



Board Game Lab

2 | pelisuunnittelun perusteet

Muutos ohjelmassa

<https://gamelabmikkeli.fi/board-game-lab/>

Sisältö

Pelin tekemisen prosessi

1. Ideasta konseptiksi
2. Konseptin testaaminen
3. Pelisuunnittelu
4. Kehittäminen ja testaaminen
5. Valmiiksi peliksi

Kotiin viemiseksi

Vapaaehtoinen kotitehtävä

Pelin suunnittelu on idean muuntamista toimivaksi konseptiksi ja eri elementtien yhdistämistä niin, että lopputuloksena on pelattava peli.

Pelin kehittäminen on konseptin testaamista ja sen perusteella iteratiivista parantamista, kunnes peli on hyvä - tai jopa mahtava.

Ideasta konseptiksi

Pelin idea

Peli = mekaniikka + teema + tarina

Mekaniikka

- Ameritrash (~ temaattinen)
- Europeli (~ mekaaninen)
- Roolipeli
- Sotapeli
- Hybridi

Valtava valikoima kaikenlaista.

Teema

- Pelimaailma
- Ympäristö, konteksti
- Mitä peli yrittää mallintaa

Tarina

- Tavoite
- Mitä pelissä tehdään, miksi?
- Miten peli etenee? progressio.

Tekemisen dokumentointi

Pidä muistiota (vihko, tiedosto tms.)

Kirjoita lähtökohdat ylös

- Mikä on pelisi idea? Kirjoita muutamalla lauseella.
- Millaisen pelikokemuksen haluat luoda?
- Miksi peli on hauska ja mielenkiintoinen pelata?
- Mikä auttaa saavuttamaan kokemuksen ja hauskuuden?
- Mitkä ovat pelisuunnittelun rajoitteet?
- Perustele suunnitteluvalinnat

Kirjoita suunnitelmat, testaaminen ja kehittäminen muistiin.

Palaa muistiinpanojen pariin projektin edetessä.

Pelien suuria kysymyksiä

- Mikä on pelin kohdeyleisö?
- Montako pelaajaa peli tukee?
- Miten pitkä peli on?
- Miten vaikea peli on oppia? Kauanko oppimiseen menee aikaa?
- Miten paljon komponentteja pelissä on?
- Miten monimutkainen peli on?

Pelien suuria kysymyksiä

- Miten paljon ja millä tavoin pelaajat vuorovaikuttavat toistensa kanssa?
- Onko vuorovaikutus ja asetelma asymmetrinen vai symmetrinen?
- Miten paljon pelin lopputulokseen voi vuorovaikuttaa ja miten?
- Miten pelissä edetään? Mikä luo progressiota?
- Millaisia valintoja pelaajat joutuvat tekemään? Millaisia ongelmia pelaajat ratkaisevat?
- Miten paljon tuuri ja satunnaisuus vaikuttavat peliin? Miten?
- Mitä teeman pitää kertoa ja välittää pelaajille? Mikä on sen abstraktion taso?
- Miten se eroaa muista samanlaisista peleistä?

Roolipelien kysymyksiä

- Mistä pelissä on kyse?
- Mitä pelihahmot tekevät?
- Mitä pelaajat tekevät? Muista: pelinjohtaja on myös pelaaja.
- Miten pelin asetelma (tai sen puute) tukee pelin ydintä?
- Miten hahmot luodaan? Miten se tukee pelin ydintä?
- Miten peliä pelataan?
- Millainen palautejärjestelmä pelissä on?
- Miten progressio toteutuu? Miten tarina etenee?
- Miten peli kaappaa pelaajien huomion? Miten osallisuus ja vaikuttaminen tapahtuu?

Roolipelien kysymyksiä

- Miten toiminta on mallinnettu? Miten onnistuminen ja epäonnistuminen ratkaistaan?
- Miten mekaniikat tukevat pelin ydintä?
- Kehittyvätkö pelihahmot pelin aikana? Miten?
- Miten hahmojen kehitys tukee pelin ydintä?
- Millaisen vaikutuksen peli tekee pelaajiin? (kts. pelien psykologiaa)
- Mitkä tekijät korostuvat pelissä? Millainen fokus pelin sisällöllä on?
- Mistä pelin elementeistä olet eniten kiinnostunut? Miksi?
- Miten peli tarjoaa erilaisen kokemuksen muihin peleihin verrattuna?
- Mikä on pelin kohdeyleisö?

Miten pelissä voittaa?

Suunnittele pelin päättyminen.

- Pelin päättyminen vaikuttaa myös sen kestoan, nopeuteen ja rytmiin sekä fiilikseen.
- Tarkoitus on pitää peli mielenkiintoisena koko sen keston ajan

Kuka voittaa? Miten?

- Yhteistyö
- Kilpailuasetelma
- Pelin päättyminen ja voittamisen suhde?

Pelissä on **kiinteä** kesto tai lopetusehto.

Pelaajilla on **epäsuora vaikutus** pelin päättymiseen (sattuma, komponenttien loppuminen, määrätyn ehdon täyttyminen ym.)

Pelaajilla on **suora vaikutus** pelin päättymiseen (pisteet, pelitilanne ym.)

Progressio

Pelin kehittyminen, eli progressio, luo **motivaation pelaamiselle** ja **muuttaa peliä** pelaajien toiminnan seurauksena.

Valintamahdollisuuksien lisääntyminen

- Lisää valinnanvaraa ja eri strategiat
- Uusia markkinoita, alueita, kortteja valittavana, toimintoja tehtävänä
- Esim. Carcassonne, Civilization, Century: Spice Road

Resurssien kasvu

- Voit tehdä yhä enemmän asioita
- Mahdollistaa pelin rytmin muutokset ja pitkäjänteisen kehittymisen
- Lineaarisuus vs. epälineaarinen suhde voittamiseen
- Esim. Caverna, Tzolk'in

Progressio

Havaintojen tekeminen

- Keskeisessä roolissa mm. tarinavetoisissa peleissä
- Uusi tieto auttaa edistämään peliä
- Esim. T.I.M.E Stories, Secret Hitler

Vahva ja tiivis vuorovaikutus pelin ja pelaajien kanssa

- Vuorovaikutuksen määrä lisääntyy
- Vahva riippuvuus muiden pelaajien ja pelin tilaan
- Esim. 7 Wonders, Race for the Galaxy

Pelissä voi olla myös **negatiivinen progressio**, mutta siihen pitää yhdistää jotakin positiivista.

- Esim. Arkham Horror, Call of Cthulhu, Captain is Dead, Pandemic

Taustatutkimus

Tarve vaihtelee pelin idean ja konseptin mukaan.

Kuitenkin **kaikki pelit perustuvat johonkin**. Oltava johdonmukainen, looginen ja hyvin mietitty.

Lähteitä

- Muut samankaltaiset pelit (teema, mekaniikka, tarina)
 - pelaaminen
 - pelien analysointi ja osiin purkaminen
- Kirjallisuus (näkökulmia, tietoa, näkemystä)
- YouTube

Sovittaminen

- mikä on oleellista? mitä kannattaa ottaa mukaan?
- miten mallinnetaan?

Konseptin testaaminen

Konseptin testaaminen

Varhainen testaaminen on äärimmäisen tärkeää.

- Alussa peli on luultavasti rikki useammalla eri tavalla
- Rahaa ja aikaa kannattaa säästää → fail fast, fail cheap

Testaa alussa etenkin pelin **konseptia**, eli ns. *game flow* kuntoon sekä **oletuksia**.

Ei ole vielä tarvetta testata komponentteja, ulkoasua tai muita yksityiskohtia.

Yleisimmät rikkinäisyydet

- Johtuvat testaamisen riittämättömyydestä
- Haluttomuudesta muuttaa konseptia
- Herkkänahkaisuudesta pelitestaajia kohtaan
- Virheellisistä oletuksista

Virheistä ja oppimisesta lisää myöhemmin tässä sessiossa.

Varhainen testaaminen

1) Soolotestaus

- Suunnitteluja itse testaa ja simuloi muita pelaajia
- tunnista perustavanlaatuiset ongelmat
- kokeile erilaisia pelityylejä ja strategioita
- Tee muistiinpanoja: mikä toimii, mikä ei toimi

2) Testaus tutulla porukalla

- mm. Board Game Lab, kaverit, peliporukat
- Varhainen palaute konseptista ja pelattavuudesta
- Tavoitteena nostaa esiin ongelmia ja näkökulmia suunnittelun tueksi
- Voiko pelin kommunikoida selkeästi?
- Kiinnostaako idea?

Pelisuunnittelu

Pelisuunnittelu

Suunnittelu on

- ideoiden muuntamista konseptiksi ja pelin prototyypeiksi
- valintojen tekemistä
- yleensä virtaviivaistamista ja rajaamista
- mekaniikkojen suunnittelua ja testaamista
- teeman purkamista sisällöksi
- tarinan muuntamista progressioksi

Pelisuunnitelman **dokumentointi** tuottaa säännöt ja muut ulkoiset elementit.

Testaaminen on aina osa suunnittelua.

- Testaa aina ensin itse, jokaisen suunnitteluvaiheen jälkeen
- Mieti, miten suunnitelmasi voidaan testata?

Suunnittelustrategiat

1) Ylhäältä alas suunnittelu

(top-down design)

2) Alhaalta ylös suunnittelu

(bottom-up design)

Mollemille on paikkansa.

- 1) Ylhäältä alas auttaa hahmottamaan kokonaisuuksia ja kehittämään konseptia.
- 2) Alhaalta ylös auttaa suunnittelemaan mekaniikkoja ja kehittämään peliä palautteen perusteella.

Ylhäältä alas suunnittelu

Konsepti → konteksti → pelin ydin → mekaniikat → toiminta

Iso kuva asettaa raamit muulle suunnittelulle

- Jatkuu kuvaamalla kontekstia ja teemaa
- Pelin ydin suunnitellaan vastaamaan kokonaisuutta
- Mekaniikat ja toiminta ovat vahvasti sidottuja teemaan ja konseptiin

Plussat

- Soveltuu kokonaisuuksien suunnitteluun
- Tuottaa koherentin kokonaisuuden
- Parantaa yhteentoimivuutta

Miinukset

- Konsepti ajaa mekaniikkojen edelle
- Mekaniikat voivat jäädä jalkoihin
- Teeman ja mekaniikan tasapaino
- Pitää osata rajata konseptia

Alhaalta ylös suunnittelu

Toiminta → mekaniikat → pelin ydin → konteksti → konsepti

Alkaa pelin elementeistä

- Selkeä tarve tai tavoite pienelle kokonaisuudelle tai ominaisuudelle
- Laajentaa kokonaisuutta yksityiskohtien päälle

Plussat

- Soveltuu mekaniikkojen suunnitteluun
- Soveltuu täyttämään tarpeita kokonaisuudessa
- Auttaa balansoimaan pelin elementtejä

Miinukset

- Päälle liimattu teema
- Heikentää sidosta kokonaisuuteen
- Vaikea sitoa erillisiä elementtejä yhteen

Pelien psykologiaa

Flow-ilmio

- Pitkäkestoinen tunne ja kokemus
- Lisää sitoutumista
- Vaikuttavia tekijöitä:
 - progressio ja palaute toimintojen ja edistymisen suhteesta
 - tavoitteiden mielekkyys ja saavutettavuus
 - sopiva balanssi (turhautuminen vs. tylsistyminen)

Onnistumisen tunne

- Lyhyt tunne ja kokemus
- Nopea palaute
- Lisää pelin tarjoamaan mielihyvää
- Voidaan ohjata pelaajien vuorovaikutusta ja toimintaa pelissä
- Mietittävä suhde konflikteissa ja suorassa vuorovaikutuksessa

Heuristiikka

Tarkoittaa 'epäformaaleja sääntöjä ongelmanratkaisuun'

- Liittyy mm. käyttäytymiseen ja psykologiaan
- Pelin heuristiikat pitää voida oppia riittävällä tasolla nopeasti
→ oppiminen → kognitiivinen kuorma → ensivaikutelma
- Minkä muotoinen on pelin 'heuristinen puu'? Oppiminen on kiipeämistä puuhun.
- Pitkän ajan kuluessa voitava tarjota uutta

Vrt. heuristisen puun muoto

- pensas
- kuusi
- palmu

Pelin ydin

(core engagement)

- Yksinkertaisin kokonaisuus, jolla peliä voi kuvata
 - esim. temaattinen film noir etsiväpeli
 - esim. kaupankäyntiä pakanrakennuksena ja kuutioiden vaihtamisena
- Kaikki pelissä pitäisi rakentua ytimen ympärille
- Ytimen pitäisi olla selkeästi kuvattavissa ja hahmotettavissa
- Pelin kaikkien elementtien pitää tukea ydintä
- Pelin elementit eivät saa olla ristiriidassa ytimen kanssa

Mikä on pelin ydin?

Pelin ydin voi olla esim.

- Keskeinen **mekaniikka**, esim. rondel, draftaaminen
- Keskeinen **aktiiviteetti**, esim. neuvottelu, bluffaaminen, päättely
- **Strateginen** suunnittelu, esim. sotapelit, europelit
- Reaktiivinen **taktikointi**, esim. vahva interaktio muuttaa pelitilannetta johon pitää reagoida
- **Tiedon** merkitys, esim. tietoon tai selittämiseen perustuminen
- **Asetelman** merkitys, esim. historiallinen peli
- **Kokemuksellisuuden** korostaminen, esim. roolipeleissä

Vältä näitä suunnittelussa

(Paitsi, jos olet varma ja tiedät, mitä olet tekemässä - ja sinulla on hyvät perustelut)

- Roll-and move mekaniikka (kuuluu 80-luvulle, eikä nykypäivään)
- Älä käytä suoraan olemassa olevien pelien mekaniikkoja tai komponentteja
- Älä simuloi liikaa ja kaikkea
- Vältä liikaa monimutkaisuutta
- Älä väärinkäytä konfliktia tai *'take that'* mekanismia, riskinä luoda negatiivinen pelikokemus (esim. vuoron skippaaminen)
- Vältä lineaarista ja determinististä progressiota
- Vältä pelin sattumaa/tuuria ratkaisevana pelimekaniikkana
- Tee pelistä reilun tuntuinen kaikille pelaajille
- Vältä pelaajien elimoimista pelistä (tai tee pelistä lyhyt)

Pelin jäsentäminen

Vuorovaikutuksen suunnittelu

- Listaa tavat vuorovaikuttaa pelin ja muiden pelaajien kanssa
- Miten vuorovaikutus toimii?
- Mieti rajoituksia ja sääntöjä
- Miten paljon erilaisia interaktioita listalla on?
- Mitä mekaniikkoja vuorovaikutus vaatii?
- Sopiiko vuorovaikutuksen toteutus teemaan? Edistääkö se progressiota?

Sisällön hahmottelu

- Mitä sisältöä pelissä on oltava, jotta se toteuttaa konseptin?
- Alkuvaiheessa riittää lista, ei tarvitse tehdä komponentteja
- Prototyyppiin sopii mikä tahansa sisältöä ilmentävä yksinkertainen elementti

Pelin jäsentäminen

Informaatioarkkitehtuuri

- Mitä tietoa peli välittää pelaajille?
- Miten tieto on organisoitu, mihin se liittyy, millaiset suhteet sillä on?
- Mitä tiedon avulla tehdään? Mihin se vaikuttaa?
- Miten tieto pitäisi järjestää?

Informaatiomuotoilu

- Miten erilaiset kokonaisuudet ja tiedot välitetään?
- Miten tieto on ymmärrettävää ja loogisesti esitettyä?
- Miten visuaaliset elementit, grafiikka, kuvakkeet ym. sijoitellaan?
- Varmistaa yhtenäisyyden ja ymmärrettävyyden

Roolipelien suunnittelusta

Pelinjohtajalla vai ilman?

- 1) Pelinjohtaja huolehtii tarinasta, progressiosta ja vuorovaikutuksen ohjaamisesta
- 2) Peli huolehtii em. seikoista

Onko pelinjohtaja tarpeen? Miten se vaikuttaa peliin?

Kokemuksen rooli on suurempi kuin lautapeleissä, mutta muuten samat säännöt pätevät. Vapauksia voi olla enemmän.

Roolipelien suunnittelussa on useita koulukuntia. Niihin palataan mekaniikkojen yhteydessä.

Luova lukko

Jos et osaa tehdä suunnitteluun liittyvää päätöstä tai rajausta, pohdi seuraavia.

Miten paljon pelaajien pitää nähdä vaivaa?

- Vaaditaanko aktiivista osallistumista?
- Mikä on vaikeustaso ja kognitiivinen kuorma?

Millaisia päätöksiä pelaajat tekevät?

- Strategisia (proaktiivisia, suunnitelmallisia)
- Taktisia (reaktiivisia, vuorovaikutteisia)

Millaista interaktioita pelissä on?

- Aggressio, konflikti
- Suora vuorovaikutus
- Epäsuora tai passiivinen vuorovaikutus
- Yhteistyö

Kehittäminen & testaaminen

Kehittäminen & testaaminen

Työläin ja aikaa vaativin vaihe pelin tekemisessä.

- Pelifirmoissa on monesti erikseen suunnittelijat ja kehittäjät.

Rakenna useita prototyyppejä.

- Aloita yksinkertaisesta, testaa oletuksia ja konseptia ensin
- Kokeile ja validoi oppimista
- Kehitä myöhemmin tarkempia prototyyppejä tiedon perusteella

Iteratiivinen vaihe

1. Kehitä proto
2. Testaa ja kerää palautetta ja muuta dataa (tilastoja, peliaikaa, todennäköisyyksiä ym.)
3. Palaa suunnittelutyöhön

Sisäinen testaaminen, porukassa testaaminen ja kriittinen oppointi.

Virheet pelisuunnittelussa

Kriittisiä virheitä pelin konseptissa

- Peli ei ole hauska
- Teema tai mekaniikat eivät ole kiinnostavia
- Teema ja mekaniikka eivät kohtaa

Tyypillisiä virheitä pelin tasapainossa, etenemisessä ja vuorovaikutuksessa

- Peli menee lukkoon (ei etene, eikä pääty)
- Kingmaking
- Run-away-leader
- Yksi tai pari oikeaa strategiaa/taktiikkaa/pelitapaa
- Ei tarpeeksi merkityksellisiä päätöksiä (null decision)
- Liikaa odottelua (downtime)
- Pelaajan tippuminen pelistä (player elimination)

Roolipelien suunnitteluvirheet

Balanssiongelmat

- Ability tax
 - Pakolliset valinnat, joilla peli tasapainottaa heikompia elementtejä
 - Esim. hahmoluokat, roolit
- Jotkut valinnat ovat (useimmiten tai absoluuttisesti) parempia kuin toiset (vrt. D&D spellcasterit, etenkin wizard)

Grindaus

- Varusteilla liian iso fokus
- Kokemuspisteillä liian iso fokus

Abstraktion taso

- Hitpoint ongelma (200hp vs. aseiden $d6+1$). Kuka kestää sata iskua miekasta?

Roolipelien suunnitteluvirheet

Keskeneräisyys ja epäyhtenäisyys

- Sääntöjen kontekstisidonnaisuus tai epäloogisuus
- Mekaniikan ja maailman epäyhtenäisyys
- Päällekkäiset ominaisuudet/kyvyt
 - Vähemmän voi olla enemmän

Pitkästyttävät mekaniikat

- Arkkisynti: tylsä tai liian pitkä combat
- Liika toisto ilman toimivaa palautejärjestelmää
- Liian pitkä kesto tai yksipuolisuus

D&D on peli, jossa 5 tunnin tehtävä kestää 5 minuuttia ja viiden minuutin taistelu 5 tuntia

Kehittämisen tavoitteet

Hyvästä ja kiinnostavasta konseptista toimivaksi ja mahtavaksi peliksi.

Negatiivisten kokemusten poistaminen

- Poistetaan tyhmät ja ikävät ongelmat
- Tuodaan tilalle mielekkäitä ongelmia ratkaistavaksi

Kehittämisen tavoitteet

Hyvästä ja kiinnostavasta konseptista toimivaksi ja mahtavaksi peliksi.

Negatiivisten kokemusten poistaminen

- Poistetaan tyhmät ja ikävät ongelmat
- Tuodaan tilalle mielekkäitä ongelmia ratkaistavaksi

Valintojen mielekkyys ja kiinnostavuus

- Erilaiset strategiat ja pelitavat
- Uudelleenpelattavuus
- Progressio

Kehittämisen tavoitteet

Hyvästä ja kiinnostavasta konseptista toimivaksi ja mahtavaksi peliksi.

Vuorovaikutuksen muotoilu

- mielekkyys ja tarkoituksenmukaisuus
- metapelin huomiointi
- konflikti (take that) vai epäsuora/passiivinen vuorovaikutus

Kehittämisen tavoitteet

Hyvästä ja kiinnostavasta konseptista toimivaksi ja mahtavaksi peliksi.

Vuorovaikutuksen muotoilu

- mielekkyys ja tarkoituksenmukaisuus
- metapelin huomiointi
- konflikti (take that) vai epäsuora/passiivinen vuorovaikutus

Balansointi

- Sattuman ja taidon suhde
- Vaikeustaso

Kehittämisen tavoitteet

Hyvästä ja kiinnostavasta konseptista toimivaksi ja mahtavaksi peliksi.

Pelin kulku, tahti ja päätyminen

- Progressio
- Pelaajat pysyvät pelissä mukana loppuun saakka
- Draama / mielenkiinto

Kehittämisen tavoitteet

Hyvästä ja kiinnostavasta konseptista toimivaksi ja mahtavaksi peliksi.

Pelin kulku, tahti ja päättymisen

- Progressio
- Pelaajat pysyvät pelissä mukana loppuun saakka
- Draama / mielenkiinto

Palkitsemismekaniikat

- Miten peli ohjaa pelaajia?

Kehittämisen tavoitteet

Hyvästä ja kiinnostavasta konseptista toimivaksi ja mahtavaksi peliksi.

Yhtenäisyys

- Teeman ja mekaniikan yhteentoimivuus
- Progressio

Kehittämisen tavoitteet

Hyvästä ja kiinnostavasta konseptista toimivaksi ja mahtavaksi peliksi.

Yhtenäisyys

- Teeman ja mekaniikan yhteentoimivuus
- Progressio

Ergonomia

- Eleganssi, tiivis design
- Pelin kognitiivinen kuorma
- Ulkoa oppiminen vs. intuitiivisuus,
- Pelin kanssa vuorovaikuttamisen raskaus

Oppiminen

Pelin tekeminen on jatkuvaa oppimista.

Pelaamalla muiden pelejä ja omia prototyyppejä opit lisää.

- Tutustu olemassa oleviin peleihin
- Tutustu, miten pelit ovat muuttuneet vuosien saatossa
- Pyydä ja kuuntele palautetta
- Kasvata paksu nahka

Tutustu, miten muut suunnittelijat ovat lähestyneet pelien tekemistä

- Blogit, vlogit
- Design notes

Tutustu oman pelisi aiheeseen (teema, mekaniikka, tarina).

Valmiiksi peliksi

Valmiiksi peliksi

Tuottaminen

- Lopullinen ulkoasu ja teema
- Viimeistellyt Komponentit
- Sääntöjen ja komponenttien tuottaminen
- Valmistus (mm. kustannukset)

Julkaisu

- Julkaisijan kautta
- Itse, joukkorahoituksella
- Ilmaisjakelu

Et tule tienaamaan pelillä. Voit ehkä saada omasi takaisin.

Kotiin viemiseksi

Vapaaehtoinen kotitehtävä

Sessio 3: Omat projektit ja ideat

Ma 21.1.2018, klo 17.30 - 19.00

Mieti ja jäsentele oman pelisi konsepti.

- Kirjoita se auki ja valmistele jotain kerrottavaa/näytettävää
- Aikaa per projekti 5-15 min
- Muut valmistautuvat opponoimaan rakentavasti
- Hyvä tilaisuus palautteen keräämiseen

Voit myös valita jonkun muun kuin oman pelisi. Esim.

- Suosikkipelisi
- Peli, josta haluat oppia omaa peliäsi varten
- Ei tarvitse esittää