

The image shows a detailed board game board, likely a Euro-style board game. The board is divided into various colored zones (green, yellow, brown) and contains numerous cards, dice, and tokens. The text 'Board Game Lab' is overlaid in large white font across the center. Below it, the text '7 | Pelimekaniikat ja -systemit' is also overlaid in white. In the bottom left corner, there is a small text block with a Creative Commons license and the name 'Mikko Lampi' along with the CC and BY icons.

Board Game Lab

7 | Pelimekaniikat ja -systemit

Sisältö

Alustus

1. Mekaniikat ja niiden tehtävät
2. Miten valitsen tai suunnittelen mekaniikkoja?
3. Pelimekaniikat ja -systemit

Työskentelyä

- Keskustelua aiheesta
- Oman pelin työstämistä

Toteutus

1) Alustus | 18.2.2019

- Perustiedot kuntoon
- Suunnitteluvalintojen tukeminen
- Lisätiedon lähteet ja pohjaa omalle tutkimukselle

2) Workshop | 25.2.2019

- Suunnitellaan ja kehitetään pelien mekaniikkoja
- Rakennetaan yhdessä
- Tarviketilaukset proof-of-concept prototyypeille

Peli = mekaniikka + teema + tarina

Mekaniikat ja niiden tehtävät

Pelimekaniikka

Pelin mekaniikka tukee pelin ydintä ja vastaa kysymykseen, miten pelaajat tekevät jotakin.

Mekaniikka = joukko toimintoja, joille voidaan määritellä sääntö.

Systemi = joukko mekaniikkoja, joiden avulla peliä voidaan pelata.

Pelisysteemi ja sen mekaniikat

- Antavat pelille rakenteen
- Ohjaavat pelaajia saavuttamaan tavoitteensa
- Liittyvät vahvasti progressioon ja vuorovaikutukseen
- Saavat tukea teemasta ja tarinasta

Mikä kaikki tarvitsee mekaniikan?

- Pelin tavoitteet ja päättyminen
- Pisteytys ja voittaminen
- Pelitilan edistyminen ja sen seuraaminen (mm. vuorot ja vuorojärjestys)
- Pelimaailman ilmentymä (mm. pelilauta, kortit)
- Toiminnot
- Toimintojen tulosten määrittäminen
- Resurssit (vaihtoehtoiskustannukset, huom. aika on resurssi)
- Resurssien lisääntyminen tai väheneminen
- Sattuma
- Vuorovaikutus

**Miten valitsen tai suunnittelen
mekaniikkoja?**

Miten valita mekaniikat?

1. **Valitse ydinmekaniikat** pelin ytimen mukaisesti
 - Mieti teemaa ja progressiota
 - Mieti dynamiikkaa (vuorovaikutus, toiminta - ei säännöt)
2. Pohdi tarvitseeko ydin **muuta mekaniikkoja tueksi**
3. Yhdistele erilaisia vaihtoehtoja
4. Testaa ja kokeile
5. Muuta, jos tarvitsee

Älä kopioi

- Miksi tehdä oma, jos aiot kopioida?
- Sen sijaan sovita tai tee oma versio

Suunnitteluvalintoja

Hyvä mekaniikka luo draamaa ja jännitystä

- Kilpailu rajallisista valinnoista, resursseista, pisteistä, ajasta ym.
- Voittaja vaikea ennakoida varhain ja laskea varman päälle
- Toiminnan kasvu (enemmän, paremmin, enginet ym.)

Minkä mekaniikan valitsen?

- Voinko korvata nopat korteilla tai toisinpäin?
- Mitä mekaniikka yrittää mallintaa?
- Erottuuko peli mekaanisesti muista?

Miten monimutkaisen pelin haluan?

- Peli -- Simulaatio
- Yksinkertainen -- Moniulotteinen, monimutkainen

Vaaranpaikkoja

Vältä rikkinäisiä mekaniikkoja

- Ei hauska
- Ei toimi teeman ja tarinan kanssa
- Liian monimutkainen (tai liian yksinkertainen)
- Vaikea muistaa ja oppia

Miten estetään gang-up ja turtling?

- 1 vs. 1 asetelma
- Vältä suoraa vuorovaikutusta pelaajien välillä
- Positiivinen vuorovaikutus
- Menestyksen hinta
- Mahdollisuus kompromisseille (vs. eliminointi)
- Resurssien rajallisuus
- Lisää yhteistyön tarvetta

Mekaniikan kehittäminen

Vaatii yleensä paljon kehittämistä ja testaamista, jopa yksinkertaistamista.

Yritä mallintaa ydinmekaniikat ja niiden tukimekaniikat

- Piirrä miellekartta, graafi tms.
- Tee taulukoita tai jäsennä listaksi
- Yritä kirjoittaa kaavana ja analysoida
- Käytä matematiikkaa hyväksi

Suunnitteluvalinnat vaikuttaa myöhempisiin valintoihin mm.

- komponentit
- säännöt
- ulkoasu (visuaaliset vihjeet ym.)

Pelimekaniikat ja systeemit

Yleisimmät mekaniikat

Lautapelimekaniikat

<https://boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic>

https://www.reddit.com/r/tabletopgamedesign/comments/4tu27t/tabletop_game_mechanic_list/

Roolipelimekaniikat

<https://rpggeek.com/browse/rpgmechanic>

Roolipelisysteemit

<https://rpggeek.com/browse/rpgsystem>

Työskentelyä

Vapaaehtoinen (koti)tehtävä

Keskustelua pelimekaniikoista ja systeemeistä

- Ajatuksia tai kommentteja
- Suosikkimekaniikat tai muuten mielenkiintoiset mekanikat
- Mikä toimii, mikä ei?

Oman pelin työstämistä

- Mikä on pelin ydinmekaniikka?
- Valmis systeemi vai oma?
- Mekaniikan, teeman ja tarinan suhde pelissäsi?
- Miten voisin testata ja protoilla mekaniikkaa?

Lukemista

<http://www.boardgamedesignlab.com/mechanics/>