



# Board Game Lab

## 4 | Teema

# Sisältö

## Alustus

1. Mikä on teema?
2. Teeman suunnittelu ja kehittäminen

## Työskentelyä

- Keskustelua
- Teeman suunnittelua

**Mikä on teema?**

**Peli = mekaniikka + teema + tarina**

**Peli ilman teemaa on kuin kone ilman  
tarkoitusta.**

**Voidaan toki suunnitella, mutta ei ole  
paljon järkeä.**

# Teema

**Teema** = pelin konteksti ja perusta, objektiivinen tulkinta

- esim. peli vapaapainiotteluista kuvitteellisella 90-luvulla.

**Sävy** (tone) = teeman tulkinta, subjektiivinen tulkinta

- esim. pääpaino pelaajien välisessä vuorovaikutuksessa, huumorissa ja pelihahmojen liikkeissä sekä matsien dramaattisuudessa

**Tunnelma** (mood) = sävyn luoma tunnelma, kuvaillaan tunnetiloina

- esim. kevyt, hauska, "hölmö", jännittävä, yllättävä

**Aihe** (motif) = arkkityyppi tai universumi (esim. zombie tai Cthulhu mythos)

- vapaapaini (kuvitteellinen)

# Suunnittelijan näkökulma

Auttaa tekemään **perusteltuja valintoja**, jotka tekevät pelistä **yhtenäisen** ja **loogisen**.

- Vastaa samalla kysymykseen “mitä on tekeillä?”

**Tarjoaa pelille puitteet** ulkoasun, dynamiikan ja kokemuksen kehittämiseen.

- Estetiikka: ulkoasu ja visuaalisuus
- Dynamiikka: vuorovaikutus ja progressio
- Mekaniikka

*Vrt. pelin ydin (sessio 2: pelisuunnittelun perusteet)*

**Vahva teema ei kuitenkaan ole pakollinen!**

# Pelaajan näkökulma

## Teema luo mielikuvan ja odotusarvon pelistä

- Teema ei saa johtaa harhaan
- Myös pelin nimi on osa teemaa

## Teema auttaa ymmärtämään peliä

- Kommunikoii pelin sisältöä pelaajalle
- Pitää tukea mekaniikkaa ja dynamiikkaa
- Loogisuus pelimaailman, mekaniikkojen ym. kanssa

## Flavor

- Tekstiä, kuvia, esimerkkejä säännöistä
- Ei suoraa vaikutusta, mutta lisää immersiota ja ymmärrystä



# Esimerkkejä

## Ääri­laidat

- Teema on päälle liimattu (esim. europelit, korttipelit)
- Teema korvaa toimivat mekaniikat (esim. ameritrash)

## Yleisiä teemoja

- Sota (simulaatio, strategia, valloittaminen, konflikti)
- Poliittika (vuorovaikutus, vaikutusvalta, neuvottelu)
- Kisa/ralli (kisa kohti tavoitetta, ajan tärkeys)
- Kaupankäynti (raha, rikastuminen, vaihtokauppa, markkinat, resurssit)
- Liikenne (reitinrakennus, logistiikka, kuljettaminen, matkustaminen, resurssit)
- Tutkimusmatkailu (löytäminen, tutkiminen, etsiminen)
- Uudisasuttaminen (laajentuminen, rakentaminen, resurssit)
- Rakentaminen (resurssit, alueet tai rakennukset, laajentaminen)
- Selviytyminen (resurssit, konflikti, optimointi)
- Jokin suosittu franchise tai pop-kulttuurin ilmiö mm. Star Wars, zombit, merirosvot
- Yhdistelmät mm. 4X

**Miten suunnitellaan hyvä teema?**

**Kaikki pelissä ei voi olla temaattista.**

**Hyvät mekaniikat antavat paljon  
anteeksi.**

# Teeman suunnittelu

**Rakenna teema pelin ytimen ympärille.**

## **Mitä viestiä teema välittää?**

- Tunnetilat ja yleinen fiilis
- Valinnat ja vuorovaikutus
- Tavoitteet
- Yhteydet todelliseen maailmaan tai pelimaailmaan

## **Älä sisällytä kaikkea**

- Ole valmis poistamaan elementtejä
- Tunnista ja jäsennä teeman elementit
- Mitkä asiat tuovat teeman esiin ja rakentavat sitä?
- Mikä on pienin kokonaisuus, joka toteuttaa teeman?

# Teeman sovittaminen

## 1. Teeman ja pelin ytimen/idean yhteensopivuus

- Vrt. mielikuvat, odotukset
- Loogisuus (esim. komponentit, termit, mekaniikat)
- Vertailtavuus (todellinen maailma, pelimaailma, yleistiedot)

## 2. Teeman ja mekaniikan yhteensopivuus

- Mallintavatko mekaniikat teemaa?
- Sopivatko mekaniikat teemaan?
- Ymmärrettävyys, loogisuus

## 3. Teeman ja pelikokemuksen yhteensopivuus

- Ovatko teemaa ilmentävät mekaniikat, valinnat ym. hauskoja/sopivia peliin?
- Mitkä osat teemasta kannattaa tuoda ja mitä ei?

# Teeman kehittäminen

**Teema kehittyy pelin mukana ja voi jopa vaihtua.**

Kannattaa viimeistellä vasta myöhemmin

- Visuaalisuus ja ulkoasu
- Teeman viestiminen komponenteissa

Testaaminen voi vaikuttaa

- mekaniikkoihin
- valintoihin ja vuorovaikutukseen
- ja sitä kautta teemaan

Vältä

- turhaa työtä
- liian tiukkaa ja rajoittavaa teemaa

# Teema ja narratiivi

Kaikissa peleissä on narratiivi, eli tarina, joka edistää progressiota.

Kaikissa peleissä pelaajat tekevät jotain, joka voidaan kertoa tarinana.

Teema värittää narratiivia

- sisältöä
- sävyä, eli tulkintaa sisällöstä
- tunnelmaa

Progressio, eli narratiivi, sidotaan teemaan.

- Mitä pelaajien toiminta temaattisesti on pelissä? Miksi?
- Mitä pelaajat tavoittelevat? Miten se kuvataan?
- (Periaatteessa kaikista peleistä voidaan tehdä teematon mekaaninen versio)

# Teema ja mekaniikka

## **Eivät ole kilpailevia keskenään.**

- Tukevat ja ovat riippuvaisia toisistaan
- Aloita siitä, mistä tuntuu hyvältä
- Jos et tiedä kumpi ensin, valitse teema (ja katso suunnittelustrategiat, sessio 2)

## **Teema tuo järkeä ja sisältöä mekaniikkaan**

- Esim. liikutellaan avaruudessa sota-aluksia, ei puukuutioita
- Kivempi pelata kortteja, jossa on teemaan liittyviä kuvia eikä vain pelimekaanista tekstiä
- Teema voi auttaa myymään mekaniikat pelaajille

## **Varottava**

- Mekaniikka ei sovi teemaan
- Teemaa mallintavat mekaniikat eivät muodosta kokonaisuutta



**Työskentelyä**

# Suunnittele pelisi teema

Suunnittele ja kuvaile pelisi teema ja pelin ydin.

## Pura lisäksi teema osiin

- Sävy
- Tunnelma
- Aihe

Varo suunnittelemasta liian tiukkaa teemaa ennenaikaisesti.

## Mieti

- Miten teema viestitään pelaajille?
- Millaiset mekaniikat kuvaavat teemaa?
- Miten narratiivi / progressio kuvataan teeman avulla?
- Voisiko peli toimia jollakin muulla teemalla? Miksi? Miksi ei?