

Board Game Lab

8 | Workshop (pelimekaniikat)

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

Workshop

1. Pelin konseptin ja ytimen määrittely

- Kirjoita auki, mihin pelissäsi tarvitse mekaniikkoja
- Kokoa vaatimuslista mekaniikoille

2. Mekaniikkojen valinta omaan peliin

- Tutustu samankaltaisiin peleihin (teema, mekaniikka ym.)
- Tutustu kiinnostaviin mekaniikkoihin ja systeemeihin
- Valitse ydinmekaniikat
- Mieti mitä tukimekaniikkoja tarvitset ja yhdistele niitä ytimen kanssa

3. Mekaniikan testauksen suunnittelu

- Mieti, miten peliäsi (etenkin sen ydintä) voidaan kokeilla?
- Listaa materiaalit, mitä tarvitse mekaniikkojen kokeiluun

Muistilista mekaniikoista

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>

Lukemista

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