



Pelimekaniikan suunnittelu muuta huomioita

Jussi Rasku, Sihteeri

jussi.rasku@sepeliry.fi / tiedustelut@sepeliry.fi



SEPELI RY

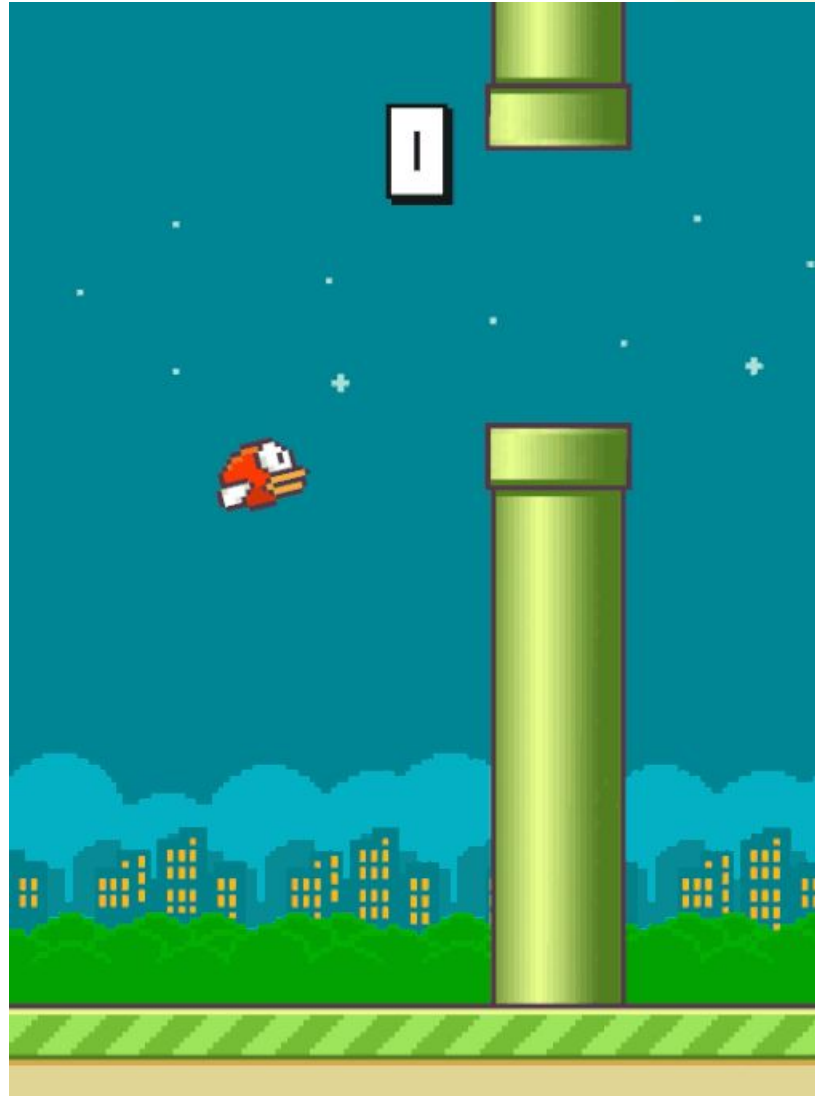


GG

Osa 1 : Hyvä peli?

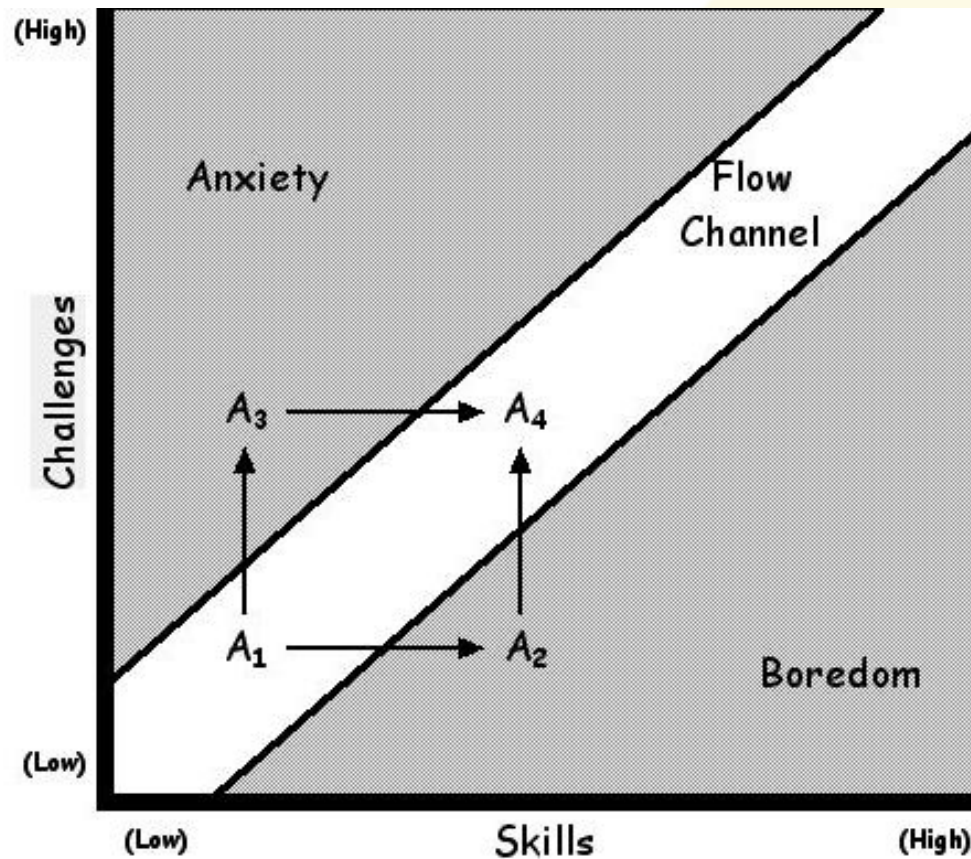
Mitä vaaditaan, että peli on hauska, hyvä, kiinnostava?

Case study: *Flappy Bird* (2013)



Kuvan lähde: Nickinson, P. (2014) Flap and Die: An ode to Flappy Bird. Androidcentral.


Flow



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



Nuclear throne (2015)



Joitain hyvän pelin ominaisuuksia

Tiukka
pelituntuma

Selkeä
tavoite

Sopivasti
haastava
(flow)

Tarjoaa onnistumisen/
saavuttamisen tunteita

Tarjoaa vaihtoehtoisia
tapoja pelata

Palkitseva

Tasapainotettu

"FUN"

Hyvä pelihahmo

Interaktiivinen
(päätöksillä on
vaikutus)

Jännittävä

Koskettava

Mielenkiintoinen
tarina / teema
(samaistuminen)

Uskottava
pelimaailma

Näyttää hyvältä
(grafiikka)

Kuulostaa hyvältä
(musiikki,
äänitehosteet)

Vaihteleva
(kenttäsuunnittelu)

"Hyvä" tekoäly

KOKEMUS

Tekoäly avuksi?



Kuva: boardgamegeek



Hyvän pelin mitattavat kriteerit

SYVYYS

Pelissä on löydettävää ja opittavaa.

SELKEYS

Selkeä päämäärä, johdonmukaiset säännöt.

DRAAMA

Huonoista siirroista mahdollista toipua.

PÄÄTÖKSELLISYYS

Kun loppu-tulos on selvä, peli päättyy nopeasti.

Kaikkiaan Brownen ja Mairen tekoäly vertaili luotuja lautapelejä 57 (!) kriteerin perusteella.

Ludi

Browne, C., & Maire, F. (2010). Evolutionary game design. *IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games*, 2(1), 1-16.

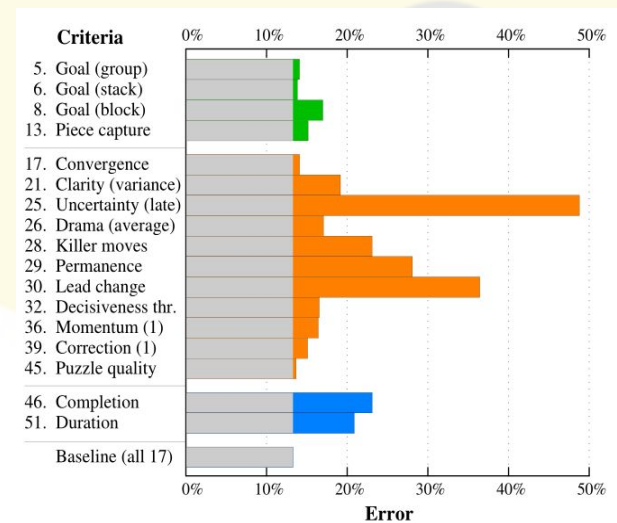
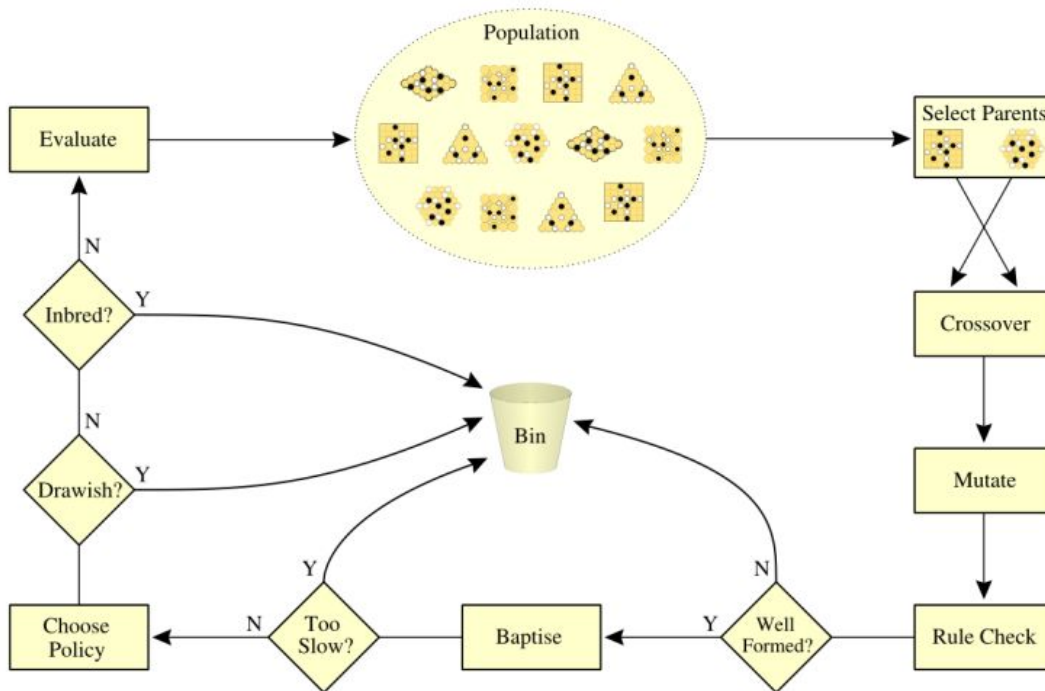


Fig. 10. Relative contributions of the best 17 predictors.

$$A_{uncl} = \sum_{s=0}^{S-1} \left(\min \left(1, t - \left(\sum_{g=1}^G E_{co}(m_{tM_g}) \right) / G \right) \right) / S$$

Koehenkilöiden mielestä arvokkaita ominaisuuksia olivat: Yllätyksellisyys, johtajan vaihtuminen, mutta toisaalta hyvät siirrot johtavat nopeaan etuun ja pelin päättymiseen.



There exist fundamental and measurable indicators of game quality.*

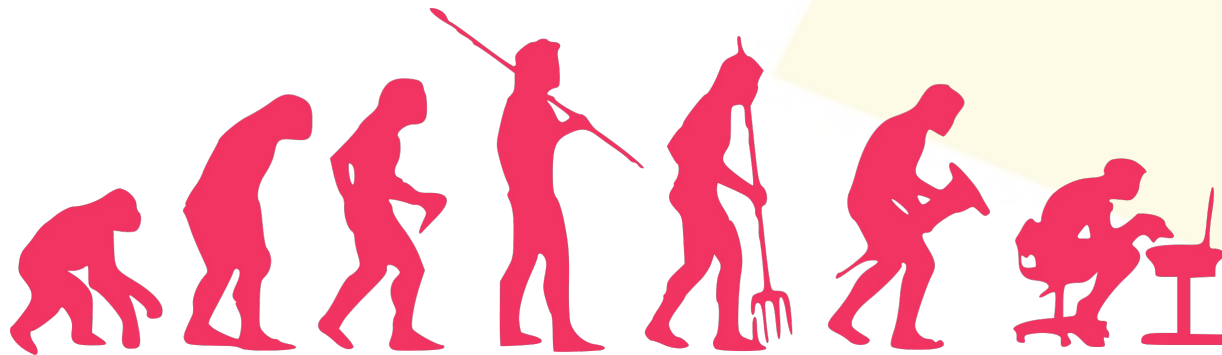
-Browne & Maire (2010)

**) at least for this group of subjects and this set of combinatorial games*



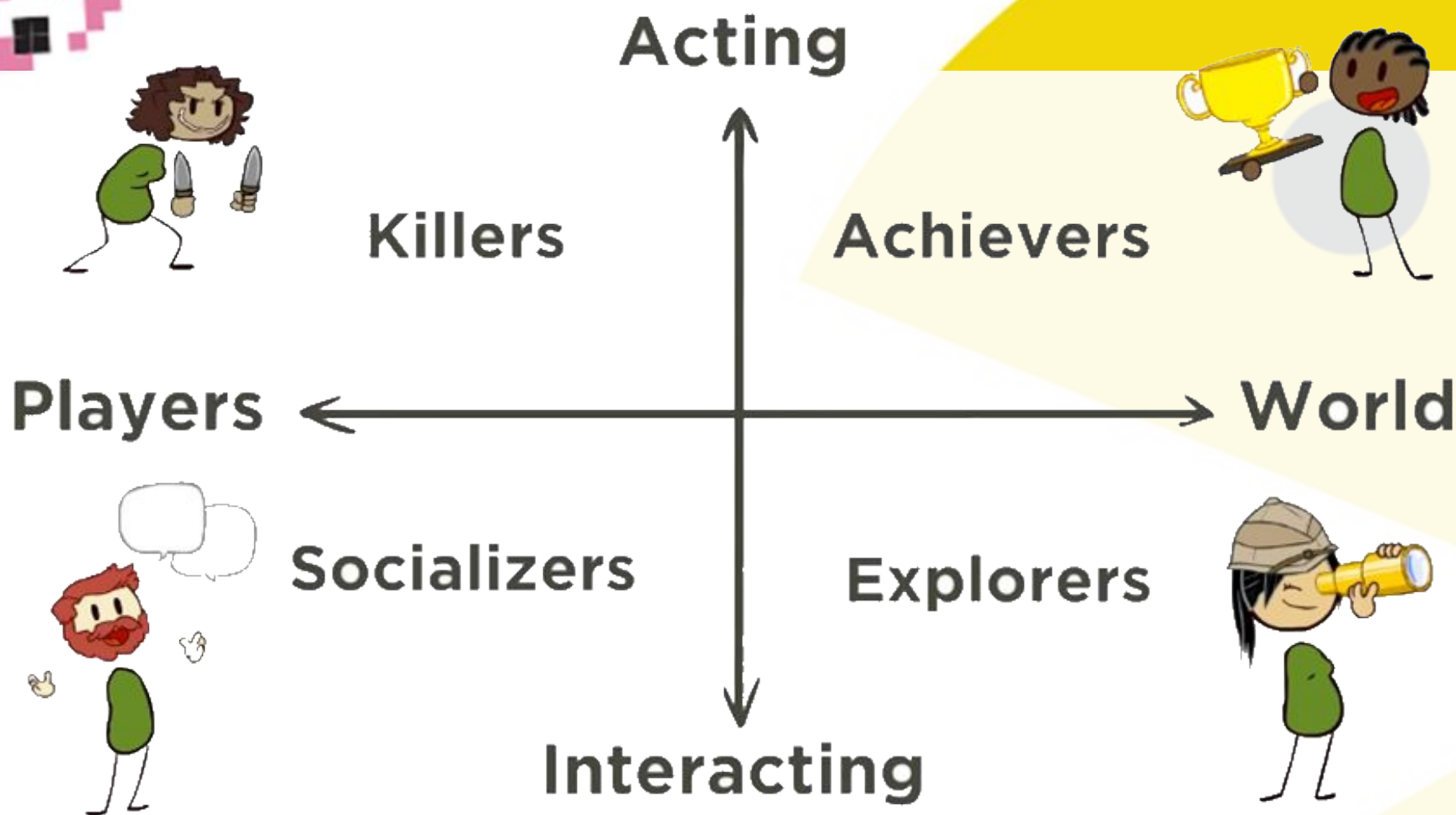
Tekstiseikkailupelit





Osa 2 : Pelaajatyypit ja vaikuttimet

Tärkeää : Tunne yleisösi ja ihmisten käyttäytymismallit



Kuvan lähde: *Extra Credits* - <https://youtu.be/yxpW2ltDNow>

Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*, 1(1), 19.

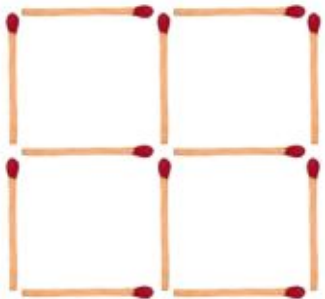
Pelisuunnittelijatyytit



Tarina-
keskeinen



Haaste-/pul-
ma-
keskeisyys



Simulaatio-
keskeinen



John H. Kim et al. 1998.

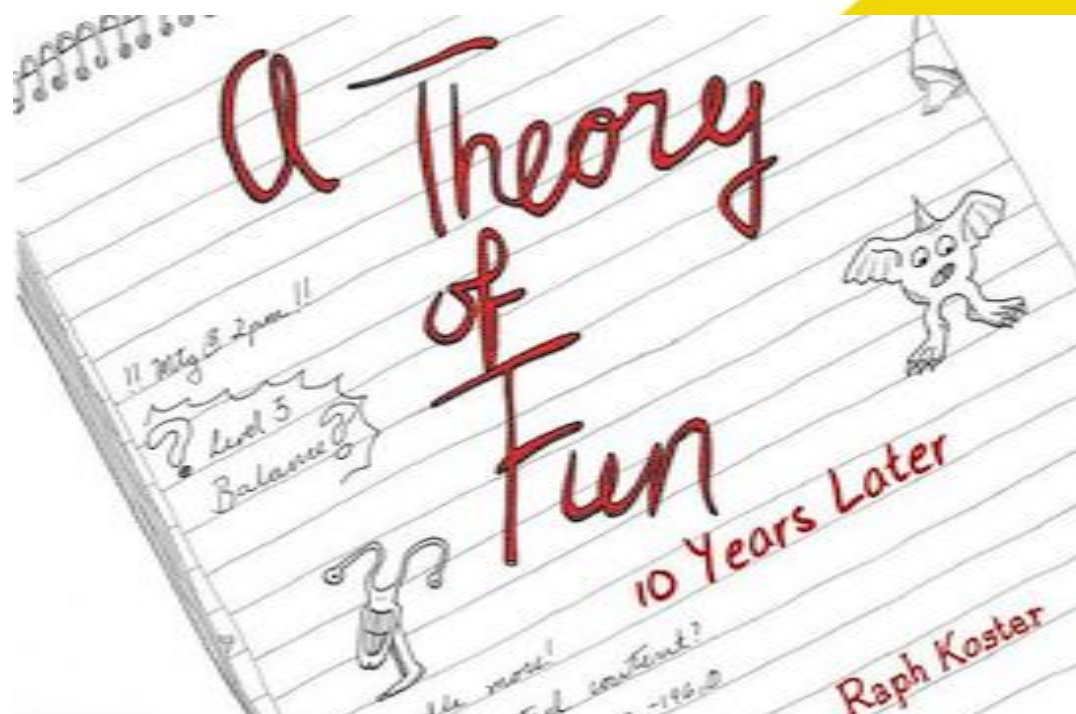
The Threefold Model FAQ.



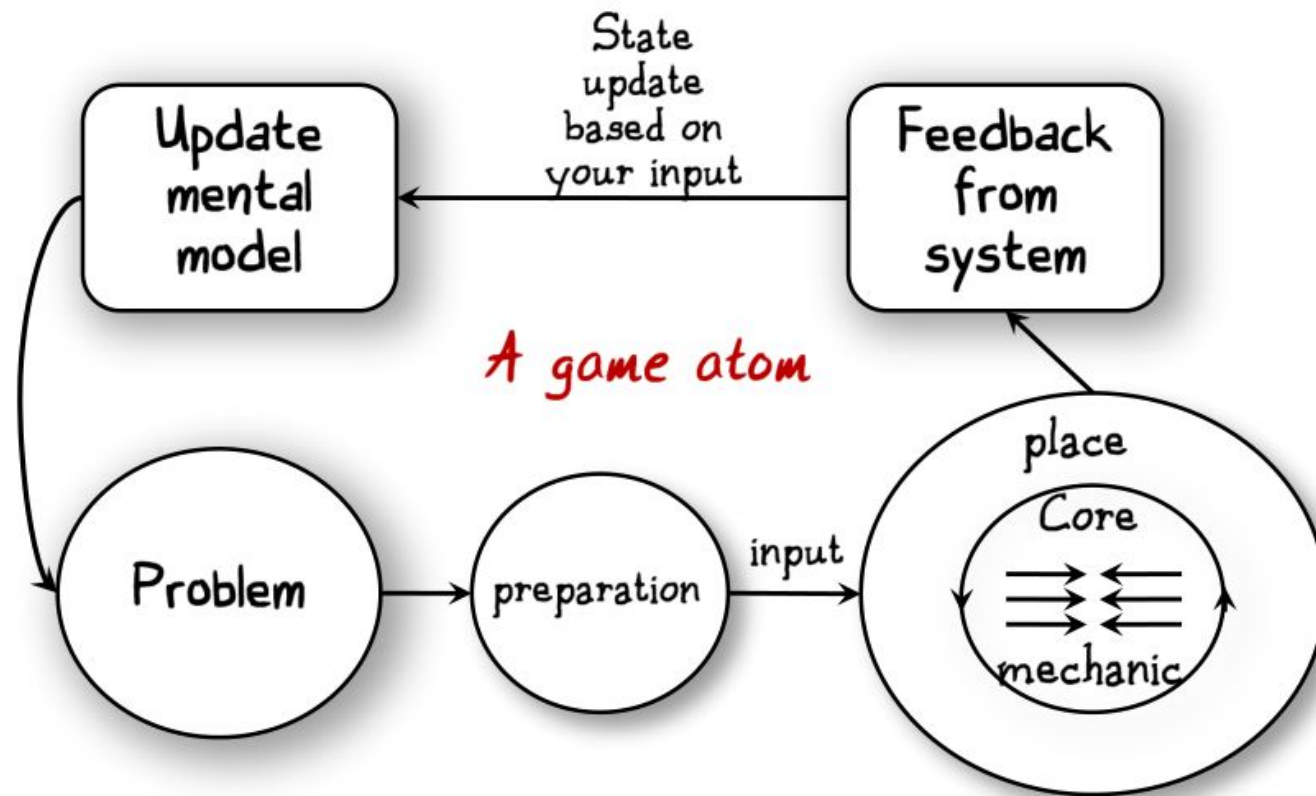
Miksi pelataan?

Muita ihan hyviä syitä pelata:

- Harjoittelu
 - Tarina ja kokemukset
 - Meditatiivisuus
 - Tuomaan lohtua ja tuttuutta
 - Yhteisöllisyys
- Tuomaan onnellisuutta ja täyttymystä



"Fun is just another word for learning."

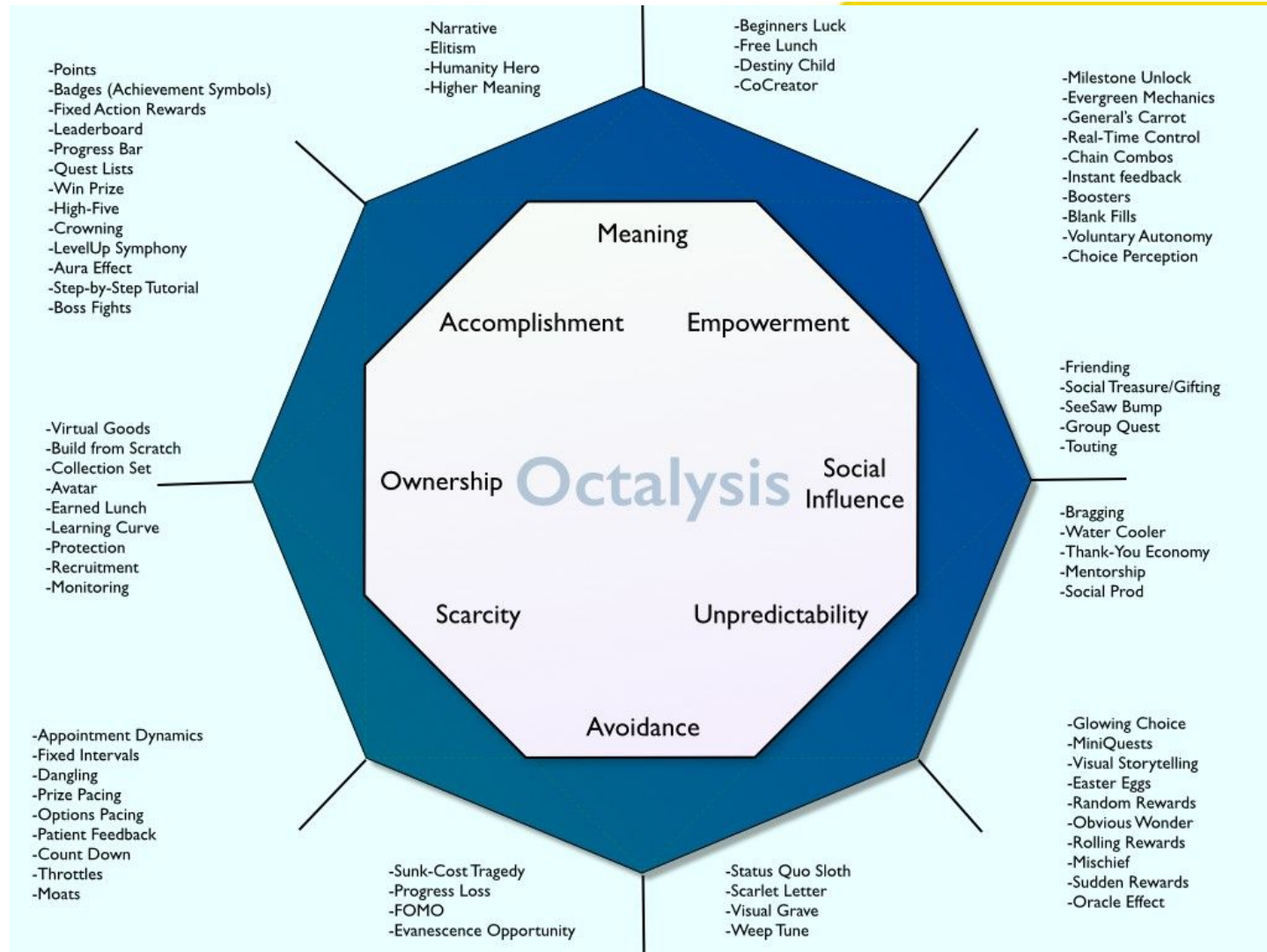


Core loop

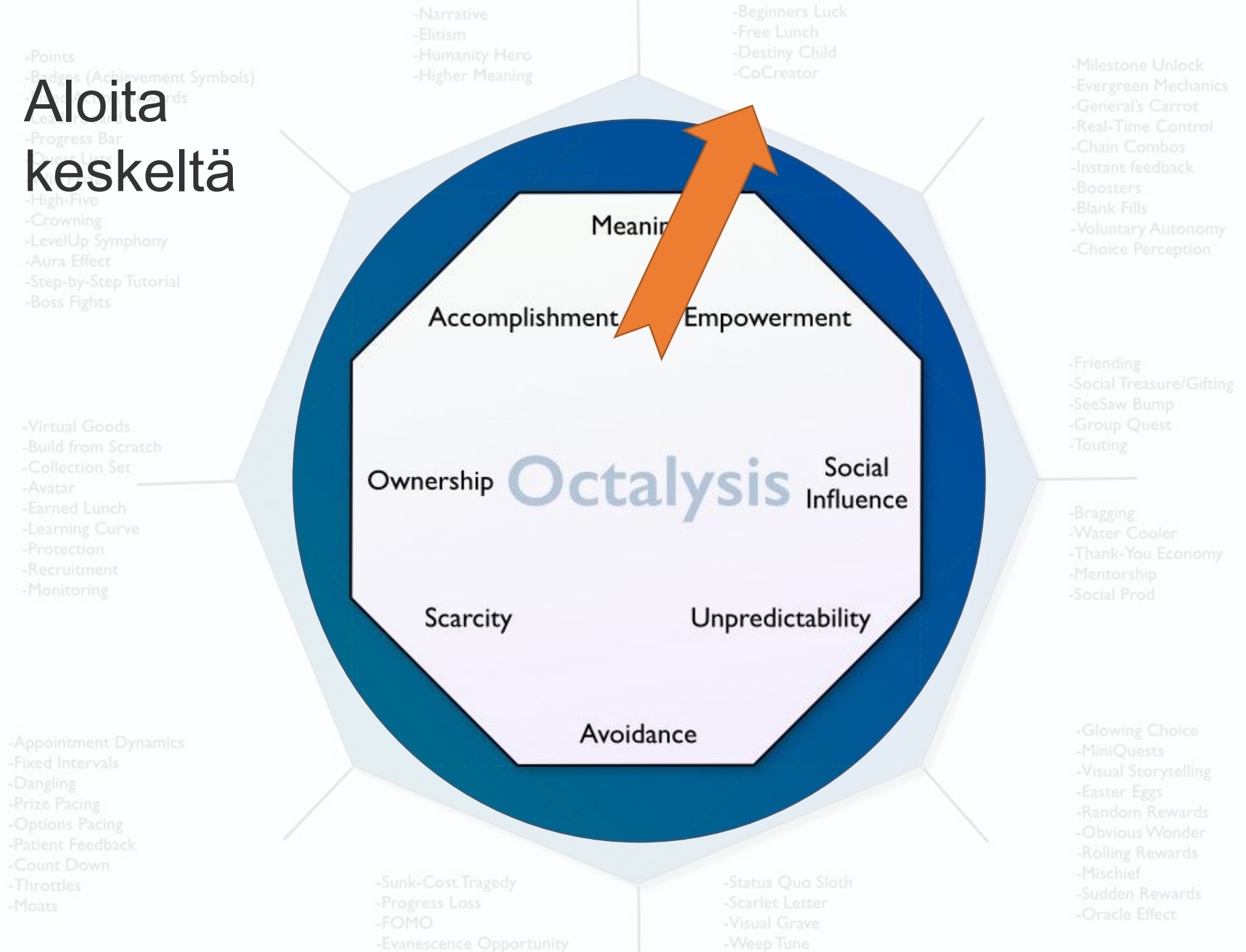




Hook Hook Hook Koukkukja Hook Hook Hook



Aloita keskeltä





Osa 3 : Prototyypittely

Pelisuunnittelun käytäntöä ja jameista opittua



Prototyypittelyn ABC

- A. Aika, paikka ja porukka
- B. Suunnitelmallisuus vs. luovuus
- C. Pelattavuus ja hauskuus

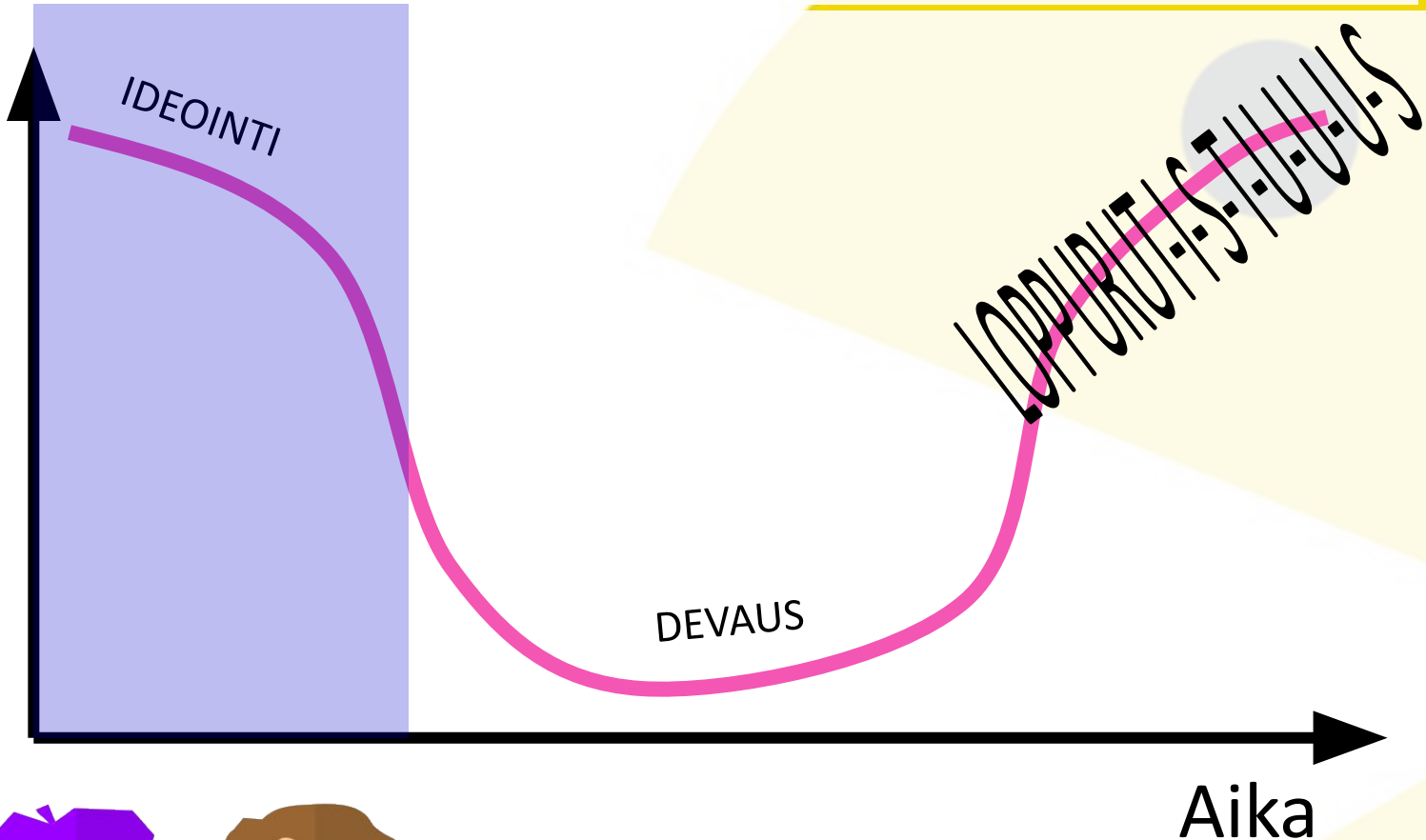


A. Aika, paikka ja porukka

- d) Epäonnistuminen on OK.
- e) Rajoita prototyyppiin käytetty aika ja hylkää huono idea varhain.
- f) Luovuus soljuu rajoitteiden myötä.
- g) Kysy välillä muiden mielipidettä tai tee muiden kanssa samaa, mutta erikseen.

Yhteistyön hyötykäyrä

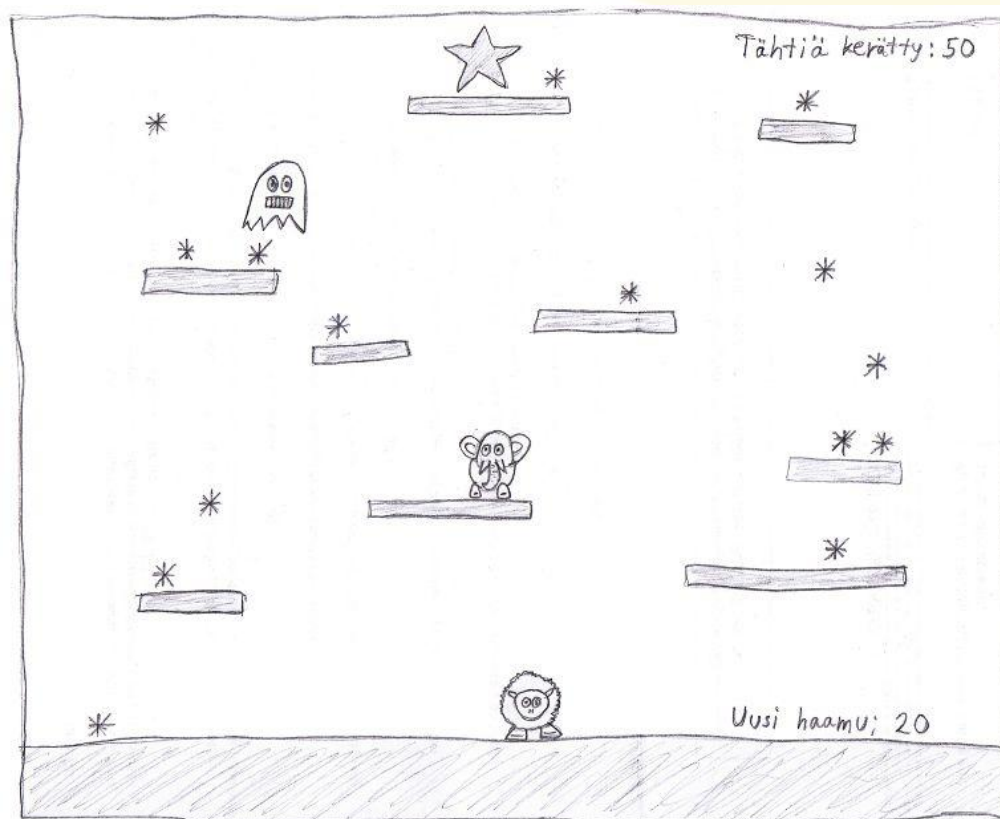
Yhteis-
työn
hyöty



Gabler, K., Gray, K., Kucic, M., & Shodhan, S. (2005). How to prototype a game in under 7 days: Tips and tricks from 4 grad students who made over 50 games in 1 semester. *Gamasutra*.

B. Suunnittelu (ja luovuus)

- h) Piirrä kuva. Se asettaa tunnelman.
- i) Käytä kuvaa pelataksesi peliä päässäsi.

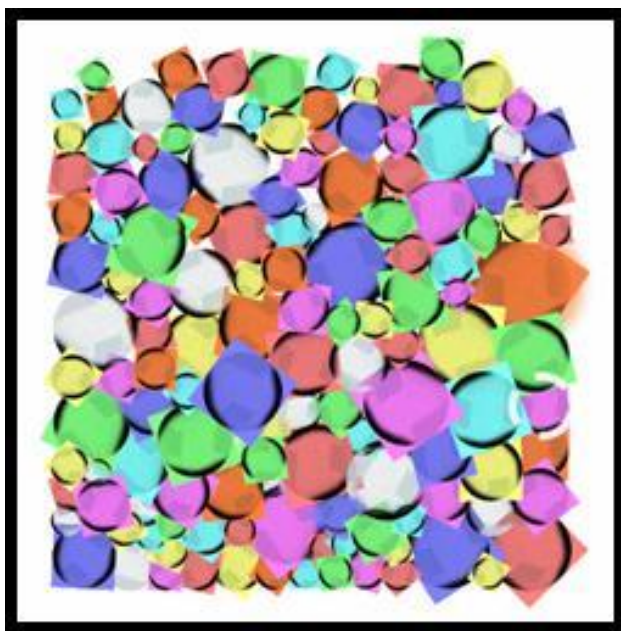


* = ☆

B. Suunnittelu (ja luovuus)

- j) Tunnista pelin avain **JUUU**.
- k) Tee **JUUU**sta pelin sijaan ensin lelu.
- l) Tee pelin tavoite selväksi pelaajalle.

LELU:



PELI:





m) Tee pelistä ”**mehukas**”.

Mehukkuus = joku yksityiskohta, mikä jää mieleen.

Asia mistä pelaaja kertoo ensimmäisenä kaverilleen



C. Pelattavuus ja hauskuus

- n) Yksinkertaiset ideat toimivat (jos toimivat).
kokeellinen \neq monimutkainen
- o) Oikaise teknisissä ratkaisuissa.
- p) Hylkää huono pelimekaniikka
varhain.

*Hieno grafiikka ei pelasta
huonoa peli-ideaa.*

- q) ... mutta: hyvä idea hyötyy
korkealaatuisesta ja hiotusta
kokemuksellisuudesta!



Kuva: Gabler et al



Perfection is achieved not when there is nothing more to add, but rather when there is nothing more to take away.

-Antoine de Saint-Exupery

Suunnitelma tehty, kääri hihat, step-by-step

1. Piirrä jotain ruudulle
2. Toteuta pelin ydinjuju
3. Lisää yksinkertaiset kontrollit
4. Toteuta ensimmäinen kenttä
5. Toteuta lelu-pelilogiikka
6. Toteuta tavoite, laskurit ym.
7. Toteuta tekoäly tms.
8. Viimeistele tarina ja sisältö
8. Kirjoita tutoriaalit, ohje ym.
9. Hiero toteutusta (80%)

*Lähde: DevMag: Rapid
Game Prototyping:
Tips for Programmers*





YHTEENVETO

Kysymyksiä pelisuunnittelun avuksi



- Kuka sitä pelaa?
(esim. *Bartle tai Octalysis*)
- Tyyli, art direction?: pelkistetty vai fotorealistinen? 2D, 2.5D vai 3D? jne.
- Mistä ja kenestä se kertoo?
(*tarina*)
- Pelin tavoite? Mitä pelaajan "nappuloita" painellaan.
(*Octalysis*)
- Mitä pelaaja oppii?
(*theory of fun*)

Tuotoksia pelisuunnittelusta

1. Tunnistettu kohdeyleisö
2. Piirros (miltä peli näyttää)
3. *Core loop* (mitä pelissä tehdään)
4. Juju, koukut ja mehukkuus



KIITOS JA HEI

psst. <http://bit.ly/liitysepeliin>
(se on ilmaista)



jussi.rasku@sepeliry.fi / tiedustelut@sepeliry.fi