

Board Game Lab

5 | Pelimaailma

Sisältö

Alustus

1. Pelimaailma ja sen merkitys
2. Miten pelimaailma rakennetaan?

Työskentelyä

- Keskustelua oman pelin maailmasta
- Pelimaailman rakentamista

Pelimaailma ja sen merkitys

Pelimaailma

Pelimaailma on keinotekoinen todellisuus, vaikka perustuisikin todellisuuteen.

Pelimaailma luo tunteen, että peli kiinnittyy johonkin

- Se kiinnittää pelin aikaan ja paikkaan
- Rakentaa immersiota
- Tarjoaa sidoksen taustan ja pelaajien välille

Pelimaailma

Pelimaailma ja teema muodostavat yhtenäisen ja loogisen pelikokemuksen

- Pelimaailma on vahvasti sidottu teemaan (kts. sessio 4)
- Kaikissa peleissä ei kuitenkaan ole tai tarvita vahvaa teemaa
- Kaikki pelit eivät tarvitse pelimaailmaa, asetelma riittää

Pelimaailman tehtäviä on kommunikoida mm.

- pelin todellisuutta ja sen tulkintaa
- mikä on mahdollista, miten ja miksi
- tapahtumapaikka pelin narratiiville

Erilaisia pelimaailmoja

Historialliset ja todellisuuteen perustuvat maailmat

- Historialliset ja vaihtoehtoiseen historiaan perustuvat
- Nykyaika
- Projektio tulevaisuudesta (ns. hard scifi)
- Vertauskuvalliset

Fiktiiviset maailmat

- Useita tyyppjä (mm. fantasia, scifi, steampunk...)
- Valmiit asetelmat ja universumit (mm. Star Wars, Lord of the Rings, Marvel)

Peli sijoittuu usein pienempää osaan pelimaailmaa.

- Tausta auttaa pienempiä elementtejä muodostamaan toimivan kokonaisuuden
- Ei mielekästä kuvailla kaikkea

Erilaisia pelimaailmoja

Open world / sandbox

- Tyypillinen roolipeleissä
- Pelimaailmaa viestitään kartoilla ja runsaalla taustoituksella (*lore*)
- Erilaisia sijainteja sekä tapahtumia (*encounter*) narratiiville
- Suuri tai vähintään näennäinen valinnanvapaus

Modulaarinen

- Erilaisia pelialueita teemaan ja tarinaan perustuen
- Rajallinen ulottuvuus ja mittakaava
- Palvelee tiukemmin pelin narratiivia, progressiota ym.

Löyhästi sidottu

- Pelimaailma on taustatekijä
- Ilmenee pääosin teeman, dynamiikan ja komponenttien kautta

Esimerkkejä

Subjektiiivisesti arvioiden hyvin suunniteltuja pelimaailmoja

Rikkaaseen taustaan ja asetelmaan perustuvat mm.

- Star Wars Rebellion
- War of the Ring
- Arkham Horror LCG

Pitkään kehitettyjä maailmoja

- Glorantha

Immersiivisiä maailmoja, jotka heräävät hyvän pelin kautta eloon

- Gloomhaven
- Maailma rakentuu tarinan kautta (esim. T.I.M.E Stories)
- Todellisuuteen perustuvia (esim. Triumph & Tragedy, Twilight Struggle)
- Vaihtoehtoinen maailma (esim. Scythe)

Miten pelimaailma rakennetaan?

Mistä lähteä liikkeelle?

Hahmottele uskottava maailma, joka sopii teemaan ja sen tulkintaan

- Teema antaa puitteet maailman rakentamiselle
- Tulkinta tapahtuu teeman sävyn ja tunnelman kautta
- Looginen ja yhteensopiva kokonaisuus

Alkuvaiheen valintoja

- Fiktiivinen vai todellisuuteen perustuva maailma?
- Itse suunniteltu vai perustuu olemassa olevaan asetelmaan tai taustaan?

Tee konsepteja ja hahmottele

- Kuvia, piirroksia, karttoja
- Tekstejä, kuvailuja
- Kuvaile, millainen on maailman yleiskuva

Alhaalta ylös suunnittelu

Suunnittele pelin kannalta keskeiset elementit

- Kaupungit, luolat ja muut pienehköt tapahtuma-alueet yms.
- Juonen kannalta merkittävät tapahtumapaikat

Sijoita elementit kartalle

- Sovita kartta tarpeiden mukaan
- Yhdistä palat kokonaisuudeksi
- Suunnittele isot linjat palasista

Hyödyt ja haasteet

- Palvelee pelisuunnittelun tarpeita
- Kokonaisuus ei välttämättä ole looginen

Ylhäältä alas suunnittelu

Suunnittele pelimaailman iso kuva

- Hahmottele maailma yleisellä tasolla
- Suunnittele mantereet ja suuret linjat esin
- Mieti pelialueita niiden tarjoaman narratiivin ja tulkinnan kautta

Sijoita pelin elementit rakentamaasi maailmaan

Hyödyt ja haasteet

- Vahva yhteenkuuluvuus eri alueilla
- Jokainen osa-alue kuuluu suurempaan kokonaisuuteen
- Työlästä rakentaa ensin maailma

Vinkkejä suunnitteluun

Sisäinen yhtenäisyys

- Sopivatko yksityiskohdat rakentamaasi maailmaan?
- Maailman pitää olla sisäisesti yhtenäinen, looginen ja uskottava
- Hyvin suunniteltu maailma tuntuu orgaaniselta

Riittävä monimuotoisuus

- Maailmassa on enemmän kuin yksi kieli, kulttuuri ja historia
- Kaikki rodut eivät välttämättä edusta homogeenista kansaa
- Planeetta, maa tai kaupunki on harvoin yksi ekosysteemi
- Eri hahmoilla/ryhmillä/ym. on erilaiset motivaatiot tehdä asioita ja eri tavoitteet

Tee taustatutkimusta!

- Lue paljon. Pelaaminenkin kannattaa.
- Älä plagioi

Vinkkejä suunnitteluun

Maailman pitäisi voida vastata kysymykseen 'miksi'

- Miksi pelihahmot pyrkivät edistämään pelin progressiota? Mikä motivoi heitä?
- Miksi kaupungin laidalla on zombeja tai raunioissa hirviöitä? Mitä ne tekevät siellä? Mitä ne syövät?
- Miksi avaruusalus on yksin avaruudessa ja matkalla jonnekin? Miksi se on hajonnut? Mikä on sen teknologian taso?
- Miten talous toimii maailmassa? Miksi jokin asia on arvokasta tai kiellettyä?
- Miksi kaupungit on rakennettu siten kuin ne ovat?

Muista kysyä itseltäsi 'miksi' riittävän usein ja perustella vastaukset.

Roolipelimaailman rakentaminen

1. Fiktiivinen vai todellinen maailma
2. Hahmottele yleisluonteinen kartta maailmasta
3. Mieti eri alueita ja kulttuureita
 - Kehitä nimeämiskäytännöt
 - Mieti historian ja kulttuurien suuret linjat
4. Mieti pelaajien rooli suhteessa maailmaan
 - Mitä he edustavat? Mikä heidän suhteensä on pelimaailmaan?
5. Mitä elementtejä peli tarvitsee? Miten tarina kehittyy?
 - Suunnittele esim. valtiot, suuryritykset, valtasuhteet ym.
6. Kehitä riittävästi yksityiskohtia ja riittävästi tulkinnanvaraa ja vapautta
 - Tue yhtenäistä pelikokemusta ja tulkintaa
 - Älä sulje pois luovuutta

Fiktiivisen maailman rakentaminen

- **Minkä kokoinen** maailma on? Galaksi, aurinkokunta, planeetta, valtio, kaupunki, rakennus.
- Millaiset **luonnonlait** vallitsevat? Ilmasto, painovoima ym.
- Millainen **geografia** maailmassa on?
- Ketä ovat maailman **asukkaat**? Millaisia he ovat?
- Millainen **historia** maailmalla on? Mitkä tapahtumat ovat muokanneet maailmaa? Miten? Miksi? Miten kieli, uskonnot, teknologia ym. ovat levinneet?
- Millaisia **kulttuureita** maailmassa on? Miten ne eroavat toisistaan? Miksi?
- Miten maailmaa **hallitaan**? Millaisia valtiomuodot, hallinto, lait ym. ovat?
- Mikä on **teknologian taso**? Miten teknologia on kehittynyt?
- Mikä **teknologia** dominoi maailmaa? (vrt. tieverkko, laivasto, internet). Miksi?

Fiktiivisen maailman rakentaminen

- Miten **talous** toimii? Millaisilla asioilla käydään kauppaa? Miten maksetaan? Mitä rahayksiköitä on?
- Mitä asukkaat **syövät**? Miksi? Mistä ruokaa saadaan?
- Miten paikasta toiseen **liikutaan**? Kauanko matkustaminen kestää? Paljonko se maksaa?
- Onko maailmassa **taikuutta**? Miten se toimii? Mikä on sen lähde? Onko se yleistä?
- Millaista on **arki**? Miten ansaintaan elanto, miten kouluttaudutaan, paljonko vapaa-aikaa on, miten sitä kulutetaan ym.?

Työskentelyä

Minun pelimaailmani

Keskustelua oman pelin maailmasta

- Voidaan esitellä pelimaailmoja
- Millaisia suunnitelmia tai haasteita?
- Tarvitseeko pelini maailman rakentamista?

Pelimaailman rakentamista

- Suunnittele pelimaailmasi raamit
- Aloita suunnittelemaan merkityksellisiä asioita
- Yhdessä työskentelyä
- Keskustelua ja kommentointia