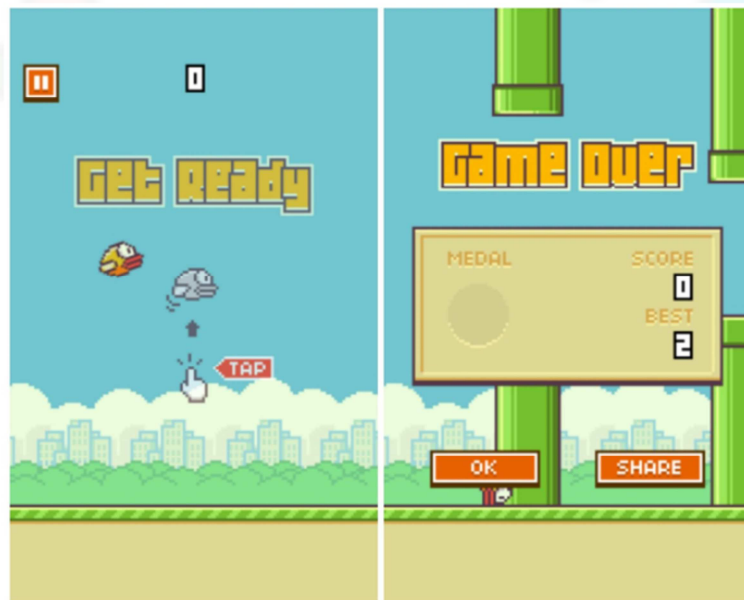




Kaksi lähes samanlaista peliä voivat olla hyvä ja huono -> toisesta kehittäjästä tulee miljonääri, toinen katoaa tuntemattomuuteen

Case: Flappy Bird



Sellainen motivoiva juttu muuten, että niillä taidoilla, jotka saatte tällä kurssilla osaatte helposti toteuttaa Flappy Birdin kaltaisen pelin. Ja käyttämällä noita taitoja parissa illassa voitte tahkota satasia, ellei tonneja:

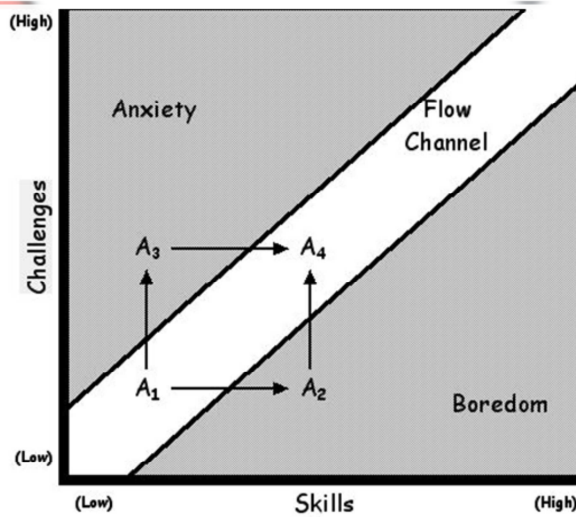
<https://www.elance.com/r/jobs/q-flappy%20bird/>



Mikä tekee hyvän pelin?

Mietitäänpäs hetki yhdessä

Case: Flappy Bird, analyysi



From *Flow: The Psychology of Optimal Experience*
by Mihaly Csikszentmihalyi (page 74)

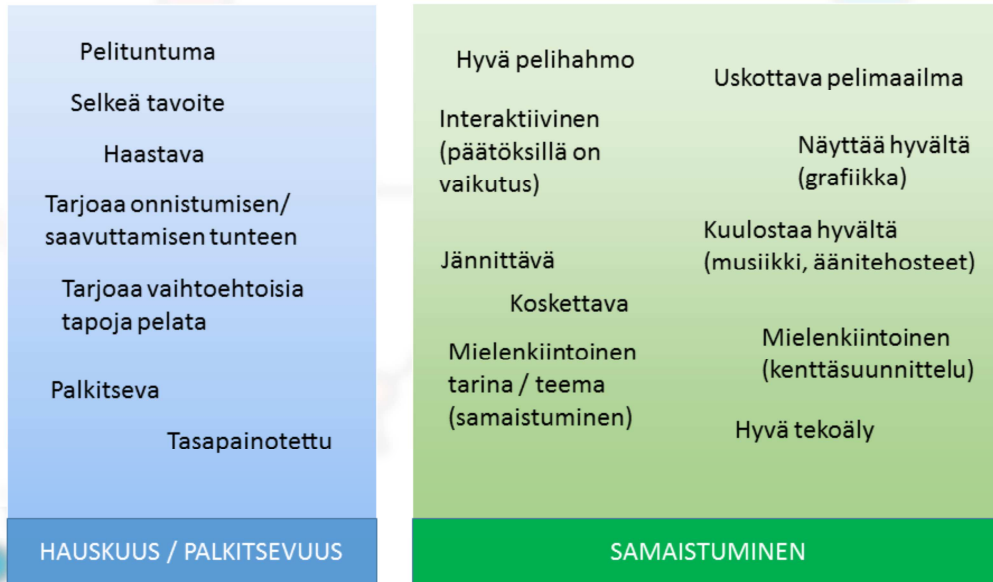
<http://www.dailydot.com/gaming/psychology-flappy-bird-addiction/>

Pitää olla turhauttava, mutta vain sopivasti

- *perfect balance between stress and reward*
- *4 sekunnissa pääsee yrittämään uudelleen*

-> *addiktiivinen*

Joitain hyvän pelin ominaisuuksia



Overmars (2007) *Designing Good Games* (pdf)

Vaikeustason valinta

Tasapaino pelaajien välillä, pelaajan ja pelin välillä, eri pelielementtien tasapaino (esim aseet)

Palkitseva = pisteet (esim).

Yhteenveto

Hyvä idea ei yksin riitä, lisäksi tarvitaan ymmärrystä:

- Psykologiasta
- Fysiologiasta (aivokemia)
- Kulttuurista (sosiologia, antropologia, muoti)
- Taiteista (musiikki, kuvataiteet, sommittelu)

**HYVIEN PELIEN TEKEMINEN
ON TIEDETTÄ JA TAIDETTA
(tai sitten pitää olla vain hyvä säkä)**

Tekstaaminen dopamiini