

Board Game Lab

6 | Tarina, progressio ja draama

Sisältö

Alustus

1. Tarina ja sen merkitys
2. Progressio
3. Narratiivi ja draama

Työskentelyä

- Keskustelua aiheesta
- Oman pelin työstämistä

Peli = mekaniikka + teema + tarina

Tarinan ja sen merkitys

Miksi tarina?

Tarina myy ja kiinnostaa.

Ihminen kaipaa viihdettä ja draamaa.

Tarina liittyy

- tunteisiin (mm. mielihyvä, innostus, odotus, pelko, epätoivo)
- mielikuvitukseen ja sen stimulointiin
- elämyksiin

Pelin etenemisen (ts. pelisession) voi kuvata tarinan muodossa.

- Millaisen tarinan kertoisit edellisestä pelikerrastasi?

Muista, että eri pelaajilla on eri tavoitteet. Tarinan kohderyhmän mukaan.

- Esim. yhdessäolo, elämysten kokeminen, voiton tavoittelu

Tarinan merkitys

Tarina rakentaa ja jäsentää

- narratiivia tekemiselle (pelaajien toiminnalle)
- edistää pelin progressiota ja kytkee sen teemaan
- immersiota ja elämyksiä

Tarina rakentuu yhtä lailla pelaajien **tekemisestä** kuin pelin **ohjauksesta**.

- Tarina muotoutuu pelaajien vuorovaikutuksesta
- Tarinan voi jälkikäteen kertoa ja jakaa
- Teema luo pohjaa tarinalle

Tarinan syvyys ja monimutkaisuus luo pohjaa

- pelin kestolle
- pelin progression ja keston kommunikoinnille

Tarina & teema

Tarinan voi rakentaa teeman pohjalta, mutta se ei vaadi teemaa.

- Tulkinta (sävy, asetelma ym.)

Tarinan pitää olla omassa kontekstissaan uskottava

- Vrt. pelimaailma, teema, kohderyhmä
- Tarina ja mekaniikka muodostavat vuorovaikutuksen pelissä
- Uskottava motivaatio ja lähtökohta toiminnalle
- Järkevä kaari (alku, keskivaihe ja loppu) → vastaako tarina kysymykseen 'miksi?'

Pelaaja ja tarina

- Keitä pelaajat ovat?
- Mikä on heidän roolinsa? Miksi? Miten he vaikuttavat pelimaailmaan?
- Samastuminen ja immersio

Tarinan rakentaminen peliin

Tarinan voi rakentaa peliin monella tavalla.

- Ulkoasu (grafiikka, komponentit)
- Kommunikaatio (kieli, teksti)
 - Tausta, johdanto, *flavor*
 - Tehtävät ja tavoitteet
- Mekaniikat ja tarina pitää sovittaa yhteen
- Säännöt ja niiden tulkinta

Yhteensopivuus teeman ja mekaniikan kanssa

- Vrt. pelilauta Monopoly vs. Pandemic

Immersio

Tarinalla ja sen kommunikoinnilla valtava rooli.

Tarinassa on kyse pelimaailman kokemisesta mekaniikan, sääntöjen ja komponenttien kautta. **Luo immersiota.**

Tarina voi muodostaa pelejä pelin sisälle.

- Erilaisia valintoja tai tarinaa tukevia pelillisiä elementtejä
- Eivät saa häiritä pelin ydintä

Tarinan ja immersion rajapinnoilla

- Tunteet ja elämykset
- Tarinankerronta ja draaman kaari

Progressio

Progression tyyppejä

Pelin edistyminen, 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

Progression tyyppejä

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

Progressio

Pelissä on yleensä alkuvaihe, keskivaihe ja loppu.

1. Alkuvaiheessa pelaajat tutkivat peliä ja suunnittelevat toimintaansa
2. Keskivaihe on pelin ydin ja tarjoaa runsaasti vaihtoehtoja
3. Lopussa pyritään hyötymään valinnoista, saavuttamaan tavoitteet tai voittamaan

Progression mittarit voivat vaihdella eri vaiheissa.

- Vaikutuksia motivaatioon ja dynamiikkaan (ts. vuorovaikutus ja mekaniikka)
- ns. *tipping point* ilmiö
- Eskalaatio (alkuasetelma, resurssit ym.) korostuvat ja voimistuvat
- Transformaatio (jokin muu asia muuttuu merkitykselliseksi)
- Esim. resurssien rooli, voimasuhteet, mielekkäät tai tarjolla olevat toiminnot

Miten heijastuu tarinaan?

Progressio ja tavoitteet

Tarina ja pelitilanne kommunikoivat progressiota sekä tavoitteita.

Miten tarina kuvaa pelin tai pelivaiheen tavoitetta?

- Jaettuja tai yksilöllisiä tavoitteita
- Julkisia tai salaisia tavoitteita
- Asymmetrisiä tai symmetrisiä tavoitteita
- Pelin päättymistä ja siihen liittyviä sääntöjä ja dynamiikkaa?

Miten tarina tuo esiin pelissä pärjäämisen?

- Onko se looginen ja sisäisesti yhtenäinen?
- Strategiat ja taktiikat
- Vertailukelpoisuus muihin pelaajiin
- Valintojen arviointi

Vuorojärjestys

Vuorojärjestys voi viestiä mm.

- pelin progressiosta
- asetelman muutoksesta (johtoasema, etuasema ym.)

Eri vaiheissa peliä vuorojärjestyksellä voi olla erilainen rooli.

Vuorojärjestelmiä

- Dynaaminen (vaihtuu pelin edetessä valintojen tai muiden syiden vuoksi)
- Staattinen (pelaajilla ei vaikutusta, aina sama järjestys)

Miten pelissä voittaa?

Suunnittele pelin päättyminen ja pue se tarinaksi

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

Kuka voittaa? Miten? Kuinka se viestitään? Onko siinä järkeä?

- Yhteistyö
- Kilpailuasetelma
- Pelin päättyminen ja voittamisen suhde?

Pelissä on **kiinteä** kesto tai lopetusehto.

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

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

Narratiivi ja draama

Narratiivi

Narratiivi = kertomus tai muu kertova esitys.

- Pelin suunniteltu juoni tai edistyminen
- Pelin etenemisestä (pelaajien toimesta ja dynamiikan kautta) syntyvä kertomus

Narratiivin kaksi tasoa

1. Sisäinen narratiivi
 - perustuu pelin ytimeen
 - rakentuu sääntöjen, mekaniikan ja teeman varaan
 - esim. pelin komponentit viestivät peliä
2. Ulkoinen narratiivi
 - Liittyy markkinointiin ja ulkoisiin mielikuviin
 - Jaetut ja kerrotut narratiivin, hype, elämyksien jakaminen

Mekanistinen narratiivi

Narratiivi välittyy pelin mekaniikkojen kautta.

- Esim. pelialueen, valtion tai yrityksen kehittäminen
- Kasvu ja valintojen lisääntyminen edistävät tarinaa
- Narratiivi tarjoaa selkeät indikaattorit edistymisestä
 - esim. enemmän rahaa tai resursseja
 - onnistumisen tunne varallisuuden kasvaessa

Progressio ja pelin vaiheet kytkeytyvät vahvasti mekaniikkaan

- Eri strategiat ja valinnat ovat mekaanisia
- Esim. alussa rakennetaan moottoria tuottamaan resursseja, sitten kehitetään niitä hyödyntäviä mekanismeja, lopuksi pyritään hyötymään mahd. paljon ja nopeasti.

Esimerkkipelejä

- Caverna: The Cave Farmers, Letters from Whitechapel

Resurssipohjainen narratiivi

Narratiivi ja progressio perustuvat resurssien määrän tai laadun lisäämiseen.

- Voittaminen perustuu resursseihin
- Valinnat manipuloivat resursseja
- Joko **kasvava** tai **laskeva** resurssimäärä.

Laskevassa narratiivi

- Alussa kaikki resurssit, pelin edetessä vähenee
- Indikaattorit näkyviä tai salaisia
- Esim. Shakki, useimmat sota- ja taistelutpelit

Kasvava narratiivi

- Alussa rajallinen määrä, kasvaa edetessä
- Esim. Tzolk'in: The Mayan Calendar, Puerto Rico, Race for the Galaxy

Tarinaan perustuva narratiivi

Tarina perustuu tarinaan. Juuh. Elikkäs.

- Samankaltaisuus elokuvien, tv-sarjojen ja kirjojen kanssa
- Progressio perustuu tarinan edistymiseen
- Narratiivi muodostuu tarinan seuraamisesta ja siihen osallistumisesta
- Ei merkittävää kasvua resursseissa tai valintojen määrää pelin edetessä

Tarina asettaa puitteet progressiolle

- Tavoite (voitto, tappio)
- Rajoitukset
- Indikaattorit etenemiselle voivat olla ilmiselviä tai epäsuoria

Nykyään suosittu. Esimerkkipelejä mm.

- T.I.M.E Stories, Arkham Horror, Gloomhaven
- Useimmat kampanjapelit tai skenaariopohjaiset pelit

Draama

Näytelmän ja runouden laji, jossa **toiminnan avulla, vuoropuhelun muodossa** sekä nykyajassa liikkuvina **esitetään** henkilöiden luonteita ja näistä luonteista johtuvaa erityiseen **päämäärään tähtäävää tahdonilmausta**.

Toiminnan avulla, vuorovaikutuksen muodossa pelaajat **toimivat** komponenttien ja sääntöjen kautta pyrkien erityiseen **päämäärään tähtäävään** lopputulokseen.

Draaman lajit

- Tragedia (murhenäytelmä)
- Komedial (huvinäytelmä)
- Näytelmä (vakava näytelmä)
- Farssi (ilveily)

Draaman kaari

Pelin komponentit, dynamiikka ja säännöt ovat tarinankerronnan väline.

1. Pelaaja yrittää saavuttaa jotain
2. Matkalla on esteitä (muut pelaajat tai peli itse)
3. Lopuksi pelaaja onnistuu voittamaan tai kärsii tappion

Miten draaman kaarta rakennetaan?

1. Alku (*build up*) on hitaahko / vähätapahtumainen vaihe, jossa luodaan asetelma.
 - Voisiko peli vauhdittaa alkua tai tuoda siihen merkitystä tai jännitystä?
2. Keskivaiheessa vauhti ja valinnat lisääntyvät. Jouduttaa tarinaa.
 - Voisiko pelissä olla jo keskivaiheella saavutuksia ja kliimakseja?
3. Loppuvaihe (*kliimaksi*) päättää kaaren ja tuo ratkaisun.
 - Onko ratkaisu deterministinen? Voisiko siihen sisällyttää käänteitä tai enemmän jännitystä? Auttaako salainen tieto progressiosta?
 - Varottava *gang up* -efektiä

Mistä draama syntyy?

Draama syntyy kamppailusta kohti tavoitteita, ja sen vastustamisesta.

Hyvä vastustaminen syntyy mm.

- Vuorovaikutuksesta (kilpailullinen, sovinnollinen, yhteistyö)
- Yllätyksellisyydestä (deterministisyys, sattuma, käännekohdat)
- Jännityksestä (tasapaino, vaikutus- ja onnistumismahdollisuudet)
- Mielekkäästä ja motivoivasta haasteesta

Miten sovittaisit kirjan, elokuvan tai tv-sarjan peliksi?

- Mikä on oleellista?
- Mikä ei sovi peliksi?
- Miksi?

Pelit ja tunteet

Hyvä peli herättää tunteita.

- Riemu, onnistuminen (voittaminen, saavutukset)
- Menetyt, pettymys (tappio, vastoinkäyminen)
- Jännitys, odotus
- Innostus

Suunnittele kohderyhmän ja tulkinnan mukaisesti.

- Tunteet ohjaavat paljon. Esim. uudelleen pelaamisen nälkä.
- Tarjoa riittävästi ärsykeitä

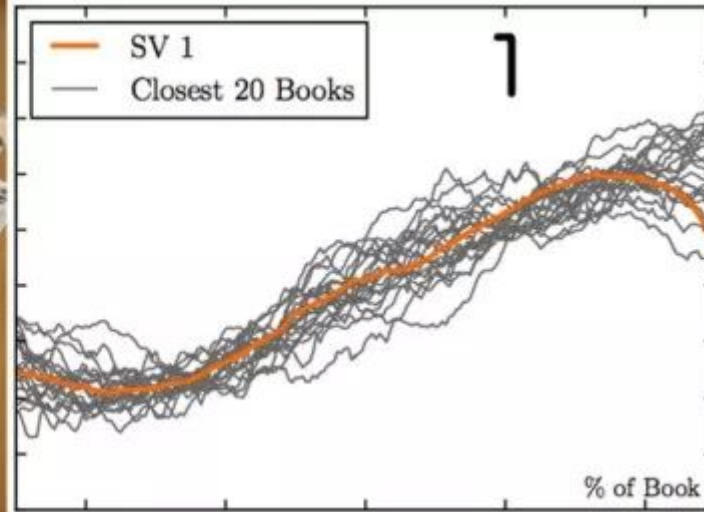
Seuraavaksi

Reagan et al. (2016). **The emotional arcs of stories are dominated by six basic shapes.**

<https://www.technologyreview.com/s/601848/data-mining-reveals-the-six-basic-emotional-arcs-of-storytelling/>

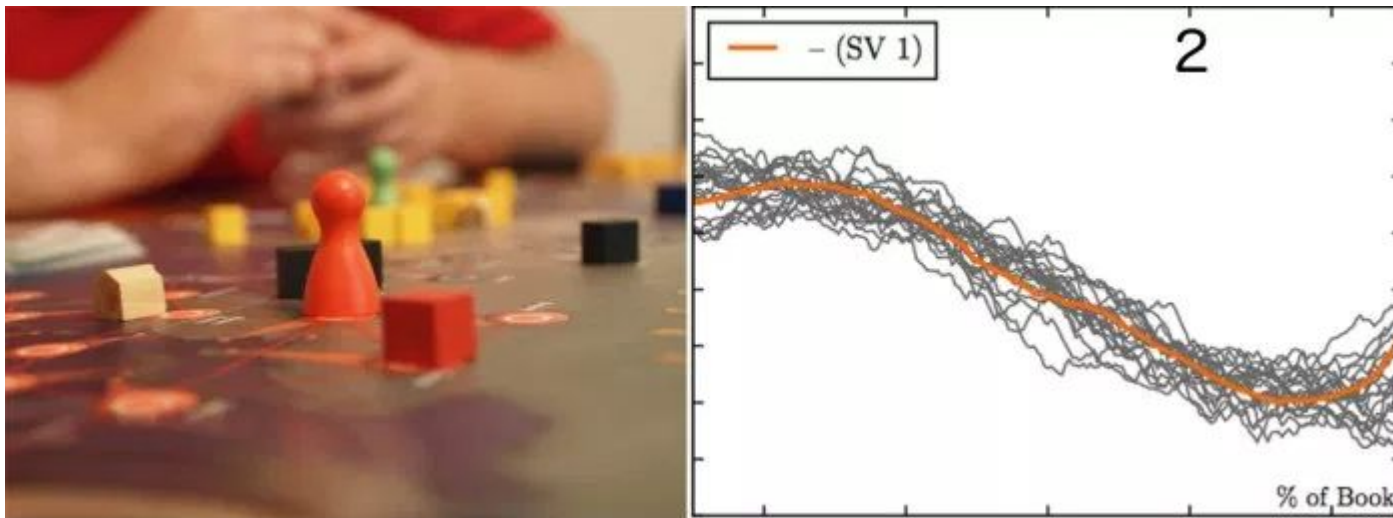
Köyhästä rikkaaksi

- Resurssien ja valintojen kasvu
- Tyypilliset europelit, kaupankäynti- ja talouspelit
- Esim. Food Chain Magnate, Century: Spice Road



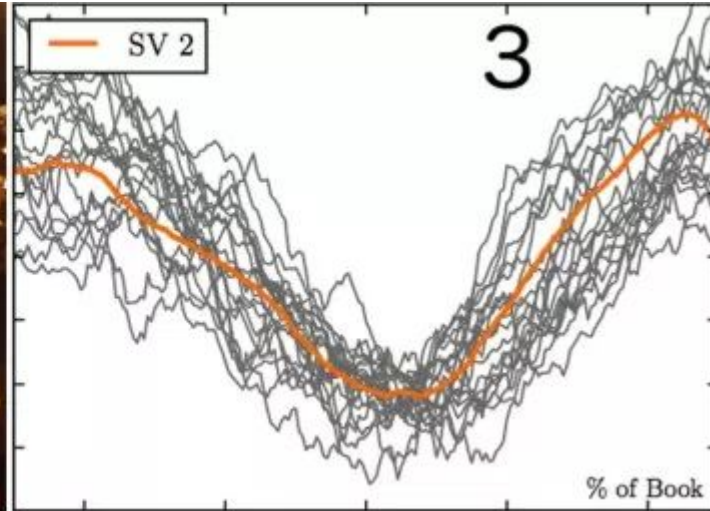
Tragedia

- Heikkenevä tilanne, vastoinkäymisistä ja riskeistä selviäminen
- Tyypillisesti co-op pelit, survival genre
- Esim. Pandemic, Arkham Horror



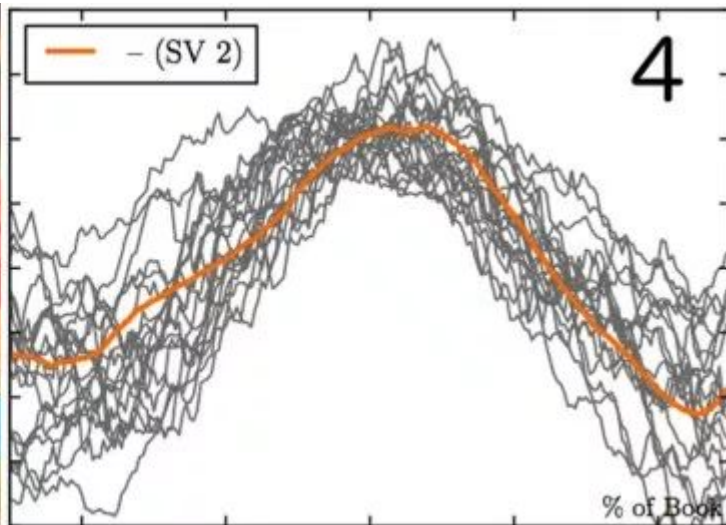
Man in a hole

- Draama rakentuu alkuvaiheessa, keskivaiheessa tapahtuu paljastus
- Loppupeli pyrkii selviämään tilanteesta
- Esim. Betrayal at House on the Hill



Kilpajuoksu voittoon

- Pelissä on selkeä tavoite, mitä kohti pelaajat pyrkivät
- Alun jälkeen kaikilla mahdollisuus, joka luo narratiivia. Lopussa vain yksi voittaa.
- Esim. Thunder Valley, Lewis & Clark



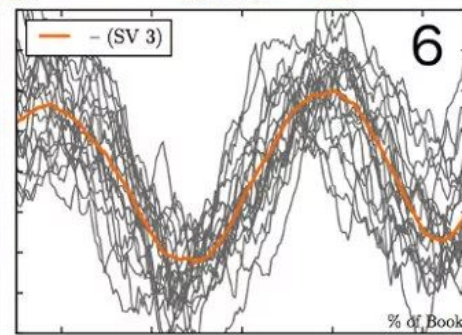
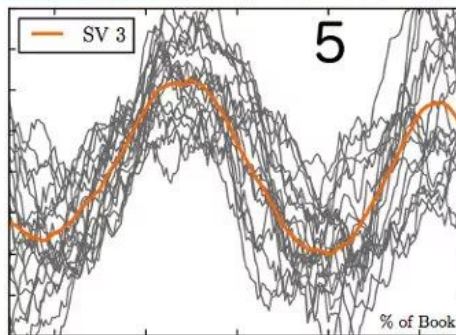
Monimutkaiset kaaret

- Useita käänteitä ja vaiheita
- Monet pitkäkestoiset ja/tai kampanjapelit
- Alkuasetelma voi olla positiivinen tai negatiivinen

Esimerkkipelejä

- Galaxy Trucker
- Twilight Imperium
- Friedrich
- Sekigahara: Unification of Japan

Kirjallisuuden perusteella toimiva.



Työskentelyä

Vapaaehtoinen (koti)tehtävä

Keskustelua narratiivista, draamasta ja progressiosta

- Ajatuksia tai kommentteja
- Oma suosikkitarina pelisessioista? Miksi?

Oman pelin työstämistä

- Tarina (suunniteltu ja koettu narratiivi)
- Progressio ja sen indikaattorit
- Mitä ja miten narratiivi viestii?
- Millainen on pelini draaman kaari?
- Miten ylläpidän tunteita ja koukuttavaa narratiivia?