktiviteettina.

Etätyömahdollisuuksien parantuessa perheen vanhemmat ja opiskelijat saattavat viettää suuren osan päivänsä tietokoneen ääressä ja vapaa-aikansa tv:n tai matkapuhelimen ääressä. Toistuva matkapuhelimen vilkaisu tai nopeaan työpuheluun vastaaminen aikana, joka on tarkoitettu lapselle saattaa tehdä lapsen olon aliarvostetuksi. Vanhempiaan kaikilla tavoin peilaavat lapset ajautuvat heidän kanssaan samoihin käyttösmalleihin (Qustodio Team 2021). Perheen yhteinen aika saattaa kulua eri ruutujen ääressä aiheuttaen erilaisia haittoja perheenjäsenille (kuva 7) eikä perheen välistä kanssakäyntiä juuri ole.

Kun lapsi oppii kuluttamaan aikansa ruutujen ääressä, muut enemmän vaivaa, aikaa ja ajatustyötä vaativat ajanviettotavat tuntuvat tylsiltä ja vaikealta muutaman napin painallukseen verrattuna.

Ruutuajan voi myös käyttää hyödyksi: internet on mahdollistanut nopean tiedonsaannin niin uutisten muodossa kuin oppimisen tukena sekä yhteydenpidon ystäviin ja sukulaisiin. (Kaspersky.)



Kuva 7: Ruutuajan vaikutukset perheeseen

Usein pelatessa videopelejä unohtaa, että yhteyden toisessakin päässä on oikea ihminen. **Lautapelejä pelatessa** voi aidosti kohdata vastustajansa ja käydä sosiaalista kanssakäyntiä. Niiden parissa **oppi tuntemaan erilaisia ihmisiä, tapoja pelata ja ratkoa ongelmia**. Lapsille lautapelit opettavat usein itsekurista, jakamisen ilosta ja kanssakäymisestä. (Davison 2017.) **Lautapeliin monet hyödyt** (kuvio 8) tukevat lasten sosiaalista sekä toiminnallista kehittymistä pelin mekaniikasta riippuen.

Lautapelit voivat toimia usealle lapselle **rentoutumisen hetkenä, jolloin voi lähentyä ja viettää aikaa perheen tai ystävien kanssa**. Myös perheen vanhempi väki pystyy arjen keskellä rentoutumaan lautapeliin ääressä ja näin luomaan lapsille hauskan ja turvallisen ympäristön uuden oppimiseen (Hempe, Futch 2015).

Lapsi ja vanhempi kummatkin oppivat läsnäolon tärkeydestä pelatessaan lautapelejä. Myös hyväluonteiset kiistatilanteet sekä vahvistavat lasta että syventävät



Kuvio 8: Lautapeliin hyödyt (Hempe, Futch 2015)

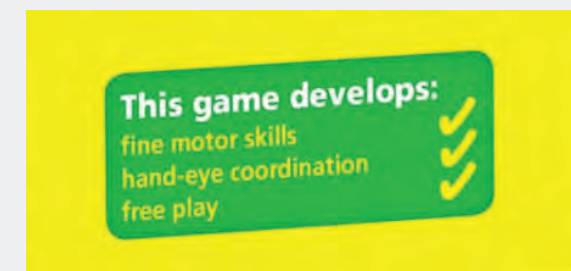
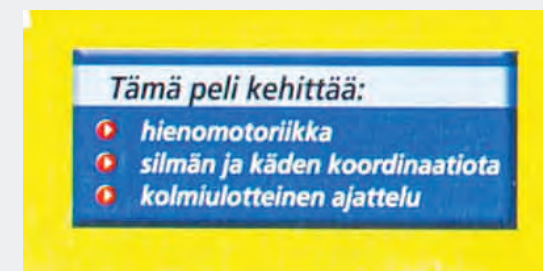
kiistatilanteen osapuolten suhdetta. **Kiistatilanteista** oppii ongelmanratkaisu- sekä argumentaatiokykyä, mutta myös väärässä olemisen hyväksyntää. Lapsen **sanaton kommunikaatio- ja sympatiakyky, kehonkielen lukeminen ja tilannetaju** parantuvat esimerkiksi nuoremman sisaren suuttuessa pelitilanteelle (Von Firley).

Lautapeleissä on usein nappuloita ja muita käsin kosketeltavia esineitä, joita käsittelemällä lapsi oppii motorisia taitoja niiden rekisteröityessä syvemmälle aivoihin kuin ruudulla tapahtuvissa samankaltaisissa tapahtumissa. Hauskaa pitävä lapsi oppii kognitiivisia toimintoja huomaamattaan pelien luomien haasteiden ääressä. (Von Firley.)

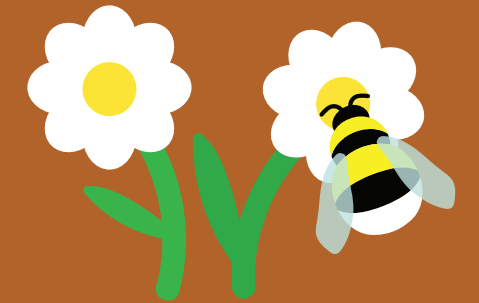
Erilaiset pelit opettavat erilaisia taitoja riippuen siitä mitä tekniikkaa mihinkin peliin on sisällytetty. Osa peleistä perustuu puhtaasti onneen ja joissakin täytyy strategisoida oikealla tavalla voittaakseen. **Voihan muna! -perhepel**i opettaa motoristen taitojen lisäksi

heittäytymistaitoja luoden hauskan peli-ilmapiiirin unohtamatta pelaajalle annettuja hyötyjä, joilla voi strategisesti sekoittaa pelin kulkua. Peli tarjoaa onnistumisen iloa ja vaihtuvia peliteknillisiä vaihteita, jolloin peli pysyy kiinnostavana.

Pinoamispeleille tyypillisesti Voihan muna! -parhepelii kehittää motoristen taitojen lisäksi **koordinaatiokykyä, sosiaalisia taitoja sekä se tarjoaa vapaapelimahdollisuuden** eli vapauden pelata ja leikkiä komponenteilla juuri yksilön haluamalla tavalla. Nämä piirteet merkitään usein pelipakkaukseen (kuvat 8-9), jolloin kuluttaja näkee pelin tarjoamat hyödyt heti.



Kuvat 8-9: Pinoamispeleiden kehitysosa-alueiden luetteloja (HABAUSA, Turunekotori)



4

PELIPAKKAUSSUUNNITTELUN PÄÄKOHDAT

- 4.1 Markkinoilliset keinot
- 4.2 Kuluttajasuojaa edistävät merkinnät
- 4.3 Pakkaus rakenne ja -materiaalit
- 4.4 Graafisen ilmeen keinot
- 4.5 Informaatiografiikka ja typografian keinot

4.1

MARKKINOINNILLISET KEINOT

Pelipakkauksella on suuri osuus pelin **markkinoinnissa ja myynnissä**. On tärkeää, että pakkaus herättää huomiota ja houkuttelee ostajan luokseen. Pakkauksen tulisi kertoa, minkälaisen pelin se sisältää sekä houkutella ostaja ostamaan se toisen brändin pelin sijaan. On myös tärkeää tuntea pelin kohderyhmä. (Jason 2024.)

Pelimyyntiä tapahtuu paljon verkossa, jolloin on tärkeää, että pelin myyntikuvat ovat laadukkaita ja todenmukaisia. Pelien kirjo on todella laaja, joten **pelipakkauksen on syytä olla kiinnostava**. (Jason 2024.) Lautapelikulttuuriin kuitenkin kuuluu pelien fyysinen tutkiminen ja tuntuman luominen, jolloin hyllymyynti kannattaa pitää etusijalla pelipakkaussuunnittelussa.

Yleensä ostajat pitävät isommista pelilaatikoista. Eri materiaalit ovat mahdollisuus näyttää pelin henkeä ulospäin: **metalliset ja puiset pelipakkaukset** ovat ostajan silmään arvokkaan ja pahvipakkauksiin verrattuna asetta mielenkiintoisempia, mutta niiden käsittely ja niille tulostaminen on selvästi haastavampaa ja käsittely hintavampaa pahvisiin vaihtoehtoihin verrattuna. (Jason 2024.) **Pahviset pakkaukset** ovat kuitenkin suosituimpia niin kuluttajien kuin tuottajien mielestä, koska niiden tuottaminen on edullisempaa, jonka takia pelit pysyvät edullisina myös kuluttajille.

Kuluttaja voi jo pelilaatikon nähdessään päätellä pelin hintaluokan lisäksi sen suurpiirteisen tyylin seuraavien ominaisuuksien mukaan:

monimutkaiset ja tietopohjaiset pelit on usein pakattu neliön muotoisiin, kestäviin ja vankkarakenteisiin laatikoihin. **Lapsille tarkoitettut sekä onneen perustuvat** pelit ovat usein pakattu pehmeämpiin, suorakulmaisiin pahvisiin pakkauksiin, jotta niitä olisi helpompi käsitellä pienemmillä ja heikommillakin käsillä. (Owczarek.)

Pakkaus toimii pelin tehneen **brändin markkina-alustana**. Pakkaus säilytetään ja brändi elää siinä yhtä kauan kuin itse peli. Pakkaukseen sisällytetään logojen lisäksi **interner-osoitteita, sosiaalisen median käyttäjänimiä ja muita alustoja**, joista pääsee tutustumaan brändiin ja sen muuhun tuote- ja palvelutarjontaan. Esimerkiksi pelin ohjevihkoon voi lisätä brändiin tutustumiseen ohjaavaa kehotusta, jolloin sitä lukeva saattaa lähestyä brändin eri kanavia helpommin (May 2021).

Sosiaaliset mediat, foorumit ja muut yhteisöllisyyttä edistävät alustat toimivat kannattajakunnan luomisessa, joka taas itsessään parantaa pelikokemusta.

Modernissa ajassa pyritään yhdistämään pelipakkauksiin digitaalisia ominaisuuksia kuten **QR-koodeja** sekä muita interaktiivisuutta lisääviä **todellisen ja digitaalisen maailman yhdistäviä tapoja**. Digitaalisuus tarjoaa pelaajille osallistavia mahdollisuuksia, laajennettua pelikokemusta sekä pääsyä lähemmäksi peliyhteisöä. (ASIAPACK 2024.)

Monessa modernissa pelipakkauksessa on mukana lisäarvoa tuovia lisäosia, kuten **tarroja tai julisteita**. Näillä komponenteilla pyritään lisäämään pelipakkauskokonaisuuden arvoa ja miellyttävyyttä. (ASIAPACK 2024.) Tarrat ovatkin monen lapsen mieleen, varsinkin jos niiden kuva-aiheina on eläimiä tai muita helposti lapselle tunnistettavissa olevia hahmoja.

Kulturilliset sekä markkinoinnilliset mieltymykset ohjaavat tapoja, joilla pelipakkauksia lähestytään. Länsimaissa huomioidaan kestävyys ja innovatiivisuus, kun taas Aasiassa kustannustehokkuus nousee usein tär-

keäksi piirteeksi. (ASIAPACK 2024). On siis tärkeää tutkia **alueellisia trendejä ja tapoja markkinoida** luodakseen houkuttelevin pakkaus juuri siellä missä peliä aikoo markkinoida ja myydä. Pakkauksen materiaali, kuvitus ja muoto voivat olla kohderyhmäkohtaisia päätöksiä, mutta ne myös rakentuvat sen mukaan, missä ja kuka niitä tuottaa. Erilaisten tyyli-suuntauksien, kuten minimalismin ja sen vastakohtaisten, eloisien ja yksityiskohtaisten, houkuttelevuus vaihtelee eri kulttuurien kesken (ASIAPACK 2024).



Kuvio 9: Markkinoinnilliset keinot pelipakkauksissa

4.2

KULUTTAJANSUOJAA EDISTÄVÄT MERKINNÄT

Moniin pakkauksiin liittyy lakisääteisiä elementtejä liittyen elintarvikekäyttöön soveltuvuudesta, materiaalien myrkyttömyydestä ja muista kuluttajaa suojaavista ominaisuuksista. Pelipakkaukset eivät tarvitse elintarvikekäyttöön soveltuvia materiaaleja, mutta niiden suunnittelussa on otettava huomioon seuraavaksi esiteltäviä kuluttajansuojaa edistäviä lakisääteisyyksiä.

Tekijänoikeudet, eli tekijän itseoikeus teoksensa käyttöön ja ilmaisutapaan, kuuluu tekijälle heti tuotoksen valmistuessa (Tekijänoikeus.fi). Tekijänoikeusmerkkiä (kuva 11) ei ole pakko käyttää, koska tekijänoikeudet kuuluvat automaattisesti tekijälle ilman, että sitä on pakkauksessa erikseen ilmoitettu (May 2021).

Kuluttajansuojalaki edistää asiallista markkinointia kuluttajia kohtaan. Siihen kuuluu todenmukaisuus, tunnistettavuus sekä hyvätapaisuus. (Kuluttajaliitto.)

Vaikka jokin tieto tai merkintä ei kuuluisikaan lain puolesta pakkaukseen, lisää ne uskottavuutta niiden antessa kuluttajalle jotain heitä hyödyttävää tietoa. Jotain merkintöjä saatetaankin käyttää kuluttajavastaisesti, kuten esimerkiksi ekologisuuteen liittyviä merkintöjä (kuva 10).



Kuva 10: Ekologisuutta osoittava merkintä

Pakollisia merkintöjä pelipakkauksissa on **tukehtumisvaara** (kuva 13) ja alle 14-vuotiaille suunnatuissa peleissä/leluissa **CE-merkintä** (kuva 12). CE-merkintä kertoo tuotteen olevan soveltuva sen käyttötarkoitukseen leluna sen turvallisuuden, ympäristö- ja terveysvaatimusten osalta (Euroopan Unioni 2024).



Kuva 11: Tekijänoikeusmerkintä



Kuva 12: CE-merkintä



Kuva 13: Tukehtumisvaara-merkintä

Pahvin kierrätysmerkinnät voidaan jättää pinta-puolisiksi materiaalin ollessa tunnistettava lisäämällä pakkaukseen kiertävä nuolikulmio (kuva 14). Kolmio osoittaa pakkauksen kierrätyskelpoisuuden (Pakkaus-suunnittelu 2011). Kierrätysmerkin esittäminen tarken-

nuksineen (kuva 15) helpottaa kuluttajaa pakkauksen kierrättämisessä.



Kuva 14: Kierrätysmahdollisuutta osoittava nuolikulmio



Kuva 15: Kierrätysmahdollisuutta osoittava nuolikulmio tarkennuksineen

Pelipakkauksiin sisällytetään myös **viivakoodi, valmistajan osoite, tuottaja, eränumero** ja tarvittaessa **tunnistekoodi SKU** (Store Keeping Unit). (May 2021.)

4.3

PAKKAUSRAKENNE JA -MATERIAALIT

Pakkaussäännöistä yksi on ylitse muiden: pakkauksen on oltava niin **kompakti** kun pelin komponentit antavat sen olla. Eli tyhjää tarkoituksetonta tilaa ei pakkauksiin kaivata. (Owczarek.) Pelipakkauksen rakenne perustuu kuitenkin loppujen lopuksi itse pelin komponentteihin ja pelin tyyliin. Laatikon koon ja pelikomponenttien keskeiseen suhteeseen liittyy myös pelaajalle muodostuva **psykologinen vaikutus**: pelaajan avatessa pelilaatikon ja huomattaessaan turhan tyhjän tilan saattaa hän tuntea itsensä huijatuksi tai turhautuneeksi (Glueck).

Pakkausrakenteen pitäisi pitää pelin eri komponentit mahdollisimman hyvässä kunnossa ja näin **varmistaa pelin laadun** säilytettäessä omassa pakkauksessaan pelikertojen välissä. On tärkeää tehdä jo pelkästä pak-

kauskokemuksesta osa peliä tekemällä siitä mahdollisimman sujuva. (Jason 2024.)

Piilolokerot, temaattiset elementit ja erilaiset materiaalituntumat luovat pelipakkaukseen huomattavasti parantuneen käyttäjäkokemuksen (ASIAPACK 2024). Tällaiset lisäykset antavat pelaajalle stimuloinnin lisäksi mahdollisuuden tuntea itsensä huomatuksi ja kokea syvemmän pelikokemuksen. Pelin pelaaminen on mukava aloittaa, kun pakkaus aukeaa vaivatta, pelin komponentit ovat järjestyksessä, ehjiä ja tallessa.

Kuten luvussa 4.1 Markkinoinnilliset keinot (s. 27-29) tutkittiin, pelipakkausten materiaalivalintoihin liittyy niin kustannuksellisia kuin pelityylillisiä kysymyksiä. **Pahvi-**

set pelipakkaukset ovat yleisimpiä, kustannustehokkaita ja käyttäjäystävällisempiä pakkausvaihtoehtoja nuorille ja lapsille.

Materiaaleja miettiessä on tärkeää ajatella pelin kohde-ryhmän käyttäytymisen lisäksi pakkauksen **kestävyyttä, suojaavuutta ja vahvuutta**. Pahvi, muovi ja kangasmateriaalit ovat hyvin suosittuja materiaaleja yhdessä ja erikseen. Pakkauksen tärkein funktio on toimia pelikomponenttien suojana ja pitää peli toimivana ja pelattavana mahdollisimman pitkään. On myös tärkeää ajatella pelaajan kokemusta **ympäristökysymyksistä**, kuten usein pakkausmateriaalina käytettävän muovin osalta: muovi saatetaan nähdä halpana ja helppona valintana sen muokkattavuuden ja alhaisten tuotantokustannusten takia. Pelikomponenttien muotoon sulatettu tarjotin pakkauksen pohjalla stimuloi käyttäjää vain muovin näkemisen reaktioon. Pakkaussuunnittelussa täytyykin ajatella kuluttajan silmin ja sijoittaa pakkaukseen heitä alitajuntaisestikin stimuloivia elementtejä.

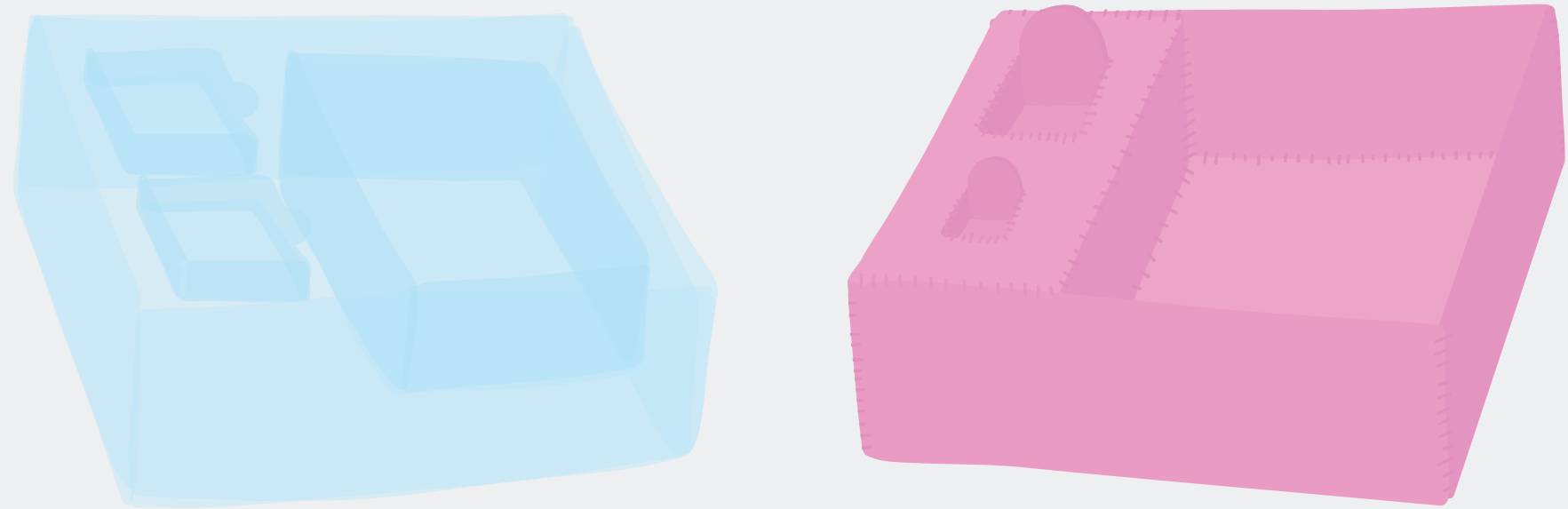
Lähestyessä muovin käytön ympäristökysymyksiä voidaan huomata, että muovi on ongelmallisinta sen luontoon joutuessa. Muovin maatumiskyky on hyvin huono ja se aiheuttaa luonnon eliöille ongelmia. Muovin määrä maailmalla on todella suuri ja siksi ratkaisu onkin sen **kierrättämisessä ja hyötykäytössä**: kun muovi kiertää elinkaarensa (kuva 16) joutumatta luontoon, sen käyttöhyöty elää ikuisesti.



Kuva 16: Muovin elinkaari (Sarasvati, A. W. 2022)

Muovipulloja voidaan käyttää huopakankaan raaka-aineena (Ompelukaavat.fi). Kierrätetty polyesterimateriaali saadaan muotoon, jossa se on raaka-aineenakin, joten siitä voidaan tehdä polyesterikuidun lisäksi muita muovituotteita (AZO Materials 2012). Luonnossa lojuvat muovipullot voidaan siis kierrättää uudelleen kuituksi ja valmistaa siitä **monihyötyistä huopakangasta** (Ompelukaavat.fi).

Huopamateriaali antaa pelipakkauksessa uuden kokemuksen pelaajalle samalla vähentäen muoviroskaa ja aististimuloimattomia muovirakenteita (kuva 17).



Kuva 17: Kaksi erilaista muovirakennetta pelipakkaukseen

4.4

GRAAFISEN ILMEEN KEINOT

Pelilaatikon graafisen ilmeen täytyy sisältää jotain, joka vangitsee katseen. **Graafinen ilme** on brändin jatke ja näin sen tarvitseekin peilata brändin omaa tyyliä (Owczarek). Graafiseen ilmeeseen pitää sisällyttää **pelin henki** ja sen täytyy **vaikuttaa pelin kohderyhmään**, jotta he kiinnostuvat siitä ja ostavat sen.

Graafinen ilme toimii polkuna siihen, että asiakas ihasuu brändin tyyliin ja haluaa ostaa saman brändin muitakin tuotteita (Jason 2024). Pelin tuottajan tyylin ilmentyminen pelipakkauksen grafiikassa ilmentää kuluttajalle **brändin olemuksen** ja näin antaa kuluttajalle mahdollisuuden löytää muita samaa tyyliä edustavia tuotteita ja palveluita kyseiseltä tuottajalta. Näin kuluttaja peliin tykästyessään hakeutuu ottamaan selvää brändin muusta

tuotannosta ja mahdollisesti hankkimaan sieltä muitakin tuotteita. Tällä tavalla syntyy **kuluttajien ja brändien välinen luottamus** brändin jatkuvuuden, tuotteiden korkean laadun ja tyylijatkuvuuden ansiosta.

On tärkeää luoda pelille **oma logonsa ja jokin mieleenjäävä hahmo**. Näillä peli saa itselleen oman tarinansa jo ennen kun itse peliin pääsee käsiksi. Näin pelin tehneen brändin lisäksi luodaan pelin oma brändi. (Owczarek.) Pelin hahmot elävät omaa tarinaansa vilkaan mielikuvituksen omaavien lasten mielissä, joten pelipakkauksen graafinen ilme antaa lapselle lähtökohdat juuri tällaiselle ajattelulle. On siis tärkeää luoda pakkaukseen pelin tarinan miljöö, eli ympäristö, ilmapii-ri ja sen koko olemus hahmojen lisäksi.

4.5

INFORMAATIOGRAFIIKAN JA TYPOGRAFIAN KEINOT

Kaikella, mikä on sanottu tai mitä ei ole sanottu pakkauksessa, on tarkoituksensa. **Iskulauseen** on kerrottava pelin idea lyhyesti mieleen painuvalla tavalla ja pakkauksen on sisällettävä tietyt tiedot pelistä toimivasti kertomatta kuitenkaan liikaa, jotta pelin innostavuus säilyy. (Owczarek.)

Typografisten elementtien asettelu, tyyli ja määrä on hyvin tärkeää tasapainottaa, jotta helppolukuisuus ja informatiivisuus säilyvät.

Informaatiograafiset elementit kertovat tärkeitä tietoja pelin teoriasta: kuinka monta ja minkä ikäistä pelaajaa peliin tarvitaan ja kuinka pitkään peli kestää. Informaatiograafiset elementit voidaan esittää pakkauksessa

luomalla niille mielenkiintoinen graafinen ilme, jolloin niistä tulee osa koko graafista ilmettä pelkän teoreettisen tiedon sijaan. Informaatiografiikka onkin tiedon tiivistämistä yksinkertaisesti graafiseen muotoon (Kanerva 2022).

Informaatiografiikan käyttö on hyvin tehokasta, sillä ihmisille visuaalisten mallien hahmottaminen on helppoa. Grafiikoissa pyritään saamaan ihminen huomioimaan **oleellinen tieto** kaiken tiedon seasta. Informaatiografiikka onkin pelkän kuvan tai tekstin sijaan jonkinlainen yhdistelmä tietoa ja grafiikkaa. (Kanerva 2022.)

Typografian on oltava helposti luettavaa ja tasapainoista pakkauksen muun tyylin kanssa. Liian monen kirjai-

sintyylin lisääminen pakkaukseen huonontaa informaation luettavuutta ja luo viimeistelemättömän ilmeen pakkaukselle. Typografian tärkeimpiin tehtäviin kuuluu viestin tuominen, persoonallisuuden ja bränditunnistettavuuden lisääminen, harmonian luominen ja vaikutuksen tekeminen (Corrigan). Typografia on osa graafista ilmettä ja näin sitoo koko pakkauksen kuvitusta yhteen.

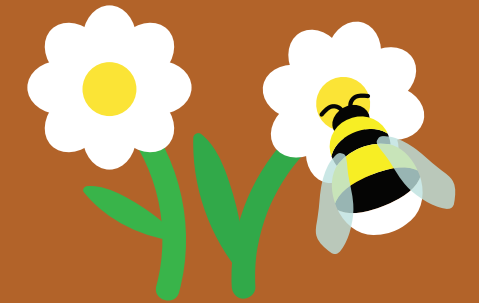
Rakennuspalikkapeli **Galapagos Game** (kuva 18) perustaa olemuksensa kokonaan typografian keinoille riisuen pakkauksenkin pelkän pelin tekniikan näyttämöksi. Vapaapelitekniikka-aspekti antaa pakkaussuunnitteluun mahdollisuuden esittää peli pelkkänä esineenä eikä niinkään tarinana tai teemana, jolloin pelin typograafinen muotokieli halutaan ilmentää kuluttajalle ainoana suunnan antajana pelaamiselle.

Typografiset keinot antavat suunnittelijalle välineet luoda pakkaukseen elementtejä, jotka palvelevat sekä kuluttajaa että pelin tekijää: pelin olemus pystytään il-

mentämään yhdessä muiden graafisten keinojen kanssa luoden tasapainoisen kokonaisuuden.



Kuva 18: Galapagos Game -pakkaus (Felix Salut)



5

PELIPAKKAUSTEN VERTAILUANALYYSI

5.1 Graafinen ilme

Eläinpyramidi

Muut pelit

5.2 Sisäosarakenteet

Sisäosajakaja

Komponenttipussukat

5.1

GRAAFINEN ILME

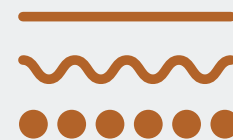
Tämä vertailuanalyysi kohdistuu toisistaan erilaisiin graafisen ilmeen loppuratkaisuihin. Analyysissä tutustutaan Voihan Muna! -pelin teknisenä inspiraationa toimineeseen **Eläinpyramidi -peliperheeseen** sekä muihin mielenkiintoisiin ja toisistaan poikkeaviin graafisiin ilmeisiin. Analyysissä paneudutaan informaatiograafisten elementtien lisäksi muihin pelipakkauksille ominaisiin elementteihin, kuten **värivalintoihin, kuvitusjälkeen, kuva-aiheisiin ja erilaisiin merkintöihin** (kuva 19).



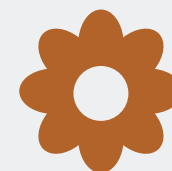
INFORMAATIO-
GRAFIKKA



VÄRIVALINNAT



KUVITUSJÄLKI



KUVA-AIHEET



MERKINNÄT

Kuva 19: Graafisen ilmeen vertailuanalyysin aiheita

ELÄINPYRAMIDIPELIT

HABA Eläinpyramidi -pinoamispelien pakkausten graafisen ilmeen pääosaan nousee pelien **eläinhahmot, jotka on pinottu päällekkäin**. Pelin nimen sekä logon muotoilu säilyy samanlaisena pakkauksesta toiseen ja ne ovat selvästi pääosassa eläinten kanssa. Keltaisen kehyksen, punaisen tekstin ja sinisen taivaan vastavärisyys luo toimivan tasapainon graafisen ilmeen väreihin.

Pakkausten takaosien pääosassa on kunkin **pelin komponentit** aseteltuna pelitilanteeseen. Takaosista löytyy myös **selitys pelin ideasta, sen toiminnasta, kielisaatavuudesta, tarinasta sekä lakisääteiset merkinnät** tukehtumisvaaramerkinnästä viivakoodiin ja CE-merkintään. Lisäksi pakkauksista löytyy vastuulliseen puuraaka-aineeseen liittyvä PEFC-merkintä (PEFC 2024).

Eläinpyramidi Junior (kuvat 20 ja 21) -pakkauksen graafinen ilme on muihin Eläinpyramidipeleihin verrattuna **pelkistetympi** ja jo kannen kuvassa nähdään pelin eläinpomponentteja, joka osakseen helpottaa ostovalintaa: peli on tarkoitettu kahdesta ikävuodesta ylöspäin, jolloin pelin ostaja näkee heti pelin komponenttien sopivan hyvin nuorillekin pelaajille. Myös selkeä **ikäsuositusmerkintä** helpottaa pelin sopivuuden selvittämistä. Pakkauksessa nähtävät piirretyt eläinhahmot ja niiden tausta sekä pelikomponenttien kuvitus on lapselle helposti tunnistettavissa niiden vallitsevan kaksiuloitteisuuden ansiosta.

Pakkauksen kanteen on korostetusti lisätty **alueet, joita pelaaja pystyy kehittämään pelatessaan**: hieno-

motoriset taidot, käsi-silmä -koordinaatio sekä vapaapelitaidot. **Vapaapelitaitomahdollisuus** antaa lapsen mielikuvitukselle tilaa mahdollistaen vapaamuotoisen pelaamisen ja leikkimisen pelin komponenteilla.



Kuva 20: Animal upon Animal Junior -lautapeli-pakkauksen kansi (HABAUSA)



Kuva 21: Animal upon Animal Junior -lautapeli-pakkauksen pohja (Playfulmindstoys)

Eläinpyramidi 1 ja 2 (kuvat 22-25) -pakkauksissa on myös merkittynä alueet, joita peli kehittää. **Ikäsuositus** on lisätty näkyväksi uuteen Eläinpyramidi 1 -grafiikkaan. Uusi grafiikka on myös moniulotteisempi ja väririkkaampi verrattuna Eläinpyramidi 2 viivapiirrosmaiseen tyyliin sekä sen tunnusmainen keltainen kehys on avat-

tu **orgaanisempaan muotoon** muodostaen pakkauksen reunalta alas jatkuvan grafiikka-alueen.



Kuva 22: Eläinpyramidi 2 -lautapeli-pakkauksen kansi (Turunekotori)



Kuva 23: Eläinpyramidi 2 -lautapeli-pakkauksen pohja (Turunekotori)



Kuva 24: Animal upon Animal -lautapeli-pakkauksen kansi (HABAUSA)



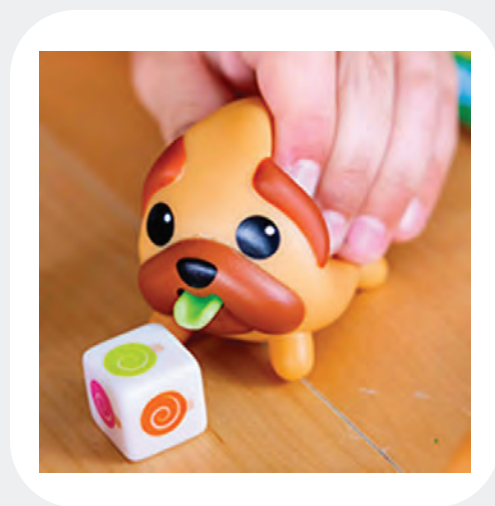
Kuva 25: Animal upon Animal -lautapeli-pakkauksen pohja (Labyrinthdc)

MUUT PELIT

Popsivat Mopsit (kuvat 26 ja 27) -pelipakkauksessa hahmojen piirrostyylillä on **pelkistetty** tekstuuriton liukuväriarjotuksella tehostettu tyyli. Kannen keskipisteenä on luoda mielikuva pelin tarinasta kuvaamalla pelissä esiintyviä mopsi-koiria sekä niiden kielen värjäntymistä tikkukaramelleista. Pakkauksen reunoilla korostetaan **pelaajamäärää, ikäsuositusta, peliaikaa ja logoa**.



Kuva 26: Popsivat Mopsit -lautapelipakkauksen kansi (lautapelit.fi)



Kuva 27: Popsivat Mopsit -lautapelin hahmo ja noppa (lautapelit.fi)

Battle Sheep (kuvat 28 ja 28) -pakkauksessa eläinhahmot ovat sijoitettu erilleen toisistaan luoden hyvin ilmaivan asettelun **nostaen pelin nimen pääosaan**. Samoin kuin Popsivat Mopsit -pakkauksessa, peliaika, ikäsuositus sekä pelaajamäärä on sijoitettu pakkauksen sivulle.



Kuva 28: Battle Sheep -lautapelipakkauksen kansi (lautapelit.fi)



Kuva 29: Battle Sheep -lautapelin osia (lautapelit.fi)

Proof! (kuvat 30 ja 31) -pakkauksen graafinen ilme on hyvin erilainen muihin vertailuanalyysin kohteisiin: **väripaletti on hyvin suppea ja kuvitus minimalistinen.** Kannen kuvitus jättää paljon tilaa taustalla näkyviin numeroihin. Pakkauksen pohjassa nähdään peliohjeet sekä lakisääteiset merkinnät. Kannen sivulle on sijoitettu pelaika, ikäsuositus sekä pelaajamäärä.



Kuva 30: PROOF!
-lautapelipakkauksen kansi (Walmart)



Kuva 31: PROOF!
-lautapelipakkauksen pohja (Walmart)

Silly Street (kuvat 32 ja 33) -pakkauksessa **tapahtuu paljon.** Kannen kuva-elementit on sijoitettu toisen ulottuvuuden luovan suorakaiteen muotoisen valkoisen elementin päälle jättäen sinikirjavan taustan taakseen. Kanteen on merkitty ikäsuositus, pelaika ja pelaajamäärä ja pääelementteinä toimivat **pelin nimilogo, hahmot sekä kortit.**



Kuva 32: Silly Street
-lautapelipakkauksen kansi (Walmart)



Kuva 33: Silly Street
-lautapelipakkauksen pohja (Walmart)

5.2 SISÄOSARAKENTEET

Pakkauksen sisäosarakenteisiin kuuluu **sisäosajakaja** sekä **komponenttipussukat**. Sekä sisäosajakajalle että komponenttipussukoille on omat kriteerinsä, jotka niiden tulisi täyttää parhaan funktionaalisuuden takaamiseksi: sisäosajakajan täytyy tukea pelikomponentteja tiiviisti ja komponenttipussukoiden tulisi pitää komponentit järjestyksessä ja toimia osana pelitilannetta. Tärkeimpiä tarkasteluaiheita sisäosien rakenteissa on erilaiset rakenteelliset ratkaisut, materiaalivalinnat sekä funktionaalisuus (kuva 34).

Kankaan ollessa melko käyttämätön **yhdistelmäateriaali** pelipakkausten sisäosajakajan pahviratkaisuiden kanssa, vertailuanalyysiä ei voida kangasosuudelta suoranaisesti toteuttaa. Analyysiin on otettu muuten kangasta hyötykäyttävä pakkausratkaisu.

Pelissä täytyy poimia eläinkomponentteja pakkauksesta siten, ettei niitä etukäteen näe. Siksi niiden täytyy olla jossain helposti liikuteltavassa, avattavassa ja suljetavassa pussukassa, jolloin pelaaminen sujuu ja komponentteja on vaivatonta nostella näkemättä niitä. Paras pakkausvaihtoehto kyseiseen tarpeeseen on **magneettisulkuinen pussiratkaisu**. Tällaisia pusseja on olemassa eläintarvikepussukoiden muodossa. Analyysissä tutkitaan kyseistä ratkaisua toisen komponenttipussiratkaisun rinnalla.



Kuva 34: Sisäosarakenteiden vertailuanalyysin aiheita

SISÄOSAJAKAJA

Haban **Eläinpyramidi** (kuva 35) -pakkauksen sisäosajakaja (ylh.vas.) on **yksinkertainen ja toimii pelinappuloiden pitämisessä paikoillaan**. Sisäosajakajan sivuilta nostetut alueet kuitenkin näyttävät vievän turhaa tilaa: itse pelilaatikon reunat voisivat olla sisäosajakajan sivunostojen kohdalla eli pakkaus voisi olla pienempi.

Pucolj! (Kierrätä!) -lautapelin (kuva 36) pakkausratkaisuksi on valittu puuvillakangasmateriaali. Siinä ei kuitenkaan ole yhdistetty pahvi- ja kangasmateriaalia. Kangasmateriaali on kuitenkin **uutta tuntua luova materiaali** usein pahvinkäyttöä suosivilla pelipakkausmarkkinoilla.



Kuva 35: Animal upon Animal -lautapelipakkauksen sisältö (Target review by username "Marisha5")



Kuva 36: Pucolj! (Kierrätä!) -lautapelin kangaspakkaus (Pressing, Z. 2018)

KOMPONENTTIPUSSUKAT

Pelissä täytyy poimia eläinkomponentteja pakkauksesta siten, ettei niitä etukäteen näe. Siksi niiden täytyy olla jossain **helposti liikuteltavassa, avattavassa ja suljetavassa pussukassa**, jolloin pelaaminen sujuu ja komponentteja on vaivatonta nostella näkemättä niitä. Paras pakkausvaihtoehto kyseiseen tarpeeseen on **magneettisulkuinen pussiratkaisu**. Tällaisia pusseja on olemassa eläintarvikepussukoiden muodossa. Tässä osiossa tutkitaan kyseistä ratkaisua toisen komponenttipussiratkaisun rinnalla.

Haban Eläintorni -pelissä (kuvat 37 ja 38) pelinappulat ovat kangaspussissa. Kangaspussi on hyvin yksinkertainen hernepussin tapainen ratkaisu. Pussi on toimiva ratkaisu nappuloiden säilytyksessä, mutta **pussiratkaisussa ei ole sulkemismekanismia** ja näin nappulat

saattavat tulla pussista itsekseen ulos pelipakkauksen sisällä ollessaan ja sitä käsitellessä.

Monessa **eläintarvike, -treeni ja -herkkupussissa** (kuva 39) on magneettisuljenta helpon koiranherkunappuloiden saamisen takaamiseksi. Magneetit omellaan laukun tai pussukan rakenteeseen siten, ettei avaamiseen tai sulkemiseen tarvita erillistä liikettä.



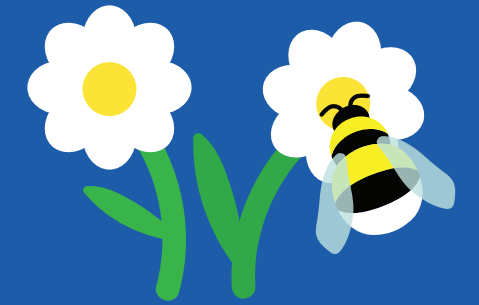
Kuva 37: Eläintorni -lautapelipakkauksen kansi (Suomalainen Kirjakauppa)



Kuva 38: Eläintorni -lautapelin komponentit (Suomalainen Kirjakauppa)



Kuva 39: Koiranherkkupussi (OllyDog)



6

PAKKAUSRAKENTEEEN SUUNNITTELU

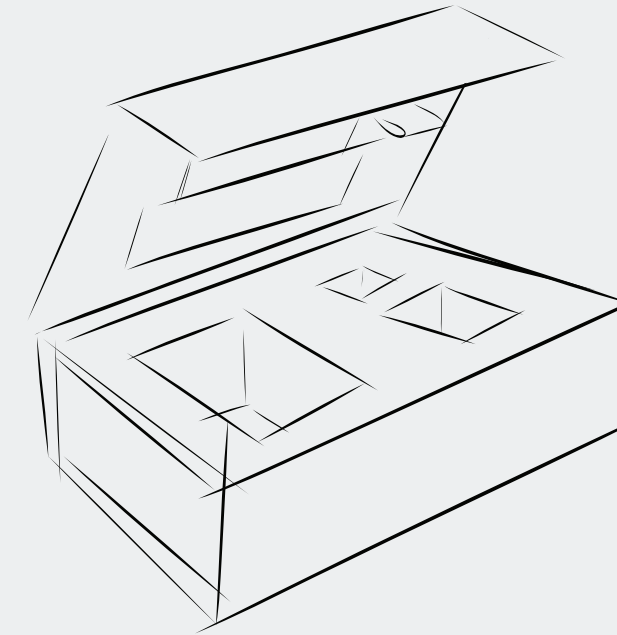
- 6.1 Ulkopakkaus rakenne
- 6.2 Komponenttipussukat
- 6.3 Sisäosajakaja

6.1

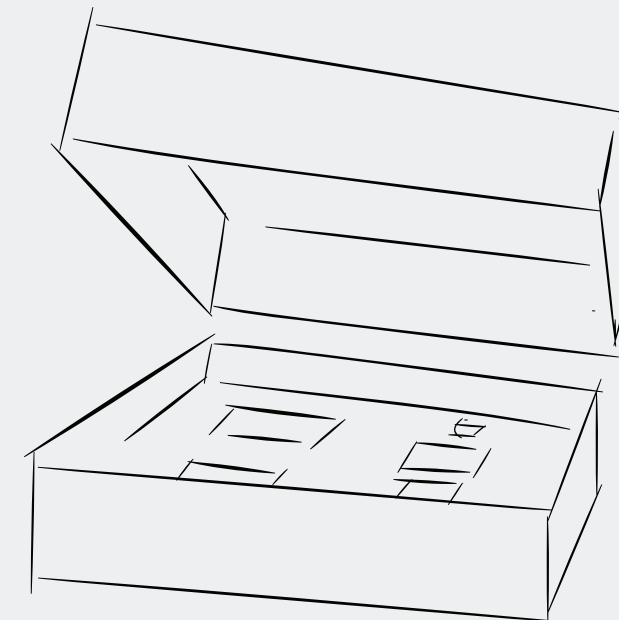
ULKOPAKKAUSRAKENNE

Pelipakkauksen rakennevalintaan vaikuttaa se, minkälaisen tuntuman pelistä halutaan antaa sekä valmistukseen menevät kulut.

Yleisin pelipakkaus rakenne on helppotekoinen **kaksiosainen suorakaide- tai neliömallilaatikko** (kuva 40) ja sitä käytetään, kun peliin sisältyy useita korttipakkoja ja komponentteja. Rakenteeltaan painavampi magneeteilla toimiva **saranalaatikko** (kuva 41) antaa korkealuokkaisen tuntuman kuluttajalle. (Glueck) Tämä rakenne on kuitenkin hyvin vankka ja painava, joka voi olla lapsen käsiin sopimaton. Siksi kaksiosainen, monelle lapselle varmasti tuttu laatikko on Voihan muna! -pelille sopiva pakkaus rakenne.



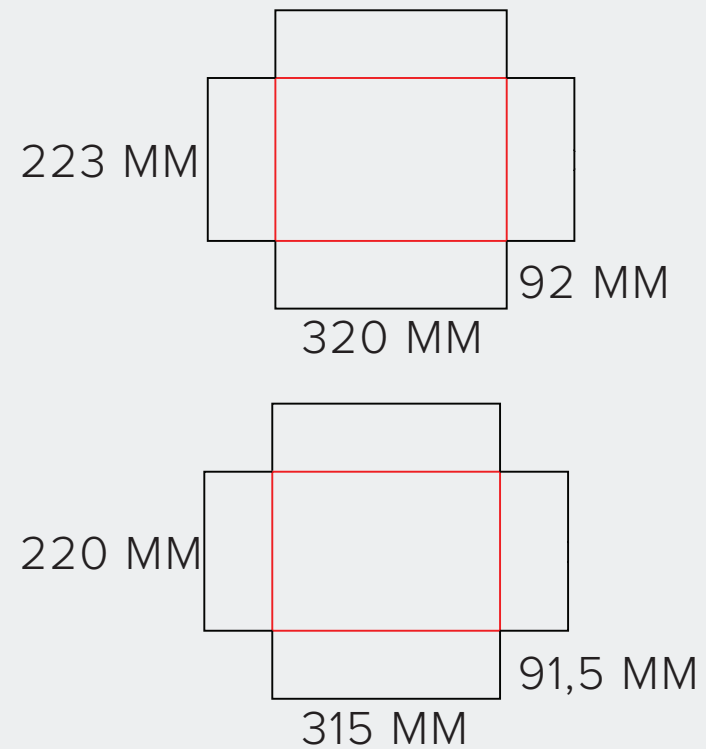
Kuva 40: Magneettisulkuinen pakkaus rakenne



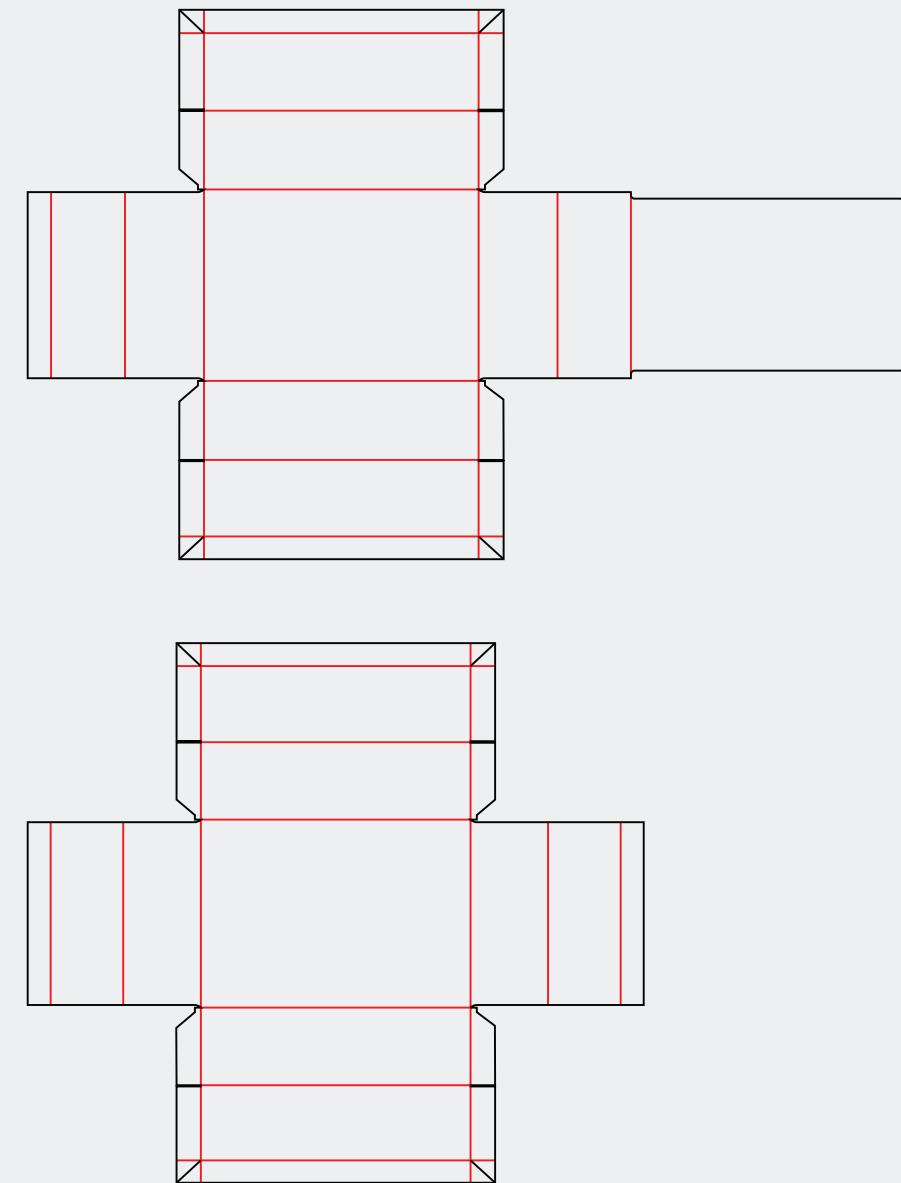
Kuva 41: Kaksiosainen pakkaus rakenne

Ulkopakkaus on helppo rakentaa pelikomponenttien ja pakkauksen sisäosan ympärille. Näin varmistetaan se, että kaikki peliin kuuluva mahtuu pakkauksen sisään.

Laatikko on liimaläpätön (kuva 42), jolloin sen kiinnittäminen toteutetaan teippiä käyttäen. **Grafiikkapaperit** (kuva 43) liimaa rakenteen lopulta yhteen.



Kuva 42: Kannen ja pohjan pohjarakennepiirroksat



Kuva 43: Kannen ja pohjan grafiikkapapereiden pohjarakennepiirroksat

6.2 KOMPONENTTIPUSSUKAT

Pelin eläin- ja kananmunakomponentit tarvitsevat **helpokäyttöiset pussit**, jotka soveltuvat säilytys- sekä pelitarkoitukseen.

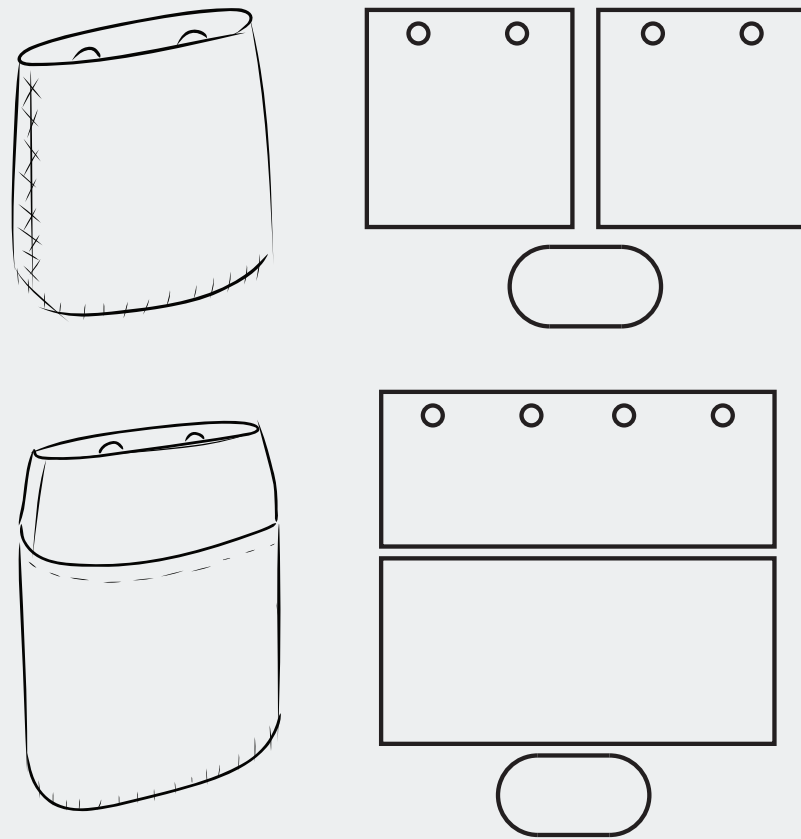
Komponenttipussukoiden on tarkoitus pitää pelin eläin- ja keräilykomponentit suojattuna paikoillaan ja tarjota pelaajille vaivaton pelin purku- ja kokoamiskokemus. Jotta tämä toteutuu, on jo aikaisemmin hyväksi todettu **magneettisulkuinen pussukkamalli** luvussa 5.2 (Sisäosarakenteet, s. 44 -47) oikea ratkaisu pussin avaus- ja sulkumekaniikaksi.

Ensimmäinen pussimalli oli **monisaumainen ja kulmikas** (kuva 44).



Kuva 44: Kulmikas komponenttipussukkamalli

Kulmikkaan mallin monisaumaisuus vaatisi kokoamisprosessissa enemmän työtä, joten saumojen vähentäminen tapahtui **pyöreäpohjaisen mallin** avulla (kuvat 45-47).



Kuva 45: Pyöreäpohjaisen komponenttipussukkamallin luonnos

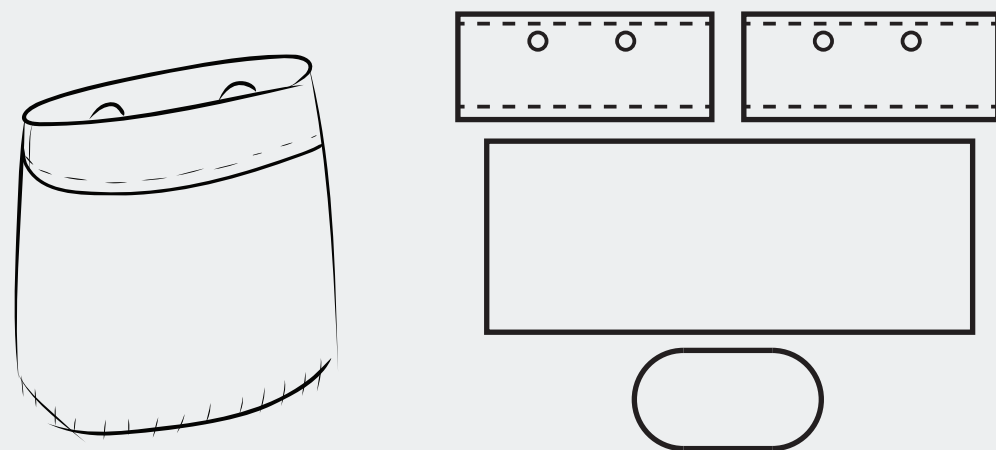


Kuva 46: Eläinkomponenttipussukkamalli



Kuva 47: Keräilykomponenttipussukkamalli

Lopullisessa mallissa (kuvat 48-54) magneetit on ommeltu erilliseen reunaosaan, joka ommellaan rakenteen reunaan sisäpuolelle. Reuna käännetään sisäpuolelta reunan yli rakenteen ulkopuolelle. Eläinkomponenttipussukka on seitsemän senttimetriä korkeampi kuin keräilykomponenttipussukka, joka erottaa ne toisistaan pelin sujuvuuden takaamiseksi. Eläinkomponenttipussiin jää tilaa, jotta komponentit pystytään sekoittamaan ravistamalla. Pussukoihin mahtuu isompikin käsi, jotta koko perhe voisi kokea pelin mieluisana.



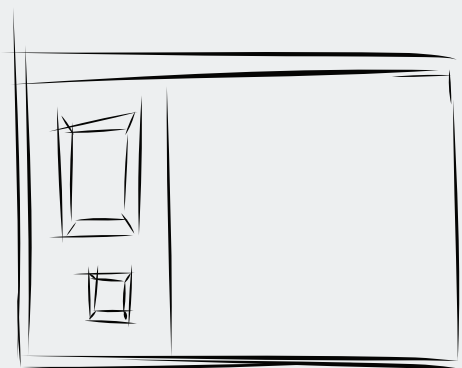
Kuva 48: Lopullinen komponenttipussukkamalli



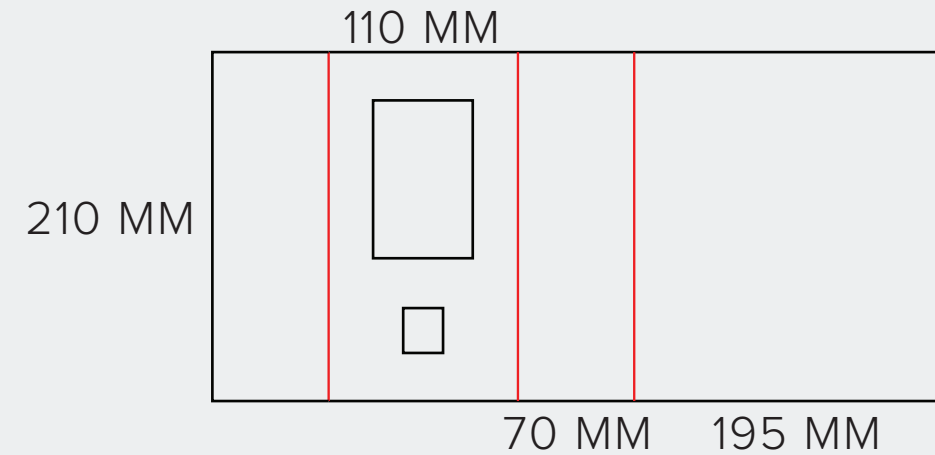
Kuvat 49-54: Komponenttipussukat

6.3 SISÄSAJAKAJA

Komponenttipussukat erotetaan korteista ja nopasta sisäosajakajalla, joka on **konepahvista** (kuva 57) ja **huovasta** (kuva 59-63) valmistettu komponentit järjestyksessä pitävä rakenne (kuva 55, 56 ja 58). Rakenteessa on aukot eri komponenteille, joihin ne asettuvat tiiviisti estäen niiden liikkumisen pakkauksen sisällä. Rakenteen on oltava järjestyksen pitämiseen houkutteleva, eli pelin komponenttien takaisin laittaminen sisäosajakajaan on oltava helppoa ja mukavaa. Näin komponentit päätyvät omille paikoilleen ja pakkauksen suojaava funktio säilyy.



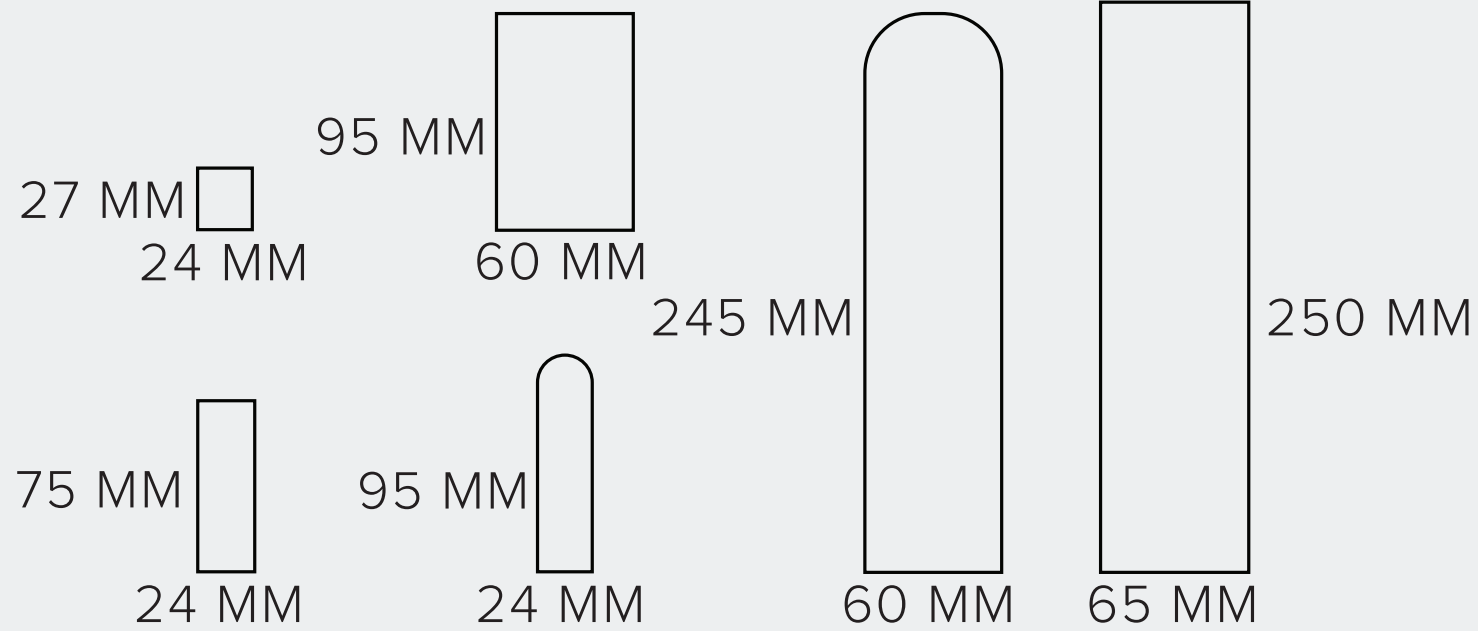
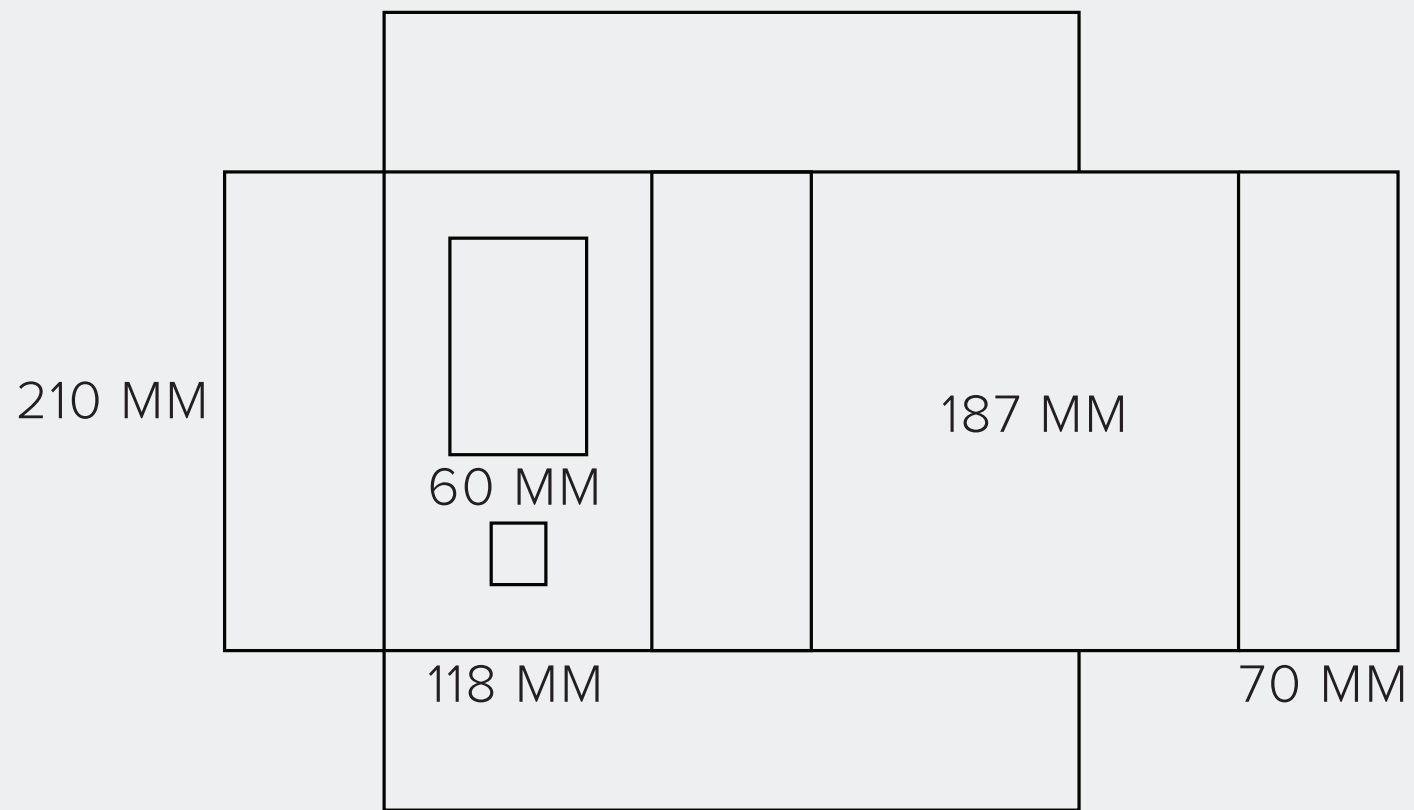
Kuva 55: Sisäosajakajan luonnos



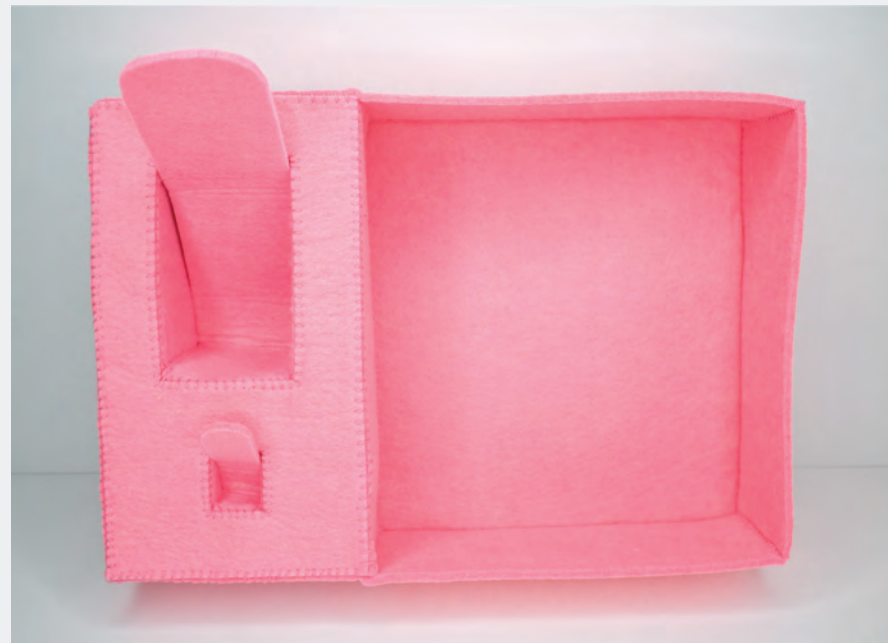
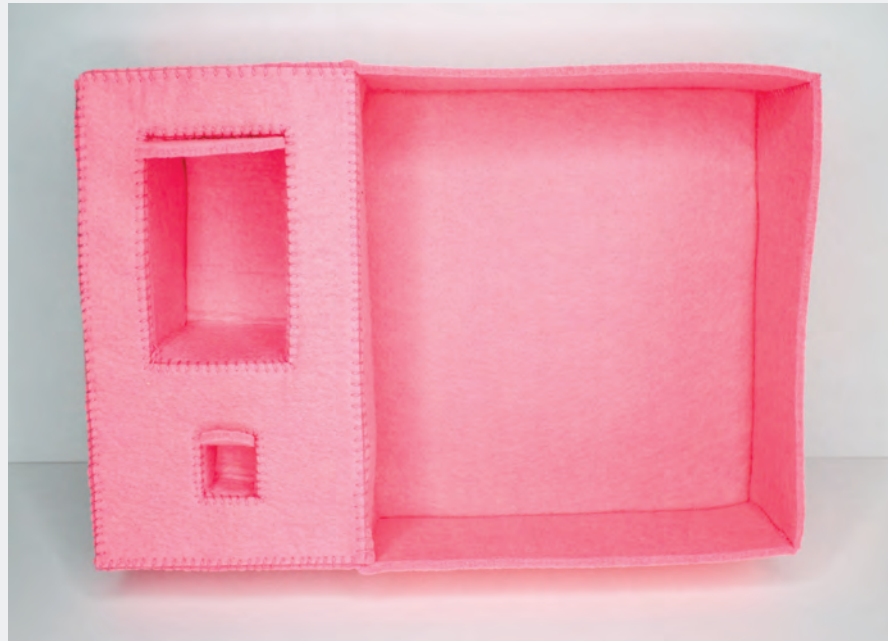
Kuva 56: Konepahvinen sisäosajakaja mittoineen



Kuva 57: Konepahvinen sisäosajakaja laatikossa



Kuva 58: Sisäosajakajan huopavuoren osat mittoineen



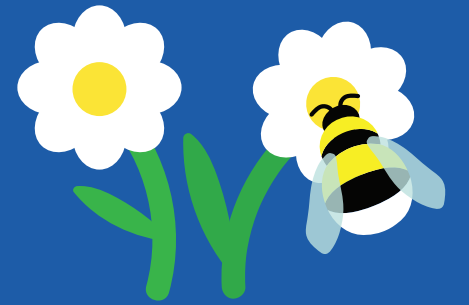
Kuvat 59-60: Huopainen sisäosajakaja



Kuvat 61-63: Huopaiset sisäosat komponenteilla ja ilman

7

GRAAFINEN SUUNNITTELU



7.1 Lähtökohdat

- Ensimmäinen luonnostelu

- Ensimmäinen luonnos

7.2 Lopullinen kartoitus

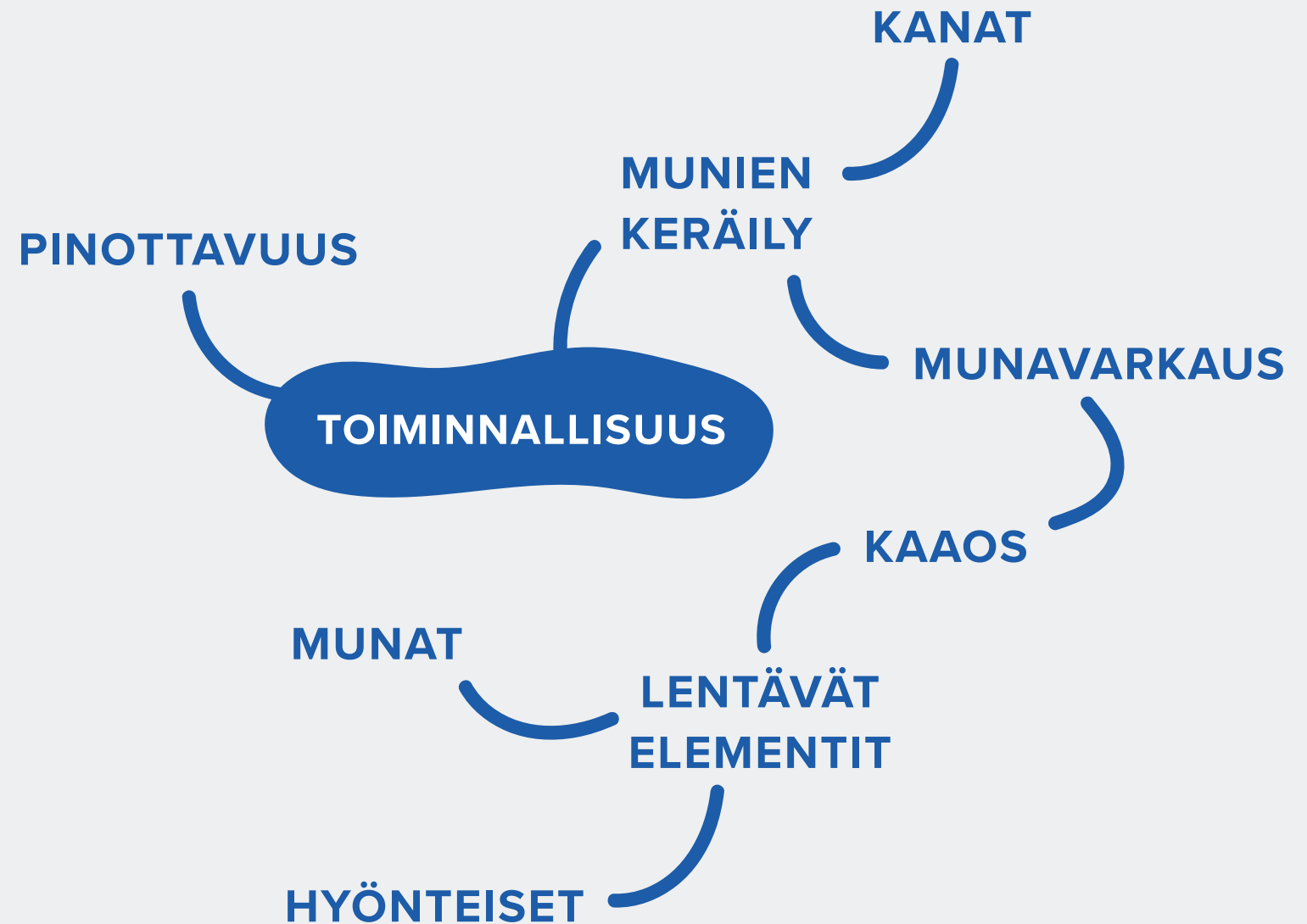
7.3 Grafiikkaprogessio

7.4 Sääntövihkon kannet

7.1 LÄHTÖKOHDAT

Pakkauksen graafisen ilmeen suunnittelu alkaa **hahmojen ja miljöön kartoittamisesta** (kuvio 9) ja kuvittelemisesta: mitä teemaan kuuluu, mitä hahmot tekevät ja missä ne ovat. Myös **pelin tekniikkaa ja sen sisäistä toiminnallisuutta** on syytä tutkia, koska peli voi sisältää jonkin suoraan peliä kuvaavan toiminnallisen tai esineellisen elementin.

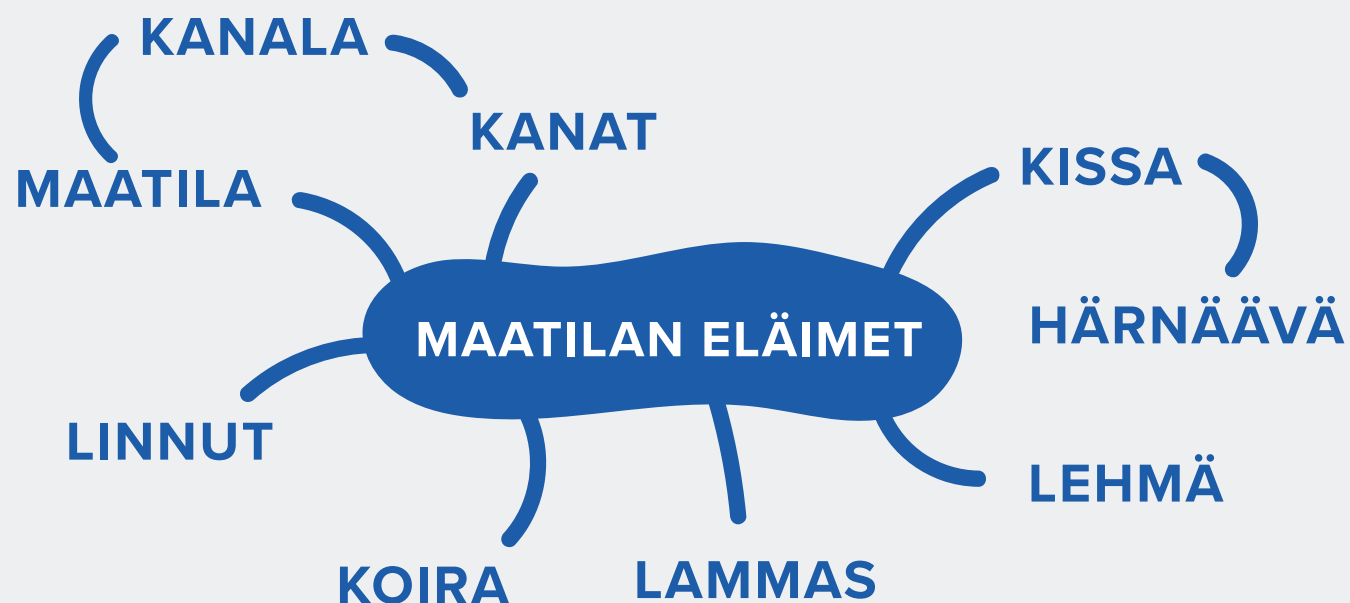
Pelin toiminnallisuusominaisuuksiin kuuluu **pinottavuus ja munakeräilykappaleiden keräily**. Munien keräily ilmentää pelin tarinaan kuuluvaa munavarkautta. Munavarkaus elehtii kaaosta, jota voisi ilmentää lentävillä elementeillä, kuten munilla ja hyönteisillä.



Kuvio 10: Kartoitus pelin toiminnallisista elementeistä

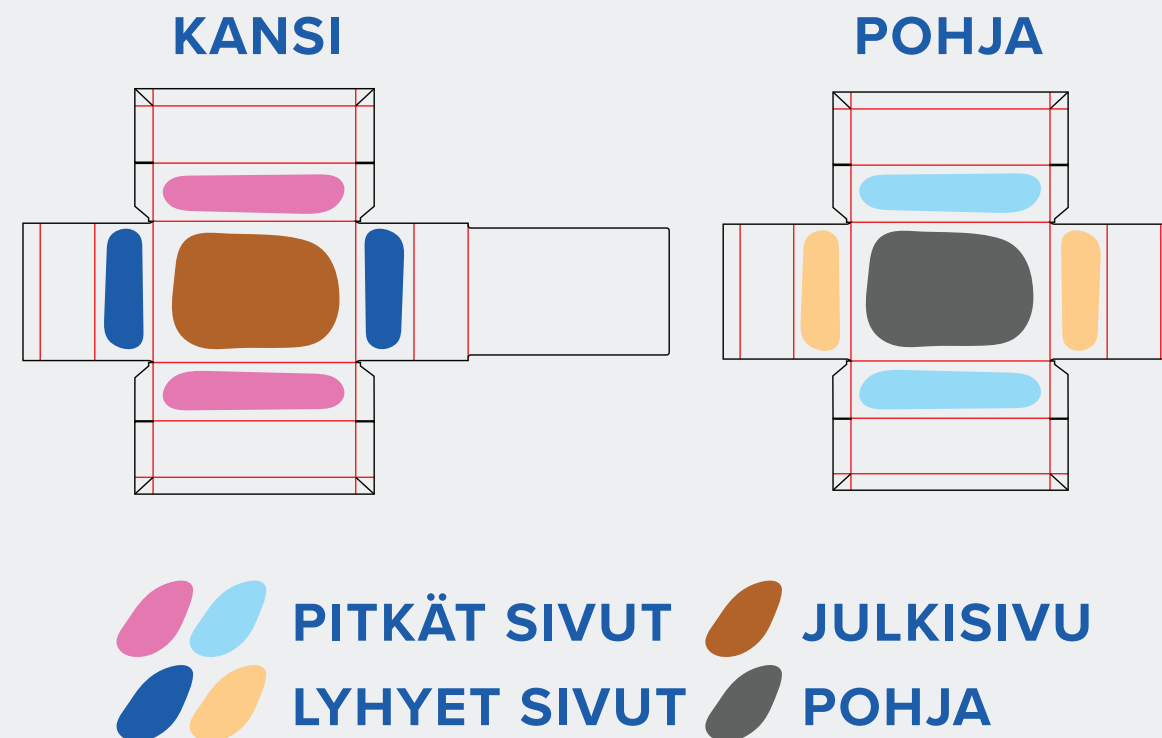
Peli keskittyy **maatilalla tavattaviin eläimiin**, kuten lampaisiin, lemmiin, koiriin, lintuihin, kissoihin ja kanoihin (kuvio 10). Miljööinä toimii maatila ja kanojen ollessa huomattavassa osassa pelitarinaa **niiden asuinpaikka** eli kanala toimisi luonnollisesti kuvituksen keskiössä.

Toiminnallisuutta tutkiessa **kaaos ja munavarkaus** nousivat keskeisiksi elementeiksi. Kanoja ja kananmunia härnäävä kissa asetetaan kaaoksen yhdeksi osaksi kanalan orrelle. Eläinten pinottavuus voidaan ilmentää yhdistämällä se ja kaaos eläinten huteralla tasapainotellulla toistensa päällä.



Kuvio 11: Kartoitus pelin eläimistä

Kuva 64 näyttää **pakkauksen eri grafiikkaosat jaettuina ryhmiin**. Osa kuvituksista voidaan toistaa pakkauksen eri puolilla. Tämä pätee useaan tämän muotoiseen pakkaukseen, koska pakkausta katsoessa siitä voi tarkkailla vain kolmea sivua yhtä aikaa. Noille kolmelle sivulle sekä pakkauksen pohjaan on hyvä sijoittaa kaikki tarvittava informaatio.



Kuva 64: Kannen ja pohjan grafiikan jakautuminen ryhmiin

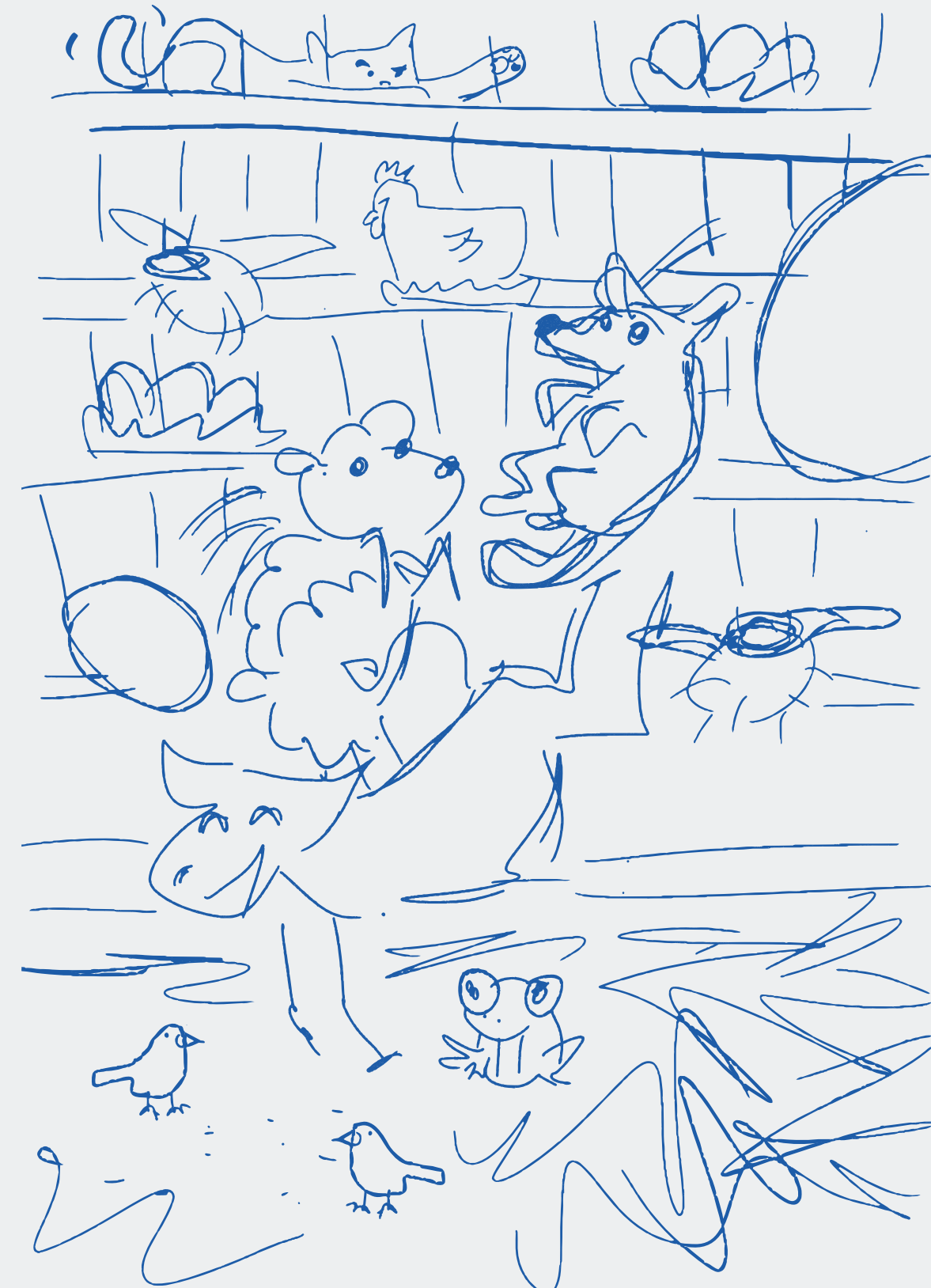
ENSIMMÄINEN LUONNOSTELU

Luonnoksesta (kuva 65) näkee, että **miljööinä toimii** kanala, jonka orrella kanat, niiden munat ja kissa oleilevat.

Lehmä asetetaan lampaan alle ja luodaan niihin liikettä piirtämällä lehmä takapotkuasentoon ja lampaan seisomaan takajaloilleen lehmän selkään. Koira lentää lehmän takapotkusta ilmaan.

Kananmunat lentävät taustalta hyönteisten saattelemana etualalle. **Sammakko ja linnut** asetetaan maahan heinäkasojen juurelle.

Toimiakseen kuvaskenaario täytyy asettaa suorakaiteen muotoiseen kuva-alaan pystysuuntaisesti, jolloin pakkauksen tarkastelusuunta tapahtuu lyhyemmältä sivulta.

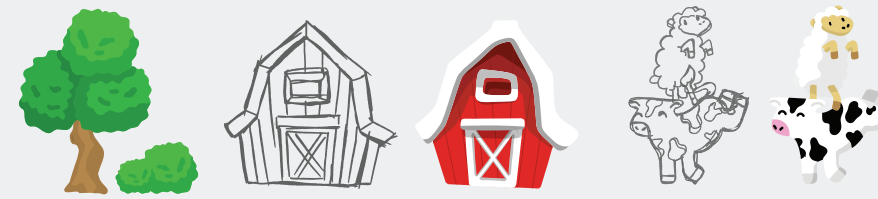


Kuva 65: Ensimmäinen luonnos kannen kuvituksesta

ENSIMMÄINEN LUONNOS

Luonnostelun jälkeen kanalan sisäinen kuva-ala tuntui ahtaalta. Kuva-alaa täytyy tuoda ulos kanalasta ja kääntää se vaakasuuntaan. Näin kuva-alaa on helppo käyttää tasapainoisen asettelusäännön, **kultaisen leikkauksen** mukaan, jolloin se on helppoluokkuinen ja tasapainoinen.

Kuvan tunnelmaksi luodaan kevyt ja suloinen värillä taivas **pastelliväreihin** ja tuomalla kontrastia vahvalla vihreällä nurmikolla, puilla ja penssilla. **Vihreä** kasvusto saa vastavärelementtinsä **punaisesta** ladosta.



KULTAINEN LEIKKAUS



7.2 LOPULLINEN KARTOITUS

Ensimmäistä kartoitusta laajentamalla pakkausgrafiikan keskeisimmiksi kuva-aiheiksi nousi maatalan eläimien lisäksi lisäosien **eläimet vesistöistä** ja **metsistä** sekä **kasvusto** ja **rakennukset**. Lisäosien markkinointi pakkausgrafiikassa lisää kuluttajan mielenkiintoa niihin sekä antaa syvempää ulottuvuutta pakkausgrafiikkaan. Kuviossa 11 nähdään kuva-aiheiden yhteneväisyys toistensa kanssa.

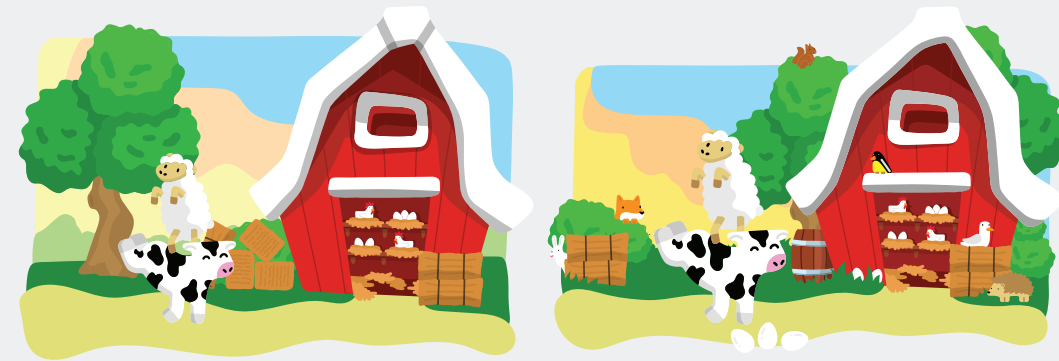


Kuvio 12: Kartoitus pakkausgrafiikan kuva-aiheista.

7.3 GRAFIKKAPROGRESSIO

Grafiikkaprogressiossa nähdään **kuva-aiheiden lisäysprosessin sekä asettelutyön kulku**. Progressio käy läpi eri vaiheiden **lisäykset ja perustelut** kuva-aiheiden asetteluun ja muihin muutoksiin progression aikana.

Progressioon kuuluu pakkauksen kannen julkisivun ja pidempien reunojen grafiikkavaihtoehdot. Lyhyempi sivu on katkelma pidemmän sivun grafiikasta, joka syntyi suoraan pidemmän sivun grafiikasta.



JULKISIVU

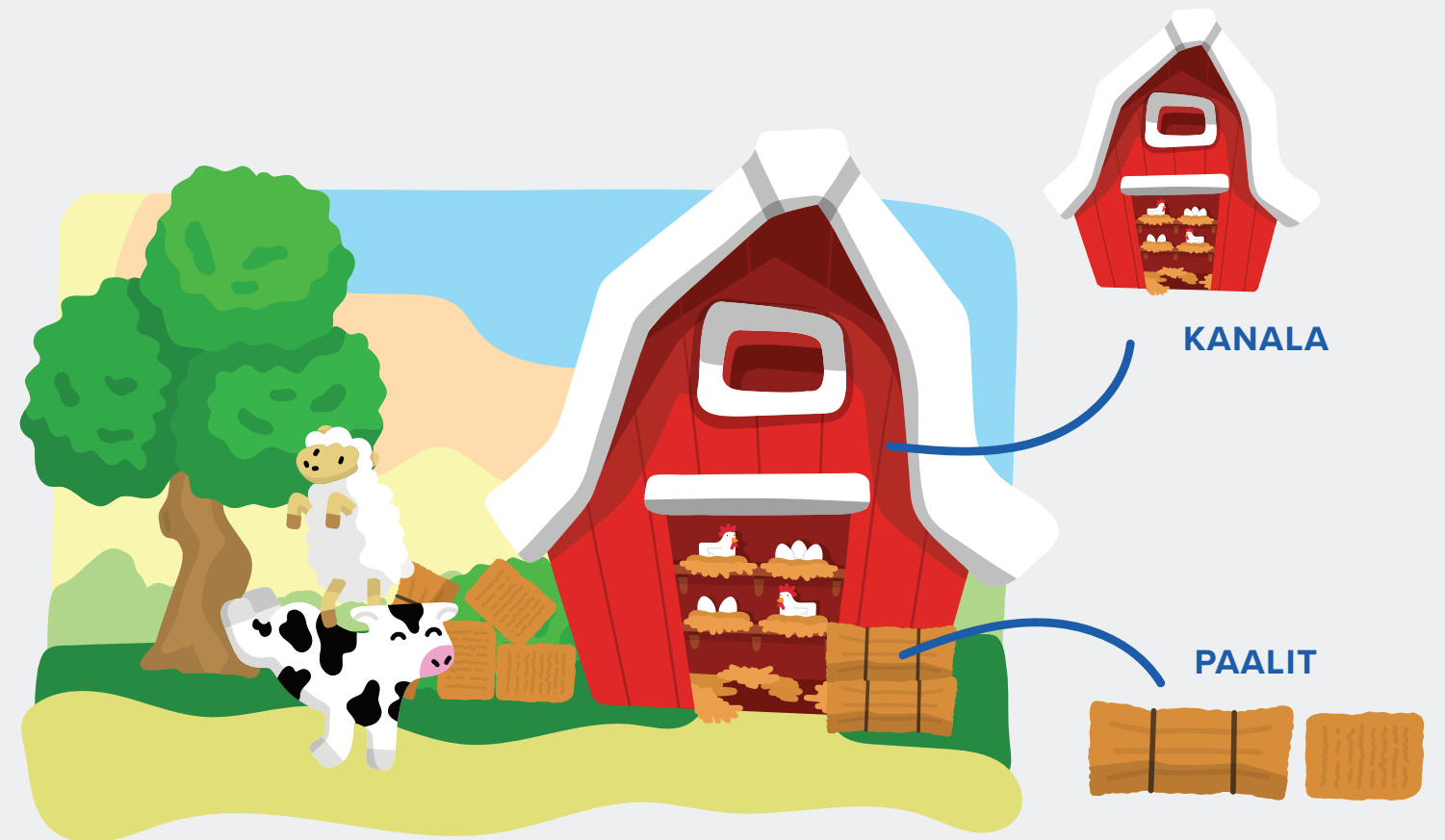
Pelin teemaan kuuluu kanat ja niiden munat, joten kanala on oleellinen osa lisätä kuvitukseen. Ladon ovet avataan ja luodaan sen sisään **kanala** niille ominaisin elementein (**orsi, heinää, kanat ja niiden munat**).

Paalit lisätään kanalan ulkopuolelle osana kanalan irtaimistoa.

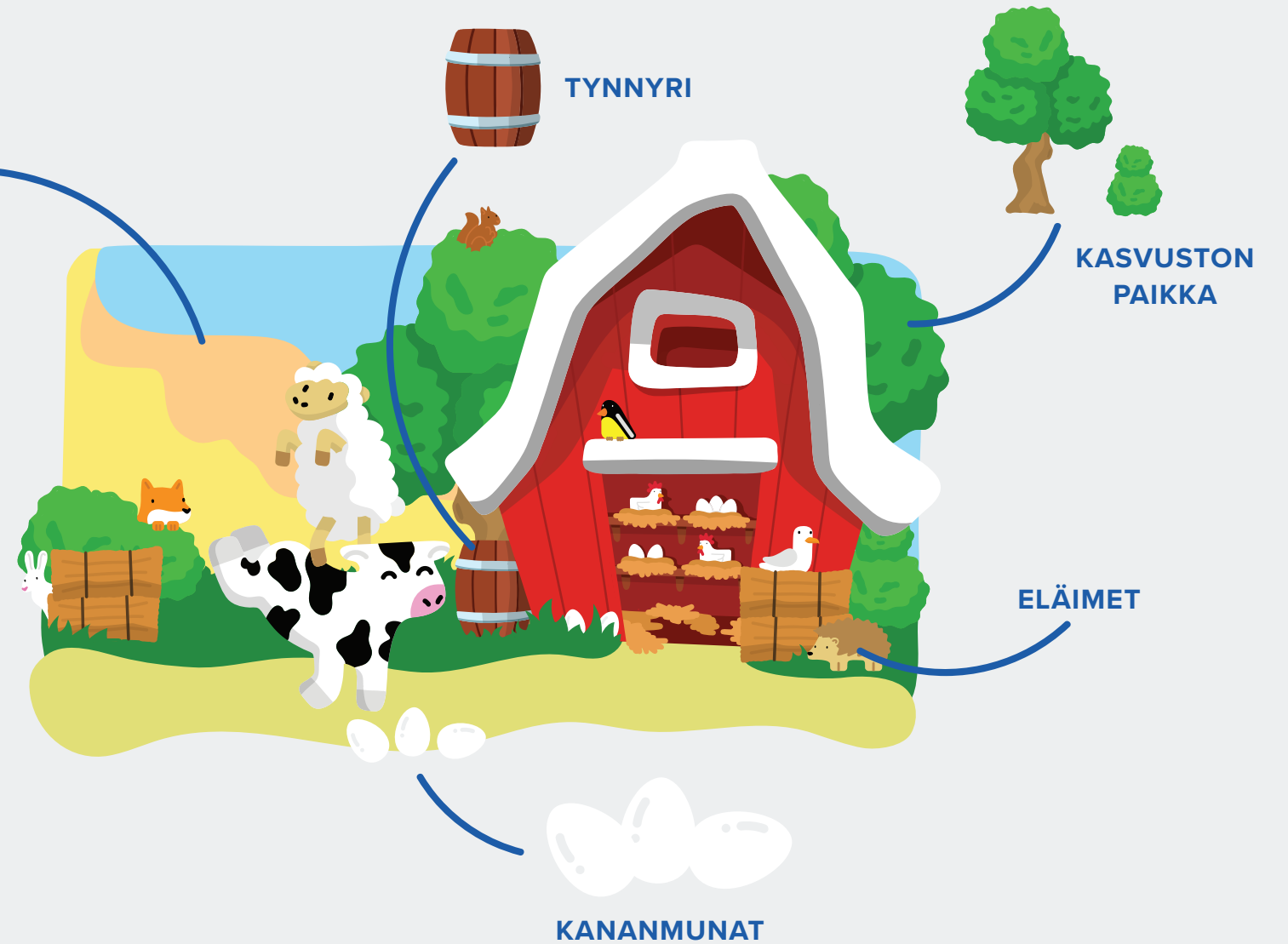
Kuva-ala tuodaan lähemmäksi ja noudatetaan **kultaisen leikkauksen** asettelua.



**KULTAINEN
LEIKKAUS**

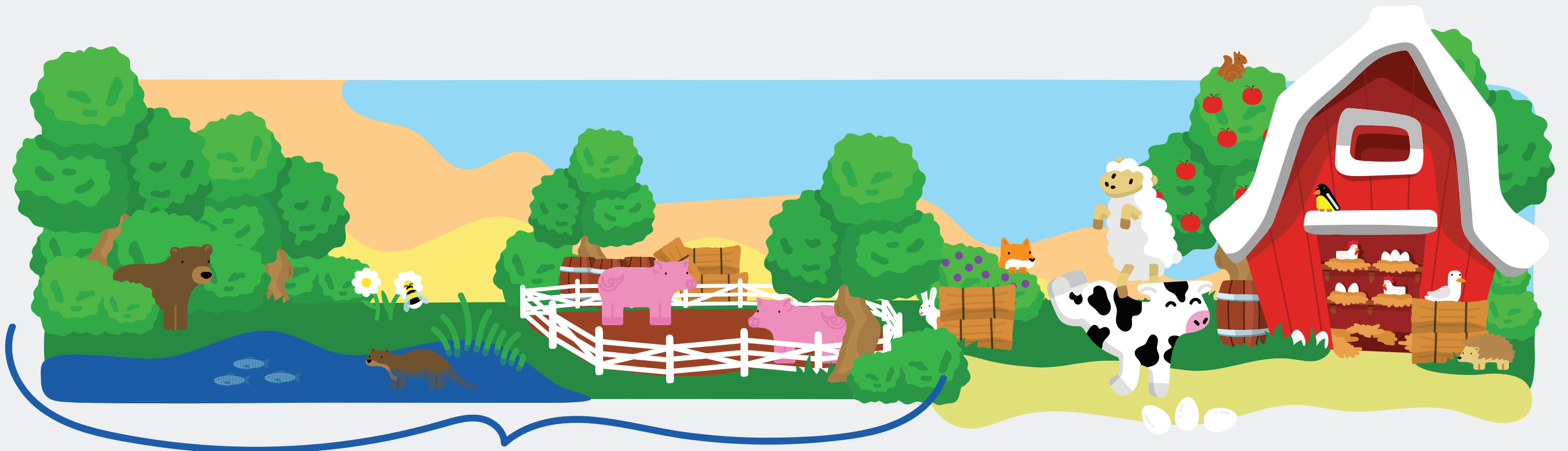


Puu ja muu kasvusto siirretään kanalan taakse ja luodaan tila logolle kuva-alan vasempaan reunaan. Etualalle lisätään kananmunia. Myös **lisäosien eläimiä** lisätään kuvaan. Osa paaleista korvataan **tynnnyrillä** tuomaan lisäulottuvuutta.



Kasvustoon lisätään lisäulottuvuutta **omenilla** ja **marjoilla**.

KANNEN PITKÄ SIVU



METSÄN REUNA

VESIELEMENTTI

POSSUAITAUS

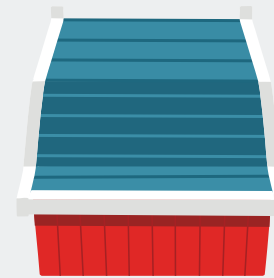
Laajennetaan kuva-alaa ja lisätään siihen **possuaitaus, metsän reuna** ja **vesielementti**.



MARJAT



OMENAT



LATO



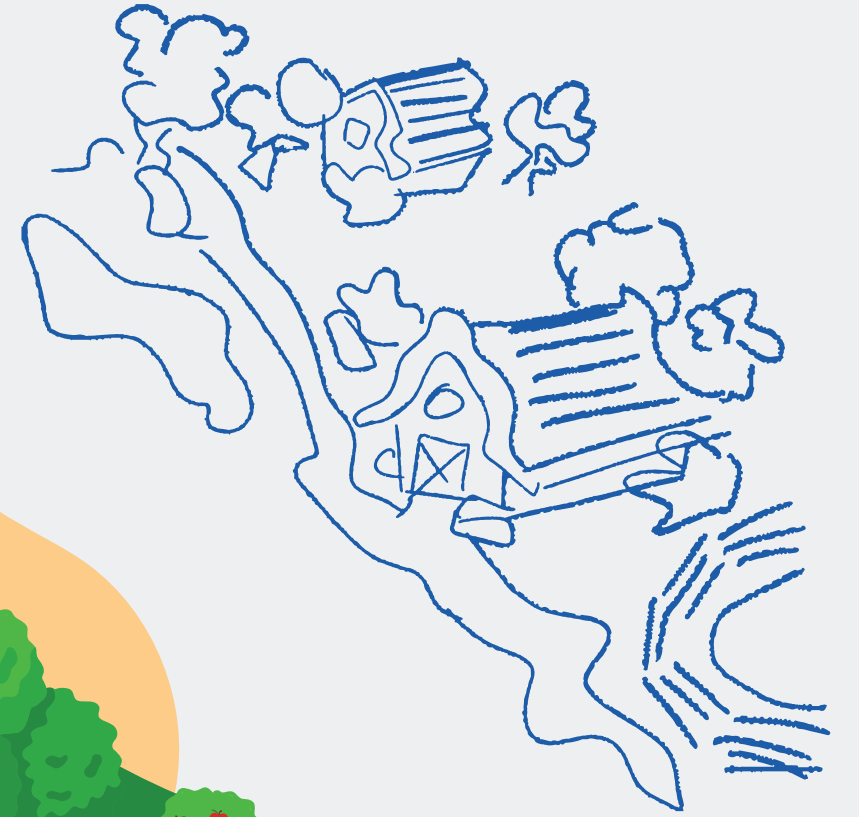
LATO

NURMIKON
TEKSTUURI

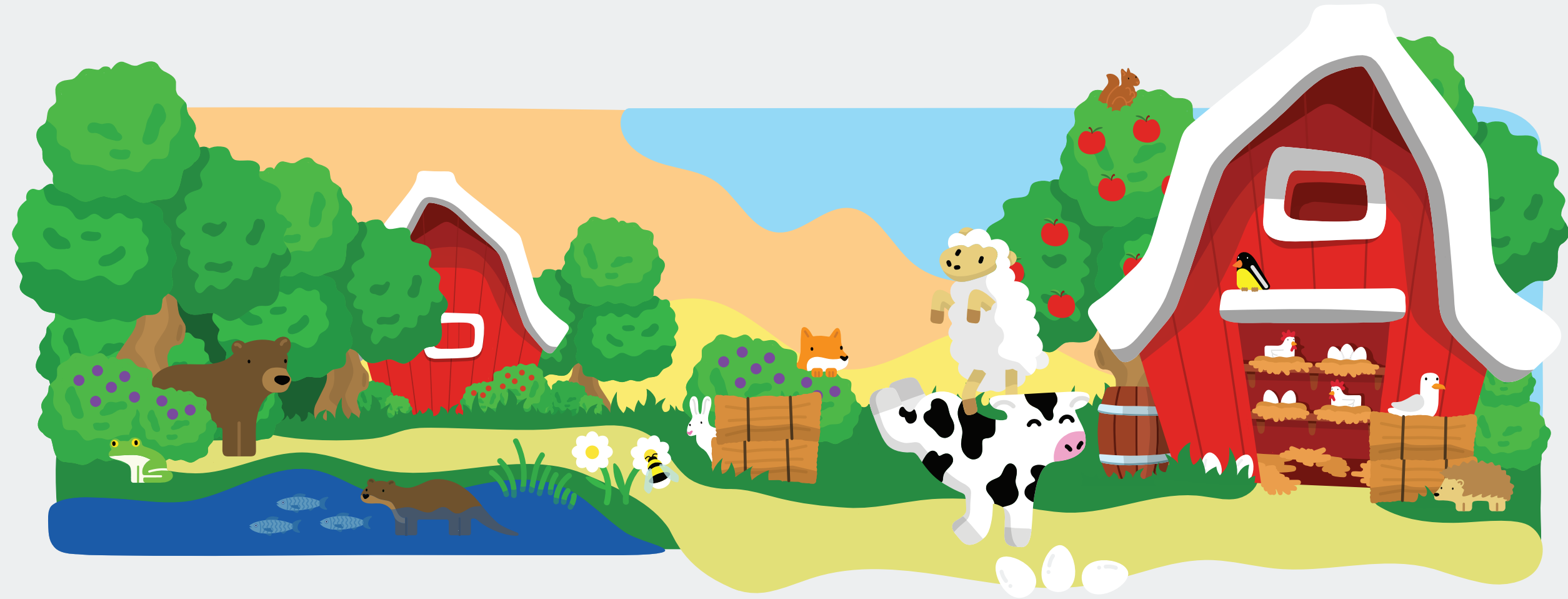
Siirretään possuaitaus oikealle, lisätään **marjat ja omenat** kasvustoihin sekä **lato** possuaitauksen sekä metsän reunan taakse. Lisätään myös **kukkia ja eläimiä**.

PAKKAUKSEN POHJA

Pakkauksen pohjaan lisätään grafiikka, jossa maatila esittää **autiona ja rauhallisena** munavarkaudesta aiheutuneen kaaoksen jälkeen. Tämä kuva tuo **uuden perspektiivin** pelin tarinan miljööseen, joka syventää pelitarinan ulottuvuutta.



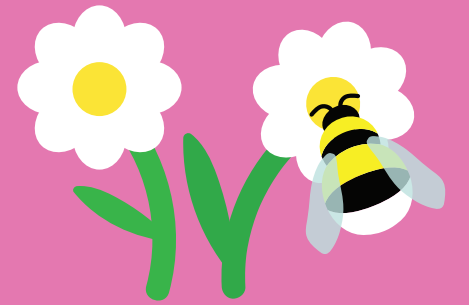
KANNEN LYHYET SIVUT



Pakkauksen lyhyen sivun grafiikka on pitkän sivun grafiikka ilman possuaitausta.

8

INFORMAATIOGRAAFISET ELEMENTIT



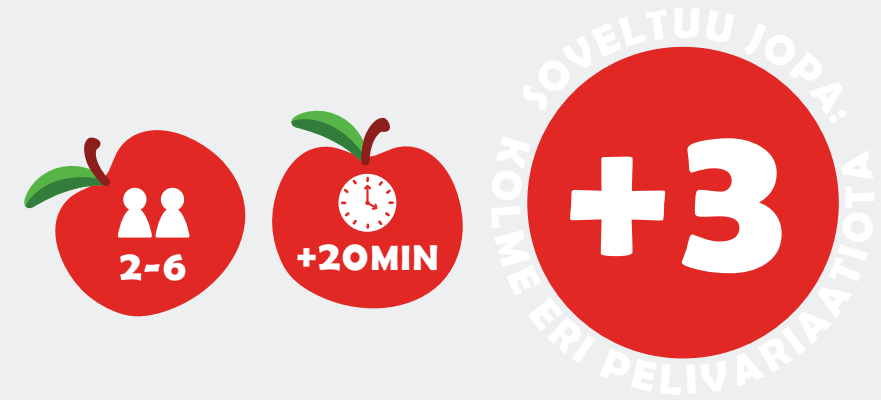
Tärkeimmät elementit

Markkinoinnilliset elementit

Muut elementit

TÄRKEIMMÄT ELEMENTIT

Kuluttajan on havaittava pelistä helposti ja nopeasti tarvitsemansa tieto, joka ohjaa kuluttajan ostopäätöstä. Kohderyhmätutkimuksen perusteella **pelin perusmekaniikka, ikäryhmä, pelaajamäärä ja pelaika** ovat ensimmäiseksi selvitettäviä tietoja. Moni peli sisällyttää pelin mekaniikan lyhyeen, hyvin näkyvään **iskulauseeseen** (kuva 67). Ikäryhmä, pelaajamäärä sekä pelaika yhdistetään jo melkein **universaaleiksi vakiintuneisiin graafeihin: ihmishahmot** osoittavat pelaajamäärää yhdessä numeroiden kanssa ja pelaikaa osoittaa **kello** samoin yhdistettynä numeroihin (kuva 66). **Ikäryhmä** on usein suurin valintaa ohjaava tekijä peleissä, jolloin sitä korostamalla (kuva 66) pystytään helpottamaan kuluttajan valintaprosessia. **Pelin logo ja pelitekniikkaa avaava lause** (kuva 68) kiinnittävät katseen usein ensimmäisenä.



Kuva 66: Pelaajamäärä, pelaika, ikäsuositus ja pelivariaatiohuomio

PINOA **ELÄIMIÄ**, NOSTA **KORTTEJA**
JA VÄLTÄ **KANANMUNIA** !

Kuva 67: Pelin iskulause

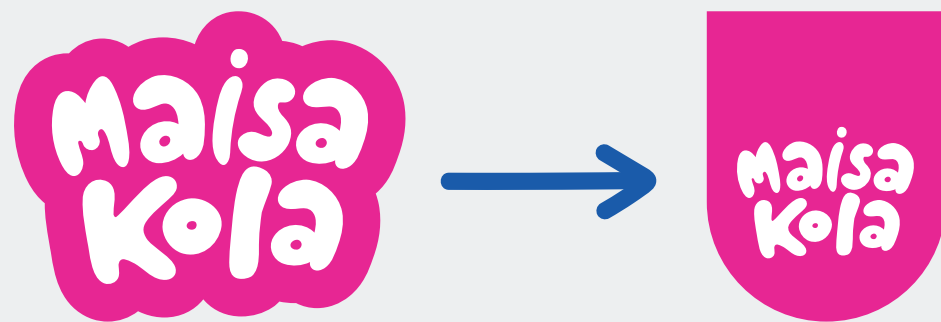
**voihan
munna!**
PINOAMISPELI

Kuva 68: Pelin logo

MARKKINOINNILLISET ELEMENTIT

Markkinoinnillisia keinoja tutkinneina voidaan todeta **logon, sosiaalisen median käyttäjänimien** (kuva 71) **sekä nettisivuosoitteen** lisäyksen (kuva 70) hyvin tärkeiksi ominaisuuksiksi pelipakkauksen infografiaan. **Maisa Kolan logo** upotetaan erilaiseen taustamuotoon helpottamaan elementtien asetellua pakkaukseen (kuva 69). Oikopolut, kuten **QR-koodit** (kuva 70) helpottavat kuluttajaa löytämään brändin vaivattomammin.

Pakkauksen ollessa markkinoitintalusta pelin tehneelle brändille, antaa se tilaisuuden lisämarkkinoinnille: peli saattaa sisältää lisäosia, jotka tarjoavat peliin lisäelementtejä. Pakkauksen grafiikkaan voi sisällyttää viitteitä **lisäosista**, mutta täytyy varoa kuluttajan harhaanjohtamista. Lisäosien kuulumattomuudesta pakkaukseen on selkeästi kerrottava pakkauksessa (kuva 72).



Kuva 69: Logon sovittaminen uuteen muotoon



Kuva 70: QR-koodi nettisivuille



Kuva 71: Sosiaalisen median käyttäjänimien esittäminen



Kuva 72: Lisäosien selkeä markkinointi

MUUT ELEMENTIT

Muihin informaatiograafisiin elementteihin kuuluu **kierätys-, CE- ja tukehtumisvaaramerkinnät** (kuva 73), jotka sijoitetaan pakkauksen pohjaan. Myös **valmistajan tiedot ja viivakoodi** (kuva 74) sekä **tiedot pelin kehittävästä alueista** (kuva 75) lisätään pakkaukseen.



Kuva 73: Pohjan informaatiografiikkaelementit



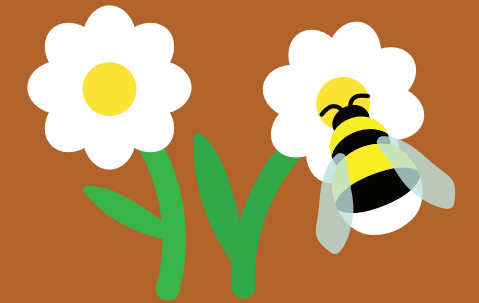
© Maisa Kola 2024
15210 Lahti
1/2024
maisakola.myportfolio.com

Kuva 74: Viivakoodi ja valmistajan tiedot



Kuva 75: Pelin kehittävät alueet

9



PAKKAUKSEN VALMISTUS OSANA JULKAISUPROSESSIA

Erilaiset julkaisuprosessit

Materiaalit ja valmistus

Materiaalikulut

Koneisto ja työvälineet

ERILAISET JULKAISUPROSESSIT

Pelin testauksen, viimeistelyn ja viimeisen prototyypin tuottamisen jälkeen mahdollisen ulkoisen rahoituksen etsiminen tulee ajankohtaiseksi, jonka jälkeen pelin valmistaminen alkaa. (Laakso 2020.)

Jo pelin suunnitteluvaiheessa olisi syytä ottaa jokin pelijulkaisija mukaan, jos pelin julkaisuprosessi ei ole omakustanteinen. Kuvio 12 näyttää **ulkoistetun pelijulkaisuprosessin pääpiirteitä**. Julkaisija hankkii prosessiin mukaan tehtaan, joka valmistaa pelin valmistusvaiheen tullen. Tässä tilanteessa prototyyppivaiheen jälkeen suunnittelijan valta vähenee sen mukaan kun prosessissa edetään. Julkaisuammattilainen pyrkii luomaan mahdollisimman myyvän tuotoksen, joka jossain määrin tarkoittaa sitä, että kaikkia suunnittelijan toiveita ei voida ottaa huomioon. (Laakso 2020.)



Kuvio 13: Pelin ulkoistetun julkaisun prosessin pääkohtia

Kun ulkopuolista julkaisijaa ei ole, jää suunnittelijalle itselleen vastuu miettiä vastaukset pelin kohdeyleisövaatimukseen, valmistuskustannuksiin, pakkaus- sekä logistiikkakysymyksiin. (Laakso 2020.) **Itsenäisen julkaisuprosessin alueet** (kuvio 13) on joko toteutettava itse tai löydettävä niitä toteuttavat tahot. Jos peli halutaan toteuttaa käsityönä, on otettava huomioon siihen menevä aika ja työ, joka vaikuttaa suoraan pelin myyntihintaan.

Käsityönä toteuttaminen sopii Voihan Muna! -pelin luonteelle ja sen valmistukseen vaativien tekniikoiden puolesta. Peli ei mene massatuotantoon vaan se ottaa paikkansa **käsityönä toteutettavien lahjatuotteiden joukosta**. Jatkokehitysosiossa (luku 10.2) paneudutaan pelin kehityksen ja tuotannon tulevaisuuteen.



Kuvio 14: Pelin itsenäisen julkaisun prosessin pääkohtia

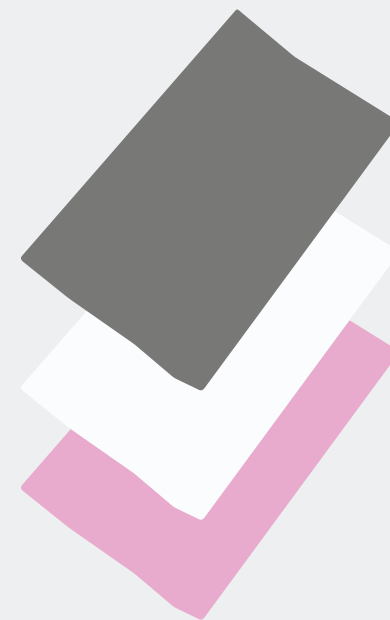
MATERIAALIT JA VALMISTUS

Pakkauskokonaisuus koostuu kolmesta päämateriaalista: **konepahvi, paperi ja huopa** (kuva 76). Huopa toimii komponenttipussukoiden materiaalina sekä sisäosajakajan vuorimateriaalina. Sisäosajakaja sekä pakkauksen vartalo on konepahvia. Ulkopakkausosien, eli kannen ja pohjan, rakenne sidotaan grafiikkapapereilla.

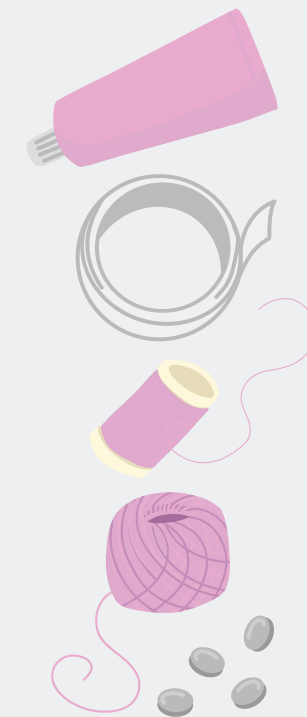
Sitomiseen käytetään **liimaa, teippiä, rihmaa, magneetteja ja puuvillalankaa** (kuva 77).

Huopa valmistetaan usein polyesteristä eli muovista. Polyesterihuopaa pystytään valmistamaan **kierrätetystä muovikuidusta**, joka on ympäristöystävällisempi vaihtoehto suoraan raaka-aineista valmistetulle muovimateriaalille, kuten luvussa 4.3 (Pakkaus rakenne ja -materiaalit, s. 32-34) jo huomattiinkin.

Kierrätetty muovimateriaali toimisi **vastuullisena valintana** pakkauksen materiaalivalintoihin kierrätetyn pahvin ja paperin rinnalla.



Kuva 76: Kolme päämateriaalia:
Konepahvi, paperi ja huopa



Kuva 77: Sidontatarvikkeet:
Liima, teippi, rihma, puuvillalanka ja magneetit

MATERIAALIKULUT

Kuviosta 14 nähdään, että **suurin kuluerä** on grafiikoiden tulostamisessa: A1 -kokoisen tulostuksen tulostaminen maksaa kymmenestä kahteenkymmeneen euroon riippuen tilausmäärästä. Sekä kannen että pohjan grafiikka mahtuvat A1 -kokoiselle arkille, joten edellä mainittu hinta toimii koko pakkauksen grafiikkakokonaisuuden hintaluokkana.

Pakkaus **vaatii taidon ommella käsin** saavuttaakseen halutun ilmeen. Tämä tekniikka vie aikaa enemmän verrattuna koneelliseen valmistamiseen. Pelipakkauksen hinta-arvio **33,30 euroa** (kuvio 14) on pelkkä materiaalikustannusarvio.

PELIPAKKAUKSEN OSAT	materiaalit/määrä	kustannukset
Pohja	Konepahvi (500 mm x 400 mm)	~1,45 €
Grafiikkapaperi	Julistepainatus (paperi (520 mm x 420 mm) + väri)	~8 €
Kansi	Konepahvi (495 mm x 395 mm)	~1,45 €
Grafiikkapaperi	Julistepainatus (paperi (515 mm x 415 mm) + väri)	~8 €
Sisäosajakaja	Huopa 3 mm (~575 mm x 350 mm)	~3,25 €
	Konepahvi (445 mm x 210 mm)	~0,45 €
	Langat (rihma, puuvillalanka)	~0,05 €
Kananmunakomponenttipussi	Huopa 3 mm (200 mm x 380 mm + 140 mm x 75 mm)	~1,7 €
	Huopa 1,5 mm (105 mm x 210 mm) x 2 kpl	~0,40 €
	Magneetit (2 kpl)	2,95 €
	Langat (rihma, puuvillalanka)	~0,10 €
Eläinkomponenttipussi	Huopa 3 mm (130 mm x 380 mm + 130 mm x 70 mm)	~1,65 €
	Huopa 1,5 mm (105 mm x 210 mm) x 2 kpl	~0,40 €
	Magneetit (2 kpl)	2,95 €
	Langat (rihma, puuvillalanka)	~0,10 €
	MUUT TARVIKKEET (liima, teippi)	~0,40 €
YHTEENSÄ		33,30 €

Kuvio 15: Pelipakkauksen materiaalikulutaulukko

KONEELLISUUS

Pakkauksen grafiikkapaperin valmistamiseen tarvitaan koneistoa, jolla voidaan tuottaa korkealaatuisia suurkuvatulosteita. Pakkaus pystyttäisiin tuottamaan koneellisesti kokonaan, koska pakkaus on rakenteeltaan yksi yleisimmistä pelipakkaurakenteista. Pakkauksen huopavuori ja sen yhdistäminen vaatii kuitenkin käsityönä käsittelemisen koneellisen prosessinkin yhteydessä. Koneellinen tuotanto vaatisi tietynlaisen jäljen valmistavan koneen etsimisen tai jopa valmistamisen, joka nostaa erikoisvalmistusmenetelmänä kustannuksia.

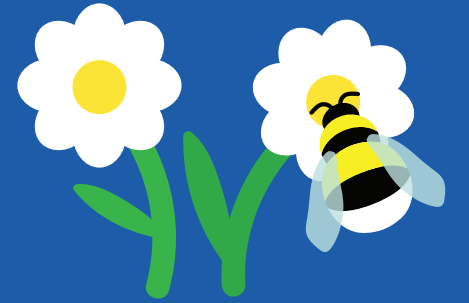
Voihan muna! -peli kokonaisuudessaan pyritään tuottamaan käsityömenetelmiä käyttäen, mutta pakkauksen tuottamisessa voidaan **soveltaa koneellisen tuotanto-prosessin keinoja** (kuvio 15) tuottamalla koneelliset mekanismit käsin.



Kuvio 16: Koneellisen pelipakkaustuotannon keinot (HERO TIME)

10

TESTAAMINEN JA JATKOKEHITYS



10.1 Kohderyhmättestaus

10.2 Jatkokehittäminen

10.1

KOHDERYHMÄTESTAUS

Pakkauksen testaaminen toteutettiin **vapaamuotoisena kokemustestauksena**, jossa pelipakkaus annetaan testaajalle testattavaksi **ohjeena avata pakkaus ja sen sisältö**. Tällainen spontaanin käyttäytymisen tarkkailu auttaa näkemään ihmisen luonnollisen käyttäjäkokemuskaaren suljetusta pakkauksesta avattuun pakkaukseen ja sisältöön. Kokemuskaaren lopussa testaushenkilöille annettiin **vapaus kommentoida pakkausta** avustuskysymyksin liittyen mahdollisiin parannusideoihin tai muihin käyttäjäkokemusta mahdollisesti parantaviin muutoksiin.

Kaikki testaajat avasivat pakkauksen vaivatta. **Nopan ja korttien poistotekniikka** oli huomattavan mukava kokemus testaajille, koska komponentit menivät monta kertaa takaisin paikoilleensa ja pois. Tekniikka siis to-

TESTAAJAT:

Testaaja 1: Nainen 48 vuotta

Testaaja 2: Nainen 87 vuotta

Testaaja 3: Nainen 24 vuotta

Testaaja 4: Tyttö 3 vuotta

dettiin hyvin toimivaksi ja viihdyttäväksi. Testaaja 3 esitti kehitysideaksi **magneettipidikkeen korteille**, jotta ne ei liikkuisi pakkauksen sisällä. Nuorimman testaajan (Testaaja 4) leikkiessä pelin komponenteilla, pelipakkauksen huopavuori osoittautui olemaan hyvä **leikkialusta** (kuva 78) **ja nopanheittokaukalo**. Myös lukutaidottomana ohjevihkosta ja korteista oli hänelle iloa niissä olevien kuvien ansiosta: nostetuissa korteissa olevat eläimet näyttivät pussista etsittävän eläimen (kuva 80) sekä ohjevihkon eläinsivun eläimet niiden päälle asetettavan eläimen (kuva 79).

Testaaja 1 pohti huopamateriaalin värimaailmaa ja totesi sen kuuluvan Maisa Kolan **brändille ominaiseksi elementiksi**. Hän pohti myös sisäpakkausosien kuvituksen mahdollisuuksia: kanamunakomponenttipussi voisi il-

mentää koria, joihin kananmunat kerätään. Hän pohti myös huopavuoren kuvituksen vaihtoehtoja. Testauksessa huomattiin, että **komponenttipussien reunojen tulisi olla ommeltuna** pelkän reunan yli taittamisen sijaan, koska pidettäessä komponenttipussista kiinni käännetty reuna pyrkivät luistamaan avonaisiksi.

Pakkaus osoittautui **monikäyttöiseksi, mielenkiintoiseksi sekä brändiä kuvaavaksi**. Kehitysideoiksi nousi korttien pidike sekä komponenttipussien reunojen ompelu paikoilleen.

TESTAAJIEN KOMMENTTEJA:

“Odottaa ihan minkälaista tulee seuraavaksi vastaan.”

-Nainen, 87 vuotta, purkaessaan pakkauksen osia.

”Kuka saa, kuka saa, lorupussiin kurkistaa...”

-Tyttö, 3 vuotta, avatessaan eläinkomponenttipussia.

“Ihan kun postilaatikko, piikku-kaakkosen poosti!”

-Nainen, 48 vuotta nähtyään komponenttipussin ja sen päälle asetetun ohjevihkon.



Kuva 78: Huopavuori leikkialustana



Kuva 79: Ohjevihkon käyttö leikin osana



Kuva 80: Korttien käyttö leikin osana

10.2 JATKOKEHITTÄMINEN

Kohderyhmätutkimuksessa selvisi, että kortit saattavat liikkua pakkauksen sisällä liikaa, jos pakkauksen kääntää ylösalaisin. Korteille kehitettiin **pidike** huopavuorirakenteeseen, joka pitää ne paikoillaan (kuvat 81-82).

Pakkausta pystyttäisiin valmistamaan koneellisesti, mutta käsityöaspekti pysyisi prosessissa silti mukana sen materiaaliyhdistelmärakenteen vuoksi. Valmistuskuluja saataisiin pienennettyä koneellisesti tuotettuna lopputulosjäljen sovittamisella koneelliseen tuotantoon.

Pakkausratkaisuiden suunnittelutarve pelin lisäosille, eli lisäeläinkomponenteille ja niihin soveltuville tapahtumakorttiyhdistelmille täyttyy mahdollisesti tulevaisuudessa.

Pelin tuotannon kannattavuus voitaisiin selvittää **ennakotilausmenetelmällä**, jossa pelin konsepti myydään kuluttajille vielä pelin ollessa kehitysvaiheessa. Tällä tavalla voitaisiin varmistaa pelin valmistamisen, logistiikan ja muiden kulujen rahoitus.

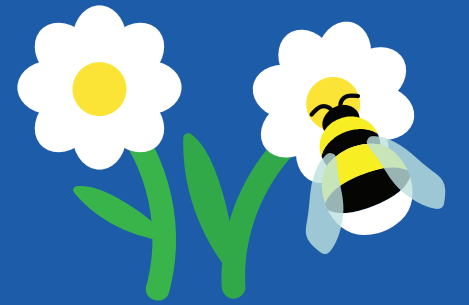
Peli itse kaipaa vielä **testaustamista sekä komponenttien materiaali- ja valmistustekniikkatutkimusta**.



Kuva 81-82: Korttien pidike

11

LOPPUTULOS JA ARVIOINTI



Sivugrafiikoiden muutokset

Kannen grafiikkapaperi

Pohjan grafiikkapaperi

Valokuvat

Värimäärittelyt

Typografia

Arviointi

SIVUGRAFIKOIDEN MUUTOKSET

Infograafisten elementtien tutkimisen jälkeen pakkauksen pitkän ja lyhyen sivun grafiikat tuntuivat väärältä ratkaisulta: pelin ollessa hyllyssä pelistä ei näy muuta kuin juuri nuo sivut. Siksi niihin on sijoitettava **informaatiograafisia elementtejä**, joista pakkauksen katsojat voivat motivoitua ostamaan juuri tämän pelin.

Sivujen informaatiolisäykselliset grafiikat (kuvat 83-84) sisältävät johdatuksen pelin tarinaan sekä kertovat pelistä tärkeimmät tiedot eli pelaajamäärän, ikäsuorituksen, peliajan sekä pelin iskulauseen. Myös pelin logo on sijoitettu huomattavasti pakkauksen lyhyen sivun grafiikkaan.



Kuva 83: Pitkän sivun informaatiolisäyksellinen grafiikka



Kuva 84: Lyhyen sivun informaatiolisäyksellinen grafiikka

SÄÄNTÖVIHKON KANNET

Sääntövihkon kansissa on kaikki oleelliset pelin tiedot sisältäen pelin idean, taitokehityslistan, yritystiedot nettisivuineen, sosiaalisen median käyttäjänimet sekä CE- ja kierrätysmerkinnän. Pikasäännöt toimivat nopeana, pelin pelaamiseen motivoivana lukemisena.

PIKASÄÄNNÖT
Heitä noppaa ja toimi sen mukaisesti:
Aseta eläimiä torniin, kerää munia, etukortteja ja suorita haasteita.
Käytä etukortteja ja kerää mahdollisimman vähän munia voittaaksesi.

SÄÄNNÖT
voihah muna!
PINOAMISPELI

PELI KEHITTÄÄ:
✓ HIENOMOTORIIKKAA
✓ KOORDINAATIOKYKYÄ
✓ SOSIAALISIA TAITOJA
✓ VAPAAPELITAITOJA

ELÄIMET OVAT VARASTANEET KANOJEN MUNAT. NYT ON AIKA KISATA SIITÄ, KUKA OTTAA VASTUUN MUNAVARKAUDESTA!

SKANNAA ITSESI NETTISIVUILLE!

© Maisa Kola 2024
15210 Lehti
maisakola.myrssi.fi/lo.com

CE **PAPERI** **PAP** **@maisakola**

Kuva 85: Ohjevihkon kansien grafiikka

TARRAT

Markkinoinnillisia keinoja tutkiessa **tarrojen sisällyttäminen** pakkauskokonaisuuteen todettiin kokonaisuuden arvoa ja miellyttävyyttä nostavaksi elementiksi. Siksi Voihan muna! -pelipakkauskokonaisuuteen luotiin tarra-arkki suunnitellun graafisen ilmeen kuva-aiheista.

Tarra-arkin sisällyttäminen pelipakkaukseen jätetään kertomatta kuluttajalle, koska se lisää **yllätyksellisyyttä** pelipakkauksen avaamisprosessiin. Näin lisätään itse pakkauskokemuksen positiivista vaikutusta, mutta myös **brändin persoonan lempeyttä** ja **hyvätahtoisuutta**.



Kuva 86: Pelin grafiikka-aiheiset tarrat

KANNEN GRAFIKKA- PAPERI

Grafiikkapaperi sitoo konepahvirakenteen yhteen yhdellä paperikappaleella. Grafiikkaan yhdistetään kaikki graafiset elementit kuvituksesta informaatio-grafiikkaan ja typografiaan.



POHJAN GRAFIIKKA- PAPERI

Pohjan grafiikkapaperiin lisätään **pelikomponentit**, jotta ostopäätöstilanteessa voidaan selvittää minkälainen pelitilanne pelin aikana syntyy.





Pakkauksen avautuessa avaajaa on vastassa poikkeava pelipakkaukokemus: pelipakkauksen sisävuori on kartongin sijaan valmistettu huovasta.

Kaksiosaisen pakkauksen avaamiseen tarvitsee hieman sorminäppäryyttä, koska hyvin istuvat kansi ja pohja vetävät toisiaan puoleensa ilman liikkuessa pakkauksen sisälle. Tämä ilmiö on kuitenkin tunnettu piirre kyseisissä pakkauksissa.



Kuva 87-91: Valmis pakkauksiprototyyppi



Kuva 92-96: Valmis pakkausprototyyppi sisäosineen

VÄRIMÄÄRITTELYT

Grafiikoiden värit muodostuu taustaväreistä, kuvituksen pääväreistä sekä kuvituksen toissijaisista väreistä. Kuvituksessa käytetään yksinkertaista varjostusta, joka luodaan asettamalla varjosiin pääväriä asteita tummempaa värisävyä.

Väripaletti on rauhallinen ja sisältää muutaman tehosteväriksi nousevan värin (punainen, pinkki ja valkoinen), jotka erottuvat kuvituksesta parhaiten.

TAUSTAVÄRIT



R28, G91, B166
1d5ba6
C83, M45, Y0, K35



R237, G143, B188
ed8fbc
C0, M40, Y21, K7

KUVITUKSEN PÄÄVÄRIT



R255, G255, B255
ffffff
C0, M0, Y0, K0



R224, G42, B39
e02a27
C0, M81, Y83, K12



R81, G183, B72
51b748
C56, M0, Y61, K28



R47, G139, B67
2f8b43
C66, M0, Y52, K45



R28, G91, B166
1d5ba6
C83, M45, Y0, K35



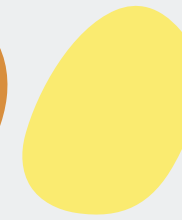
R26, G81, B135
195187
C81, M40, Y0, K47



R225, G222, B120
e1de78
C0, M1, Y47, K12



R215, G140, B57
d78c39
0, 35, 73, 16



R253, G233, B114
fde972
C0, M8, Y55, K1



R254, G204, B137
fecc89
C0, M20, Y46, K0



R148, G216, B242
94d8f2
C39, M11, Y0, K5



R227, G52, B145
e43493
C0, M77, Y36, K11

KUVITUKSEN TOISSIJAISET VÄRIT



R56, G179, B74
38b34a
C69, M0, Y59, K30



R51, G168, B73
33a849
C70, M0, Y57, K34



R44, G149, B70
2c9546
C70, M0, Y53, K42



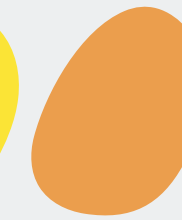
R58, G127, B61
3a7f3d
C54, M0, Y52, K50



R34, G98, B49
226231
C65, M0, Y50, K62



R254, G227, B56
fee338
C0, M11, Y78, K0



R235, G158, B78
eb9e4e
C0, M33, Y67, K8



R222, G222, B221
dededd
C0, M0, Y0, K13



R164, G164, B164
a4a4a4
C0, M0, Y0, K36



R59, G140, B165
3b8ca5
C64, M15, Y0, K35



R35, G104, B128
3a7f3d
C73, M19, Y0, K50



R102, G63, B136
663f88
C25, M54, Y0, K47



R123, G 76, B158
7b4c9e
C22, M52, Y0, K38



R155, G69, B39
9b4527
C0, M55, Y75, K39



R132, G63, B39
843f27
C0, M52, Y70, K48



R113, G24, B18
711812
C0, M79, Y84, K56



155, 38, 37
9b2625
C0, M75, Y76, K39



R180, G47, B38
b42f26
C0, M74, Y79, K29

TYPOGRAFIA

Pakkauksessa käytetään samoja kirjaisintyypppejä, kuin pelin tekstillisissä materiaaleissa, jotka esitellään luvussa 2.2 Pelin typografia.

Cartoonpop -kirjaisintyyppiä käytetään pohjan tarinallisessa osassa sekä tuotetiedoissa, kuten brändin tietojen merkitsemisessä.

Berlin Sans FB Demi Bold toimii tehostekirjaisimena yhdistettynä tekstin taakse asetettuun korostealueeseen (kuva 97).

Cartoonpop

Viime yönä ongin purossa jo kahdelta.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzäö

1234567890

!"#%&/()?.,-

Berlin Sans FB Demi Bold

Viime yönä ongin purossa jo kahdelta.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzääö

1234567890

!"#%&/()=?.,-*^"

**PINOA ELÄIMIÄ, NOSTA KORTTEJA
JA VÄLTÄ KANANMUNIA !**

Kuva 97: Tehostekirjaisin ja korostealueet

ARVIOINTI

Opinnäytetyöllä oli tavoitteenaan pelipakkaussuunnittelun pääkohtiin syventymisen sekä kohderyhmätuntemuksen lisäämisen avulla kohderyhmälle innostavan ja toimivan pakkausrakenteen ja sen graafisen ilmeen luominen.

Pakkausosakokonaisuudessa haluttiin huomioida **kohderyhmän tarpeet, stimuloiva käyttäjäkokemus sekä uusi materiaalituttavuus**. Tämän toteutumiseksi täytyi käyttää graafisia ja sanallisia keinoja pakkauksen suunnittelussa. Myös kohderyhmätestaus haluttiin sisällyttää prosessiin.

Kaikki tavoitteet saatiin suoritettua ja lopputulos on stimuloiva, mielenkiintoinen ja Maisa Kola -brändille ominainen pakkausosakokonaisuus.

Prosessi kehittyi porrasmaisesti kohti lopputulosta ja siihen sisältyi vaihtoehtoisia ratkaisuja, niiden vertailua ja omaa sekä ulkoista pohdintaa pakkausosia kehittämisestä kohderyhmälle sopivammaksi. Prosessi jatkuu jatkokehitysosiossa (luku 10.2) mainittujen aiheiden parissa.

LÄHTEET

ASIAPACK, 2024, ENGAGING INSIGHTS INTO BOARD GAME PACKAGING. [Viitattu 26.2.2024] Saatavissa: <https://asiapack.com/engaging-insights-into-board-game-packaging/>

AZO Materials, 2012. Polyester (PES)(C7H2 Br3O3) Plastic Recycling. [Viitattu: 15.4.2024] Saatavissa: <https://www.azom.com/article.aspx?ArticleID=7978>

Corrigan, S. Why Is Typography Important in Graphic Design? [Viitattu 26.2.2024] Saatavissa: <https://www.flux-academy.com/blog/why-is-typography-important-in-graphic-design>

Davison, S. 2017. Why Board Games are Better than Video Games. Medium. [Viitattu: 26.2.2024] Saatavissa: <https://medium.com/@ShawnDavison1/why-board-games-are-better-than-video-games-cd1a78403c32>

Dresp-Langley, B. 2020. Children's Health in the Digital Age. National Center for Biotechnology Information. [Viitattu: 5.4.2024] Saatavissa: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7246471/>

Euroopan unioni. CE-merkintä. Your Europe. [Viitattu 26.2.2024] Saatavissa: https://europa.eu/youreurope/business/product-requirements/labels-markings/ce-marking/index_fi.htm

Felix Salut. Galapagos Game Pocket Version. [Viitattu 26.2.2024] Saatavissa: <https://felixsalut.com/Items/Galapagos-Pocket-Version>

Glueck, H. Board Game Pieces: Boxes for Board Games. Hero Time University. [Viitattu 26.2.2024] Saatavilla: <https://www.herotime1.com/pieces/boxes-for-board-games/>

Hempe, M., Futch, E. 2015. Board Games vs Video Games and the Winner is. Charlotte Parent. [Viitattu 26.3.2024] Saatavissa: <https://www.charlotteparent.com/board-games-vs-video-games-and-the-winner-is/>

Jason, W. 2024. Complete Guidance to Game Packaging Design and How It Affects Your Game's Marketing & Sales. Half price packaging. [Viitattu 26.2.2024] Saatavilla: <https://www.halfpricepackaging.com/blog/guide-to-game-packaging-design-and-how-it-affects-your-games-marketing-sales>

Kanerva, J. 2022. Mitä on infografiikka? [Viitattu: 2.4.2024] Saatavissa: <https://infograafikko.fi/blogi/mita-on-infografiikka>

Karpersky. Sosiaalisen median turvallisuus ja lapset: opas vanhemmille. [Viitattu 26.2.2024] Saatavissa: <https://www.kaspersky.fi/resource-center/preemptive-safe-ty/parents-and-social-media>

Kuluttajaliitto. Kuluttajasuojan ABC (Opas). [Viitattu 26.2.2024] Saatavissa: <https://www.kuluttajaliitto.fi/materiaalit/kuluttajansuojan-abc/>

Laakso, S. 2020. Lautapelin julkaiseminen, lautapeliopas.fi. [Viitattu 9.4.2024] Saatavissa: <https://www.lautapeliopas.fi/artikkelit/pelisuunnittelu/lautapelin-julkaiseminen/>

May, E. 2021. What's on a Box!? - Packaging Dilemmas Solved!. Emmerse studios [Viitattu 26.2.2024] Saatavissa: <https://www.emmersestudios.com/post/packaging-information>

Mcgrady, M. 2020. Things to Consider Before Buying a Board Game. Better Homes. [Viitattu 26.2.2024] Saatavissa: <https://www.legion-mary.org/things-to-consider-before-buying-a-board-game/>

Ompelukaavat.fi, Muovipulloista valmistettu huopa. [Viitattu: 15.4.2024] Saatavissa: <https://ompelekaavat.fi/tuote/huopaa/>

Owczarek, A. How to design great board game packaging, Pack Help. [Viitattu 26.2.2024] Saatavissa: <https://packhelp.com/board-game-packaging/>

Pakkaussuunnittelu. Kierrätysmerkit euroopassa. [Viitattu 26.2.2024] Saatavissa: <https://pakkaussuunnittelu.net/2011/10/02/kierratysmerkit-euroopassa/>

KUVIOT

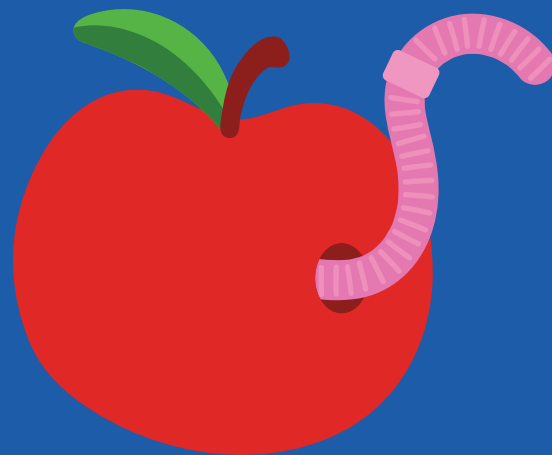
PEFC, Mikä on PEFC? [Viitattu: 2.4.2024] Saatavissa: <https://pefc.fi/pefc-sertifointi/mika-on-pefc>

Quostodio Team, 2021. How children mirror our digital habits. Quostodio by Qoria. [Viitattu: 25.3.2024] Saatavissa: <https://www.quostodio.com/en/press-releases/how-children-mirror-our-digital-habits/>

Ryytty, T. 2009. Pelejä erilaisiin tilanteisiin. Lautapeliopas. [Viitattu: 26.3.2024] Saatavissa: <https://www.lautapeliopas.fi/artikkelit/peleja-erilaisiin-tilanteisiin/>

Tekijanoikeus.fi. Mitä on tekijänoikeus? [Viitattu: 26.3.2024] Saatavissa: <https://tekijanoikeus.fi/tekijanoikeus/>

Von Firley, A. 7 Tabletop Alternatives to Video Games for Kids. SoyMomo. [Viitattu: 26.4.2024] Saatavissa: <https://soymomo.us/blogs/news/7-tabletop-alternatives-to-video-games-for-kids>



Kuvio 1: Opinnäytetyön tehtävä ja menetelmät (kuvio: Venla Eklund)

Kuvio 2: Opinnäytetyön tavoitteet (kuvio: Venla Eklund)

Kuvio 3: Opinnäytetyöprosessi (kuvio: Venla Eklund)

Kuvio 4: Voihan muna! -perhepelin graafisen ilmeen osat (kuvio: Venla Eklund)

Kuvio 5: Maisa Kola -brändi (Toy Appetit, Bao'd Up) (kuvio: Venla Eklund)

Toy Appetit. Wild Safari toy set. [Viitattu: 10.3.2024] Saatavissa: https://www.amazon.com/dp/B0CP4J88F9/ref=twister_B0CWZ6JM9Z?_encoding=UTF8&psc=1

Bao'd Up, Year of the Dragon LTO. [Viitattu: 10.3.2024] Saatavissa: <https://www.instagram.com/baodup/>

Kuvio 6: Perhepelin vaatimukset pelaajilta. (mukaelma: Venla Eklund) [Viitattu: 10.3.2024] Pundir, P, 2021. 8 THINGS TO CONSIDER WHEN CHOOSING BOARD GAMES FOR KIDS. Moonpreneur. Saatavissa: <https://moonpreneur.com/blog/choosing-board-games-for-kids/>

Kuvio 7: McGrady M. 2020. Things to Consider Before Buying a Board Game. Better Homes. Kuluttajan ostopäätöstä ohjaavat tekijät. (mukaelma: Venla Eklund) [Viitattu: 10.3.2024] Saatavissa: <https://www.legion-mary.org/things-to-consider-before-buying-a-board-game/>

Kuvio 8: Hempe, M., Futch, E. 2015. Board Games vs. Video Games: And the Winner Is... Charlotte Parent. Lautapelien hyödyt. (mukaelma: Venla Eklund)

Kuvio 9: Markkinoinnilliset keinot pelipakkauksissa (kuvio: Venla Eklund)

Kuvio 10: Kartoitus pelin toiminnallisista elementeistä (kuvio: Venla Eklund)

Kuvio 11: Kartoitus pelin eläimistä (kuvio: Venla Eklund)

Kuvio 12: Kartoitus pakkausgrafiikan kuva-aiheista (kuvio: Venla Eklund)

Kuvio 13: Pelin ulkoistetun julkaisun prosessin pääkohtia (kuvio: Venla Eklund)

Kuvio 14: Pelin itsenäisen julkaisun prosessin pääkohtia (kuvio: Venla Eklund)

Kuvio 15: Pelipakkauksen materiaalikulutaulukko (kuvio: Venla Eklund)

Kuvio 16: HERO TIME, 2023 Koneellisen pelipakkaustuotannon keinot. How Board Game Boxes are Made - Hero Time Manufacturing. Koneellisen pelipakkaustuotannon keinot. (mukaelma: Venla Eklund) [Viitattu: 10.3.2024] Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=XBArIppVIEo>

KUVAT

Kuva 1: Voihan muna! -perhepelin naiivi tyyli (kuva: Venla Eklund)

Kuva 2: Voihan muna! -perhepelin eläinhahmot (kuva: Venla Eklund)

Kuva 3: Voihan muna! -perhepelin noppa (kuva: Venla Eklund)

Kuva 4: Voihan muna! -perhepelin kananmunakomponentit (kuva: Venla Eklund)

Kuva 5: Voihan muna! -perhepelin tapahtumakortit (kuva: Venla Eklund)

Kuva 6: Osa Voihan muna! -perhepelin ohjevihkosta (kuva: Venla Eklund)

Kuva 7: Ruutuajan vaikutukset perheeseen (mukaelma: Venla Eklund)

Kuvat 8-9: HABAUSA, Turunekotori. Pinoamispelien kehitysosa-alueiden luetteloja. HABAUSA. Animal upon Animal Junior -lautapelipakkaus. [Viitattu: 2.4.2024] Saatavissa: https://www.habausa.com/products/my-very-first-games-animal-upon-animal-junior?_pos=1&_sid=383ec476e&_ss=r

Turunekotori. Eläinpyramidi 2 -lautapelipakkaus. [Viitattu: 2.4.2024] Saatavissa: <https://turunekotori.fi/verkkokauppa/lelut-ja-pelit/pelit-ja-palapelit/a>

Kuva 10: Ekologisuutta osoittava merkintä (graafi: Venla Eklund)

Kuva 11: Tekijänoikeusmerkintä (graafi: Venla Eklund)

Kuva 12: CE-merkintä (graafi: Venla Eklund)

Kuva 13: Tukehtumisvaaramerkintä (graafi: Venla Eklund)

Kuva 14: Kierrätysmahdollisuutta osoittava nuolikosmio (graafi: Venla Eklund)

Kuva 15: Kierrätysmahdollisuutta osoittava nuolikosmio tarkennuksineen (graafi: Venla Eklund)

Kuva 16: Saraswati, A.W. 2022. Muovin elinkaari. Graafin mukaelma: Venla Eklund. Saraswati, A.W. 2022. Plastic Life Cycle You Need to Know. [Viitattu: 15.4.2024] Saatavissa: <https://greeneration.org/en/publication/green-info/plastic-life-cycle-you-need-to-know/>

Kuva 17: Kaksi erilaista muovirakennetta pelipakkaukseen (graafi: Venla Eklund)

Kuva 18: Felix Salut. Galapagos Game -pakkaus. Galapagos Pocket Version. [Viitattu: 2.4.2024] Saatavissa: <https://felixsalut.com/items/Galapagos-Pocket-Version>

Kuva 19: Graafisen ilmeen vertailuanalyysin aiheita (graafi: Venla Eklund)

Kuva 20: HABA USA. Animal upon Animal Junior -lautapelipakkauksen pohja. [Viitattu: 2.4.2024] Saatavissa: https://www.habausa.com/products/my-very-first-games-animal-upon-animal-junior?_pos=1&_sid=383ec476e&_ss=r

Kuva 21: Playfulmindstoys. Animal upon Animal Junior -lautapelipakkauksen kansi. [Viitattu: 2.4.2024] Saatavissa: <https://playfulmindstoys.ca/products/animal-upon-animal-junior-ages-2?variant=42180663312640>

Kuva 22: Turunekotori. Eläinpyramidi 2 -lautapelipakkauksen pohja. [Viitattu: 16.3.2024] Saatavissa: <https://turunekotori.fi/verkkokauppa/lelut-ja-pelit/pelit-ja-palapelit/a>

Kuva 23: Turunekotori. Eläinpyramidi 2 -lautapelipakkauksen kansi. [Viitattu: 16.3.2024] Saatavissa: <https://turunekotori.fi/verkkokauppa/lelut-ja-pelit/pelit-ja-palapelit/a>

Kuva 24: HABA USA. Animal upon Animal -lautapelipakkauksen kansi. [Viitattu: 16.3.2024] Saatavissa: https://www.habausa.com/products/animal-upon-animal-game?_pos=1&_sid=1e8a2cef8&_ss=r

Kuva 25: Labyrinthdc. Animal upon Animal -lautapelipakkauksen pohja. [Viitattu: 16.3.2024] Saatavissa: <https://www.labyrinthdc.com/animal-upon-animal.html>

Kuva 26: Lautapelit.fi. Popsivat Mopsit -lautapelipakkauksen kansi. [Viitattu: 16.3.2024] Saatavissa: <https://www.lautapelit.fi/product/46483/popsivat-mopsit>

Kuva 27: Lautapelit.fi. Popsivat Mopsit -lautapelin hahmo ja noppa. [Viitattu: 16.3.2024] Saatavissa: <https://www.lautapelit.fi/product/46483/popsivat-mopsit>

Kuva 28: Lautapelit.fi. Battle Sheep -lautapelipakkauksen kansi. [Viitattu: 16.3.2024] Saatavissa: <https://www.lautapelit.fi/product/20852/battle-sheep>

Kuva 29: Lautapelit.fi. Battle Sheep -lautapelin osia. [Viitattu: 16.3.2024] Saatavissa: <https://www.lautapelit.fi/product/20852/battle-sheep>

Kuva 30: Walmart. PROOF! -lautapelipakkauksen kansi. [Viitattu: 2.3.2024] Saatavissa: <https://www.walmart.com/ip/Proof-Math-Game-The-Fast-Paced-Game-of-Men-tal-Math-Magic/335151705>

Kuva 31: PROOF! -lautapelipakkauksen pohja. [Viitattu: 2.3.2024] Saatavissa: <https://www.walmart.com/ip/Proof-Math-Game-The-Fast-Paced-Game-of-Men-tal-Math-Magic/335151705>

Kuva 32: Walmart. Silly Street -lautapelipakkauksen kansi. [Viitattu: 2.3.2024] Saatavissa: <https://www.walmart.com/ip/Silly-Street-The-Game/55489949>

Kuva 33: Walmart. Silly Street -lautapelipakkauksen pohja. [Viitattu: 2.3.2024] Saatavissa: <https://www.walmart.com/ip/Silly-Street-The-Game/55489949>

Kuva 34: Sisäosarakenteiden vertailuanalyysin aiheita (graafi: Venla Eklund)

Kuva 35: Target -review by username "Marisha5" (originally posted on www.HABAUSA.com). 2021. Animal upon Animal -lautapelipakkauksen sisältö [Viitattu: 2.4.2024] Saatavissa: <https://www.target.com/p/haba-animal-upon-animal-classic-wooden-stacking-game-made-in-germany/-/A-80943902>

Kuva 36: Pressing, Z. 2018. Pucolj! (Kierrätä!) -lautapelin kangaspakkaus [Viitattu: 2.4.2024] Saatavissa: <https://www.behance.net/gallery/70837795/PU-COLJ-A-board-game-about-recycling>

Kuva 37: Suomalainen Kirjakauppa. HABA, Eläintorni -lautapelipakkauksen kansi. [Viitattu: 16.3.2024] Saatavissa: <https://www.suomalainen.com/products/elaintorni>

Kuva 38: Suomalainen Kirjakauppa. HABA, Eläintorni -lautapelin komponentit. [Viitattu: 16.3.2024] Saatavissa: <https://www.suomalainen.com/products/elaintorni>

Kuva 39: OllyDog. Koiranherkkupussi. [Viitattu: 16.3.2024] Saatavissa: <https://ollydog.com/products/goodie-treat-bag?variant=45367974625531>

Kuva 40: Magneettisulkuinen pakkausrakenne (graafi: Venla Eklund)

Kuva 41: Kaksiosainen pakkausrakenne (graafi: Venla Eklund)

Kuva 42: Kannen ja pohjan pohjarakennepiirroksiset (graafi: Venla Eklund)

Kuva 43: Kannen ja pohjan grafiikkapapereiden pohjarakennepiirroksiset (graafi: Venla Eklund)

Kuva 44: Kulmikas komponenttipussukkamalli (graafi: Venla Eklund)

Kuva 45: Pyöreäpohjaisen komponenttipussukkamallin luonnos (graafi: Venla Eklund)

Kuva 46: Eläinkomponenttipussukkamalli (kuva: Venla Eklund)

Kuva 47: Keräilykomponenttipussukkamalli (kuva: Venla Eklund)

Kuva 48: Lopullinen komponenttipussukkamalli (graafi: Venla Eklund)

Kuvat 49-54: Komponenttipussukat (kuvat: Venla Eklund)

Kuva 55: Sisäosajakajan luonnos (graafi: Venla Eklund)

Kuva 56: Konepahvinen sisäosajakaja mitoitteen (graafi: Venla Eklund)

Kuva 57: Konepahvinen sisäosajakaja laatikossa (kuva: Venla Eklund)

Kuva 58: Sisäosajakajan huopavuoren osat mitoitteen (graafi: Venla Eklund)

Kuvat 59-60: Huopainen sisäosajakaja (kuva: Venla Eklund)

Kuvat 61-63: Huopaiset sisäosat komponenteilla ja ilman (kuvat: Venla Eklund)

Kuva 64: Kannen ja pohjan grafiikan jakautuminen ryhmiin (graafi: Venla Eklund)

Kuva 65: Ensimmäinen luonnos kannen kuvituksesta (graafi: Venla Eklund)

Kuva 66: Pelaajamäärä, peliaika, ikäsuositus ja pelivariaatiohuomio (graafi: Venla Eklund)

Kuva 67: Pelin iskulause (kuva: Venla Eklund)

Kuva 68: Pelin logo (kuva: Venla Eklund)

Kuva 69: Logon sovittaminen uuteen muotoon (kuva: Venla Eklund)

LIITTEET

Kuva 70: QR-koodi nettisivuille (graafi: Venla Eklund)

Kuva 71: Sosiaalisen median käyttäjänimien esittäminen (graafi: Venla Eklund)

Kuva 72: Lisäosien selkeä markkinointi (kuva: Venla Eklund)

Kuva 73: Pohjan informaatiografiikkaelementit (graafi: Venla Eklund)

Kuva 74: Viivakoodi ja valmistajan tiedot (kuva: Venla Eklund)

Kuva 75: Pelin kehittävät alueet (kuva: Venla Eklund)

Kuva 76: Kolme päämateriaalia: Konepahvi, paperi ja huopa (kuva: Venla Eklund)

Kuva 77: Sidontatarvikkeet: Liima, teippi, rihma, puuvillalanka ja magneetit (kuva: Venla Eklund)

Kuva 78: Huopavuori leikkialustana (kuva: Venla Eklund)

Kuva 79: Ohjevihkon käyttö leikin osana (kuva: Venla Eklund)

Kuva 80: Korttien käyttö leikin osana (kuva: Venla Eklund)

Kuva 81-82: Korttien pidike (kuvat: Venla Eklund)

Kuva 83: Pitkän sivun informaatiolisäyksellinen grafiikka (kuva: Venla Eklund)

Kuva 84: Lyhyen sivun informaatiolisäyksellinen grafiikka (kuva: Venla Eklund)

Kuva 85: Ohjevihkon kansien grafiikka (kuva: Venla Eklund)
Voihan muna! -pelin ohjevihko. [Viitattu: 2.3.2024] Saatavissa: https://drive.google.com/file/d/1sAFDgsoerJPhxhSbraAqsPt3uJs5ZF3V/view?usp=drive_link

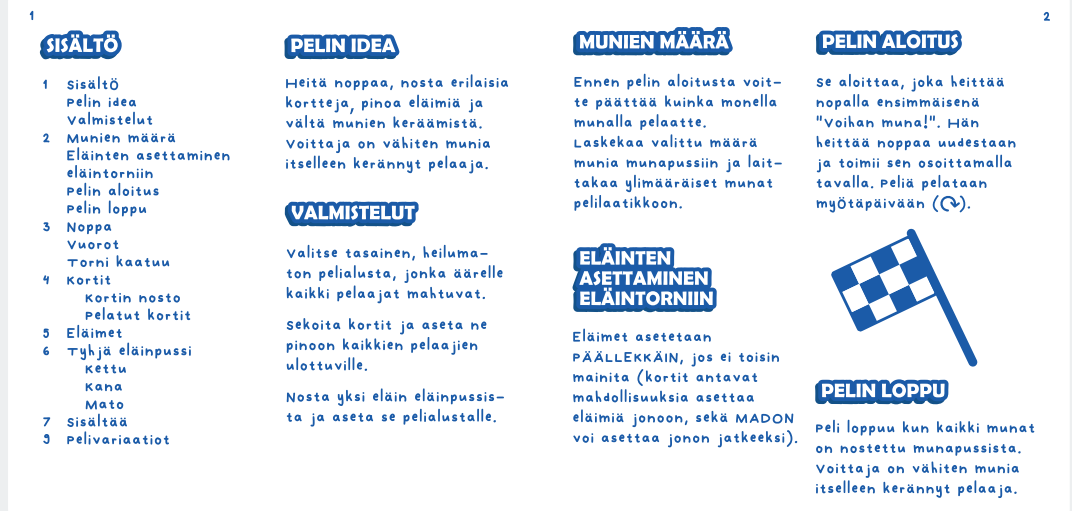
Kuva 86: Pelin grafiikka-aiheiset tarrat (kuva: Venla Eklund)

Kuva 87-91: Valmis pakkausprototyyppi (kuvat: Venla Eklund)

Kuva 92-96: Valmis pakkausprototyyppi sisäosineen (kuvat: Venla Eklund)

Kuva 97: Tehostekirjaisin ja korostealueet

Liite 1: Eklund, V. 2024. Voihan muna!
-pelin ohjevihko. [Viitattu: 2.3.2024]



NOPPA

Voihan muna!
Nosta yksi muna munapussista.

Käsi
Nosta yksi eläin pussista ja aseta se torniin.

Kortti
Nosta yksi kortti ja toimi sen osoittamalla tavalla.

VUOROT

Vaikka vuorolla olisi suoritettu muita pelaajia sisältäviä haasteita, vuoro siirtyy aina seuraavaan pelaajaan. Muistakaa milloin suunta on vaihtunut!

Nopan heitto tarkoittaa, että vuoro on vaihtunut noppa heittäneelle pelaajalle.

TORNI KAATUU

Nosta kolme munaa muna-pussista. Kerää tippuneet eläimet eläinpussiin. Koko tornin kaatuessa kerää kaikki muut paitsi yksi eläin takaisin eläinpussiin. Pelj jatkuu seuraavan pelaajan vuoroon.

pelaaja, joka on laittanut viimeisimmäksi eläimen torniin sen kaatuessa joutuu nostamaan munat jos vuoro ei ole vielä vaihtunut (katso kohdasta "vuorot" vuoron vaihtumisen kriteerit).

KORTIT

KELTAINEN
Haastekortteja, joissa mm. erilaisia tapoja asettaa eläimiä torniin.

PUNAINEN
Voihan muna, joudut nostamaan muna!

VIHREÄ
Jes! Kortteja, joilla pääset vähentämään munasaalistasi.

HARMAA
Jokeri! Kortteja, joissa yllätyshaasteita.

SININEN
Eriilaisia etuuksia käytettäväksi pelin aikana.

KORTIN NOSTO

Lue käytettävä kortti aina ääneen, jotta muut pelaajat tietävät pelin kulun. (Paitsi siniset tähtikortit.)

PELATUT KORTIT

Käytetyt kortit laitetaan sivuun sovitulle paikalle.

**SISÄLTÄÄ**

112 korttia (32 keltaista/sinistä, 16 vihreää/punaista/harmaata), 1 noppa, 30 kananmunaa, 22 eläintä, 2 huopakangaspussia, ohjeet

**PIKASÄÄNNÖT**

Heitä noppaa ja toimi sen mukaisesti:
Aseta eläimiä torniin, kerää muna, etukortteja ja suorita haasteita.

Käytä etukortteja ja kerää mahdollisimman vähän muna voittaaksesi.

**ELÄIMET**

*Erikoskein! Katso seuraavalta sivulta mitä täytyy tehdä kun tämä eläin nostetaan eläinpussiin.

TYHJÄ ELÄINPUSSI

Jos pelaatte eläinpussin tyhjäksi, purkaka se takaisin eläinpussiin jättäen yksi alimmista eläimistä paikoilleen.

KETTU

Aina kun nostat eläinpussista KETUN, joudut nostamaan YHDEN munan munapussista.

**KANA**

Aina kun nostat eläinpussista KANAN, voit laittaa YHDEN munan takaisin munapussiin.

**MATO**

Madon voi aina laittaa eläintornin alimpien eläinten jatkeeksi.

**PELIVARIAATIOI**

★★★★
Vaativin
Pinoamispele kortteilla pelissä käytetään kaikkia komponentteja (eläimet, kortit, munat) ja sääntöjä.

★★★☆☆
Vaativa
Pinoamispele munilla pelissä käytetään eläimien lisäksi munapussin muna ja tornin kaatumiseen liittyvää sääntöä. Pelaajat voivat valita montako erää halutaan pelata.

☆☆☆☆
Helppo
Pinoamispele pelissä pinotaan eläimiä siihen asti, kunnes eläintorni kaatuu.

