

Board Game Lab

17 | Pelikokemuksen suunnittelu

Sisältö

Alustus

1. Pelikokemus ja sen merkitys
2. Pelikokemuksen suunnittelu

Työskentelyä

- Pelikokemuksen pohdiskelua
- Tavoitteiden asettamista

Pelikokemus ja sen merkitys

Pelikokemuksen määrittelyä

Pelikokemus on laajempi kuin se, mitä pelissä tehdään (mekaniikka) tai miltä asiat tuntuvat ja mihin ne sijoittuvat (teema).

Pelikokemus rakentuu mekaniikan ja teeman varaan, mutta on subjektiivinen ja moniulotteisempi käsite.

- Mekaniikka tarjoaa tavan vaikuttaa ja toimia.
- Teema luo mielikuvia ja elämyksiä pelimaailmasta

Sisältää lisäksi mm. sosiaalisia elementtejä, vuorovaikutusta, tunteita, viihdettä ja viihtymistä, yllätyksellisyyttä, odotuksia, fyysisen ympäristön ...

MDA framework

Mechanics-dynamics-aesthetics pelitutkimuksen viitekehys.

Peliä ja sen luomaa kokemusta voidaan luokitella kahdeksaan kategoriaan:

- **Sensation:** Game as sense-pleasure
- **Fantasy:** Game as make-believe
- **Narrative:** Game as drama
- **Challenge:** Game as obstacle course
- **Fellowship:** Game as social framework
- **Discovery:** Game as uncharted territory
- **Expression:** Game as self-discovery
- **Submission:** Game as pastime

Lukemista

Hunicke et al. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research

<http://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>

Ydinkokemus

~ keskeinen kokemus, joka määrittää pelin ja sen sisältämät elementit.

Sama teema ja mekaniikat voivat välittää erilaisen ydinkokemuksen

- Esim. Zombicide ja Descent
- Esim. Eclipse ja Twilight Imperium

Mietittävä, mikä on oleellista kokemuksen luomiseksi ja välittämiseksi

- Älä lukkiudu siihen, mitä peliisi sisältyy nyt
- Vaikea määritellä, mikä lopulta luo ydinkokemuksen

Pelin elementtien kokeileminen, vertailu ja kehittäminen auttavat.

Pelikokemukseen vaikuttaa

Pelaajien heuristiikka

- Miten pelaajat ajattelevat?
- Eroaako ajattelumallit eri ryhmissä tai pelaajatyypeissä?
- Mikä pelaajista on kiinnostavaa ja miellyttävää?
- Mikä on epämiellyttävää?

Pelaajien tekemillä valinnoilla on merkitystä (esim.)

- Kilpailuhenkisyys
- Monimutkaisuus
- Vaikeustaso ja onnistuminen vs. turhautuminen
- Valintojen tyyppi ja luonne
- Kohdeyleisön suhtautuminen

Missä ympäristössä, millaisella porukalla ja millaisella fiiliksellä pelataan.

Pelikokemuksen suunnittelu

Suunnittele pelaajan ehdoilla

Teetkö peliä 1) itsellesi vai 2) muulle kohderyhmälle?

Molemmat toimivat kunhan tiedät, mitä se tarkoittaa ja mihin vaikuttaa.

Älä suunnittele peliäsi kaikille

- Tunnista kohdeyleisö
- Mikä määrittää sitä? Millaisia ominaisuuksia pelaajilla on?
- Kuuluuko kohdeyleisöön erilaisia ryhmiä? Miten ne eroavat?
- Muista testata

Seurauksia, riskejä ym. (← kts. kenelle teet peliä)

- 1) Hankala, vaikea pelata, sisältö tai toteutus ei niin kiinnostava
- 2) Helpompi tunnistaa pelikokemus, helpommin lähestyttävä, pidät luultavasti itsekin (jos kuulut samaan segmenttiin)

Kohderyhmän ymmärtäminen

Tunnetko kohderyhmän?

- Kuulutko siihen?
- Millainen ryhmä on?
- Kategoria: hardcore, casual, seurapelaaja

Jos et tunne, niin tutustu esim.

- Lue verkosta (Reddit, BGG, RPGgeek)
- Kysy tai haastattele (peliporukat, tutut, Fb-ryhmät jne.)

Mieti, miksi kohderyhmäsi pelaisi peliä?

- Miten he kokevat sen?
- Millaista kokemusta he etsivät? Millaisen kokemuksen peli tarjoaa?

Kehitä persoonia. Auttaa myös pelitestauksessa.

Persoonna

Fiktiivinen ilmentymä **todellisuuteen perustuvasta käyttäjäryhmästä** ja sen arkkityypistä. Persoonna ei ole keskivertokäyttäjä, markkinointisegmentti eikä kooste datasta.

Persoonna sisältää esim.

- Fiktiivinen tunniste, esim. nimi
- Oleelliset demografiset tiedot
- Tausta (esim. lyhyt käyttäjätarina)
- Kokemuspohja aiheeseen
- Kiinnostukset ja arvot
- Tarpeet ja tavoitteet
- Kipupisteet, pelot, epämukavuusalue
- Pelin kannalta oleellista mm. pelitapa, motivaatio, kilpailuhenkisyys jne.

Miellyttävä pelikokemus

Huomioi eri **tilanteet** ja **pelivaiheet**

- Pelin alku, keskivaihe ja loppu
- Voittomahdollisuudet tai tilanne, kun ei voi enää voittaa
- Mielekkäät valinnat tai niiden puute
- Vaikeustason sopivuus
- Run-away-leader, king-making ja muut ongelmat
- Vältä pelaajien eliminoimista, myös virtuaalista
- Kokemus eri pelaajamäärillä

Huonoista valinnoista toipuminen

- Miten peli “rankaisee” huonoista valinnoista, riskinotosta ym.?
- Vai palkitseeko peli hyvästä pelaamisesta sen sijaan?

Mielenkiinto

Mikä ylläpitää mielenkiintoa pelissä?

- Minimaalinen downtime
- Yhtäaikainen toiminta, jos/kun mahdollista ja mielekästä
- Vuorovaikutus
- Muiden valinnoilla merkitystä (ns. reaktiivisuus)

Vaarana mielenkiinnon herpaantuminen ja arkkivihollisena älypuhelin.

Miten suunnittelulla voi vaikuttaa?

- Pelin kesto
- Vuorovaikutus ja kilpailu
- Suositukset pelitavasta (mm. Scythe, Space Empires)

Lopulta kyse on oikeasta pelistä oikealle peliporulle.

Jännitys

Jännitystä rakentavia elementtejä

Rajallinen aika (esim. kortit pakassa, maksimivuorot)

- Esim. Pandemic

Valinta-avaruus (esim. useita voittostrategioita, toimintojen optimointi, valintojen määrä voi kasvaa ja samalla kaventua)

- Scythe, Terraforming Mars

Salainen tieto (esim. liikkuminen, voittotilanne)

- Esim. Letters from Whitechapel, Scythe

Monimutkaiset strategiat ja vuorovaikutus

- Magic the Gathering ja muut CCG/LCG
- Useimmat sotapelit

Kilpailu

**Suora
vaikutus**

Kuinka paljon pelaajilla on
vaikutusmahdollisuutta
toisten pelaajien
menestykseen

**Peli ei sisällä
kilpailua 'by
design'**

**Kilpailu on
sisään-
rakennettu
peliin**

**Epäsuora
vaikutus**

Kilpailu

Esim.
ongelmanratkaisu,
Gloomhaven

**Peli ei sisällä
kilpailua 'by
design'**

**Suora
vaikutus**

Kuinka paljon pelaajilla on
vaikutusmahdollisuutta
toisten pelaajien
menestykseen

**Kilpailu on
sisään-
rakennettu
peliin**

**Epäsuora
vaikutus**

Kilpailu

**Peli ei sisällä
kilpailua 'by
design'**

Esim.
ongelmanratkaisu,
Gloomhaven

**Suora
vaikutus**

Kuinka paljon pelaajilla on
vaikutusmahdollisuutta
toisten pelaajien
menestykseen

Esim. MtG,
sotapelit,
aluehallinta

**Epäsuora
vaikutus**

**Kilpailu on
sisään-
rakennettu
peliin**

Kilpailu

Peli ei sisällä kilpailua 'by design'

Esim. monet yhteistyöpelit, tarinavetoiset pelit

Esim. ongelmanratkaisu, jotkin yhteistyöpelit mm. Gloomhaven

Suora vaikutus

Kuinka paljon pelaajilla on vaikutusmahdollisuutta toisten pelaajien menestykseen

Esim. MtG, sotapelit, aluehallinta

Epäsuora vaikutus

Kilpailu on sisään-rakennettu peliin

Kilpailu

Peli ei sisällä kilpailua 'by design'

Esim. monet yhteistyöpelit, tarinavetoiset pelit

Esim. ongelmanratkaisu, jotkin yhteistyöpelit mm. Gloomhaven

Suora vaikutus

Kuinka paljon pelaajilla on vaikutusmahdollisuutta toisten pelaajien menestykseen

Esim. MtG, sotapelit, aluehallinta

Epäsuora vaikutus

Esim. europelit

Kilpailu on sisään-rakennettu peliin

Työskentelyä

Pelikokemuksen pohdiskelua

Aseta tavoite

Millaisen pelikokemuksen haluat luoda?

- Mitä se tarkoittaa käytännössä?
- Kenelle peli on suunnattu ja mitä se heille tarjoaa?

Suunnittele

Miten rakennat pelikokemusta?

- Miten määrittelet pelisi MDA:n avulla?
- Mikä tekee kokemuksesta miellyttävän kohderyhmillesi?
- Huomioi mielenkiinto, jännitys, kilpailu, mielekkäät valinnat

Miten testaat pelikokemusta?

- Kokeillaan protosessiossa